

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества г. Алзамай»

Рассмотрена на
педагогическом совете:

Протокол № 4 от «28» 08.2024 г.

Утверждена:
приказом директора
МБУДО «ДДТ г. Алзамай»
№ 69 от «29» 08.2024 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Волшебство Power Point»
Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок освоения: 2 года

Разработчик программы:

Ставер Наталья Сергеевна

Педагог дополнительного образования

г. Алзамай, 2024 г

Содержание

Раздел 1. Пояснительная записка	стр.
1.1. Информационные материалы, направленность	3
1.2. Актуальность и педагогическая целесообразность программы	4
1.3. Новизна и отличительные особенности программы	6
1.4. Адресат программы и сроки освоения программы	6
1.5. Форма обучения, режим занятий, объем	6
1.6. Цель и задачи программы	7
Раздел 2. Комплекс основных характеристик программы	
2.1. Учебный план	8
2.2. Содержание учебного плана	10
2.3. Планируемые результаты	17
Раздел 3. Организационно-педагогические условия	
3.1. Календарный учебный график	18
3.2. Формы аттестации и оценочные материалы	18
3.3. Методические материалы	20
Раздел 4. Условия реализации программы	
4.1. Материально-технические условия	20
3.3. Кадровое обеспечение	23
Раздел 5. Список литературы	23

Пояснительная записка

*Кто сам программирует игры,
тот наслаждается дважды.*

Ж. Арсак

1.1. Информационные материалы

В настоящее время владение информационными технологиями становится базовым требованием к ученикам, оканчивающим современную школу. Это объясняется востребованностью и практической применимостью этих технологий для участников информационных процессов. Таким образом, введение учебного материала по созданию интерактивных игр в среде Power Point дает возможность учащимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания мультимедиа приложений.

Данная программа составлена на основе материалов рабочих программы Антонова С.Г. «Создание мультимедийной интерактивной игры в программе PowerPoint», Т. С. Масылюк Методические рекомендации «Создание интерактивных дидактических игр в программе Microsoft Office Power Point».

Дополнительная общеразвивающая программа «Волшебство Power Point» составлена в соответствии с **действующим законодательством в сфере образования.**

1.2. Актуальность и педагогическая целесообразность программы

В настоящее время отдельное место отводится интерактивным играм. Красочность и динамичность интерактивных игр, музыкальное оформление, игровая форма, общая атмосфера доброжелательности позволяет ребёнку играть увлечённо, испытывать радость познания, открывать новое. Интерактивная игра значительно расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка, помогает развивать у детей внимание, память, мелкую моторику, мышление и речь, зрительное и слуховое восприятие, словесно-логическое мышление. Подбор материалов для интерактивной игры отличается наглядностью, яркостью, вызывает у дошкольника положительные эмоции.

На одно из первых мест выходит проектная деятельность с детьми, именно метод проектов позволяет в полной мере реализовать требования федерального законодательства, позволяет построить образовательную деятельность на основе индивидуальных особенностей каждого ребёнка, при котором сам ребёнок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.

1.3. Новизна и отличительные особенности программы

Новизна данной программы заключается в том, что предложенная программа знакомит учащихся с возможностью создания анимации при разработке компьютерного мультфильма до рассмотрения принципов работы в PowerPoint на занятиях в школе. Курс включает в себя практическое освоение техники создания мультимедийных презентаций, в которой каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию – мультфильм или интерактивную игру. Участие и защита своего проекта (мультфильма или интерактивной игры) в конкурсах способствует развитию навыков публичных выступлений.

1.4. Адресат программы и сроки освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебство PowerPoint» адресована для обучающихся 11-17 лет.

Срок освоения программы – 2 года.

1.5. Форма обучения, режим занятий, объем

Форма обучения – очная. При возникновении эпидемических ситуаций возможны лекционные занятия через Viber и WhatsApp, Сферум, где созданы группы для связи с обучающимися и родителями. Данные messenger позволяют напоминать об участии в конкурсах и ориентировать на просмотр познавательных материалов по ссылкам.

Объем: 144 часа – 1 год обучения, 108 часов – 2 год обучения.

Режим занятий - 4 часа в неделю (2 раза по 2 часа, перерыв между занятиями 15 минут) – 1 год обучения, 3 часа (2 раза в неделю -1 час и 2 часа с перерывом между занятиями 15 минут)

Продолжительность занятия - 40 минут.

Количество обучающихся: не менее 15 человек. Для формирования списков не предъявляется особых требований. Дети с ОВЗ могут заниматься в общей группе, при необходимости составляется индивидуальный образовательный маршрут.

1.6. Цель и задачи программы

Цель: Формирование системного, креативного мышления и расширение кругозора обучающихся через обучение технологии создания интерактивных игр, анимационных материалов в программе Power Point.

Задачи:

Обучающие:

- знакомить обучающихся с технологиями создания различного рода презентаций в Microsoft Office PowerPoint,
- учить создавать в PowerPoint гиф-анимации, баннеры, анимированные открытки, интерактивные игры,
- учить обучающихся практическим навыкам создания 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.
- формировать мотивацию к творческому труду, работе на конечный результат.

Раздел 2. Комплекс основных характеристик программы

2.1. Учебный план

1 год обучения

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Технологии создания презентации в программе PowerPoint.	70	17,5	52,5	Входящее тестирование, анкетирование Защита проекта-текущий контроль
2.	Проект «Эксперимент»	18	4,5	13,5	Тест Защита проектов-промежуточный контроль
3.	Проект «Древо семьи»	20	5	15	Защита проектов-промежуточный контроль
4.	Проект «Самопрезентация»	18	4,5	13,5	Защита проектов-итоговый контроль
5.	Проект «Интерактивная игра»	18	4,5	13,5	Защита проектов Промежуточная аттестация.
6.	Итого	144	36	108	

2 год обучения

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.	1	1		Опрос
	Введение в компьютерную графику и анимацию	20	6	14	Входящее тестирование, анкетирование Защита проекта-текущий контроль
	Создание презентаций и управляемой анимации в программе Microsoft Power Point	25	6	19	Тест Защита проектов-промежуточный контроль
	Тренды дизайна презентаций	20	5	15	Защита проектов-промежуточный контроль
	Создание мультфильма средствами Power Point	21	6	15	Защита проектов-итоговый контроль
	Разработка мультфильмов и	21	6	15	Защита проектов

	интерактивных игр				Промежуточная аттестация.
	Итого	108	30	78	

2.2. Содержание учебного плана

1 год обучения

1. Технологии создания презентации в программе Power Point (70 часов).

Теория. Правила техники безопасности и гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ. Просмотр «Примеры презентаций». Беседа «Цели и задачи презентации». Беседа «Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение и применение». Беседа «Презентация компании». Беседа «Основные принципы дизайна». Беседа «Программа подготовки презентаций PowerPoint». Беседа «Принципы стилевого оформления презентаций». Беседа «Объекты презентации». Беседа «Правило третей в презентациях PowerPoint». Беседа «Форматы изображений». Беседа «Работа с изображением». Беседа «Что такое баннер». Беседа «Фигуры. Формат. Стили и применение». Беседа «Вставляем изображение в фигуру». Беседа «Группировка, разгруппировка, изменение и вращение форм». Беседа «Шаблоны для заставок». Беседа «Формат GIF.». Беседа «Текст, редактирование текста.». Беседа «Заголовок». Беседа «Анимация элементов слайда». Беседа «Роль звукового сопровождения в презентации». Беседа «Музыка для слайд-шоу и автоматических презентаций». Беседа «Форматы видео». Беседа «Автоматическая смена слайдов». Беседа «Циклический непрерывный показ презентации в автоматическом режиме». Мастер-класс «Электронная презентация PowerPoint - основные сферы применения». Мастер-класс «Структура электронной презентации». Мастер-класс «Выбор дизайна презентации». Мастер-класс «Цветовая схема слайда». Мастер-класс «Вставка фотографий и изображений». Мастер-класс «Правила фотографирования». Мастер-класс «Композиция объектов в презентации». Мастер-класс «Создание видеоролика из презентации». Мастер-класс «Эффекты для рисунка». Мастер — класс: «Как создать картинку для поста в Power Point».

Мастер-класс «Создание и модификация объектов с помощью панели инструментов Рисование». Мастер-класс «Создание простых изображений из фигур». Мастер-класс «Изображение в фигуре». Мастер-класс «Эффекты для

фигур». Мастер-класс «Новые фигуры при помощи изменения узлов». Мастер-класс «Переходы». Мастер-класс «Анимация элементов слайда». Мастер-класс «Фигурный текст». Мастер-класс «Добавление тени и трехмерных эффектов». Мастер-класс «Эффекты для текста». Мастер-класс «Работа с объектами Word Art». Мастер-класс «Вставка музыки в презентацию».

Практика. Упражнения «Собери цветок», «Четвертый лишний», «Что изменилось?», «Придумай название», «Танец маленьких зверят», «Определи звуки», «Скульптурная галерея», «Новое расписание», «Буквы на дискотеке», «Несчастное дерево», «Я помогаю другим», «Запрещенные слова», «Говорящие вещи», «Эстафета хороших известий», «Странные вопросы - странные ответы», «Прочисти мозги», «Радуга», «Интервью в день рождения», «Чувства и интонации», «Корабль среди скал», «Живая речь», «Фраза-картинка», «Жесты и мимика», «Вкусные слова», «Ассоциации», «Чудесная поляна», «Следы нечистой силы», «Эмоциональные руки», «Новое название», «Полезный подарок». Защита проекта.

Тренинг на знакомство и коммуникативные качества. Тренинг командообразования. Тренинг «Говорящие очки». Тренинг «Паутина».

Практическая работа в PowerPoint. Работа над сценарием презентации. Работа со слайдами в режимах (обычный, просмотр слайдов, сортировщик слайдов). Запуск и завершение работы, знакомство с элементами окна программы PowerPoint. Сохранение презентации. Создание простого ролика в PowerPoint. Создание баннера для соцсетей. Рисование в PowerPoint. Создание заставки при помощи функции «Объединение фигур». Рисование при помощи пера, добавление форм и линий. Создание проекта. Выполнение творческих заданий. Защита проекта. Создание GIF – анимации в PowerPoint «новогодняя открытка». Вставка звука в презентацию. Вставка видеоклипов в презентацию. Подготовка презентации к показу, демонстрация. Сохранение в различных форматах. Режим докладчика. Показ презентации: «секретные» заметки на слайдах, лазерная указка, маркер, перо.

2. Проект «Эксперимент» (18 часов).

Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ. Беседа «Виды экспериментов». Беседа «Дизайн презентации». Беседа «Каким может быть

титульный слайд». Беседа «Советы для эффективной презентации PowerPoint». Беседа «Анимационные ролики в программе PowerPoint». Беседа «Фотоальбом в программе PowerPoint». Беседа «Создание гипертекстовых интерактивных мультимедийных ресурсов в программе PowerPoint». Мастер-класс «Стиль». Мастер-класс «Разработка сценария». Мастер-класс «Титульный слайд – оформление». Мастер-класс «Использование PowerPoint в качестве инструмента подготовки графики». Мастер-класс «Использование программы PowerPoint для создания рекламной заставки».

Практика. Индивидуальная работа по разработке творческого проекта. Разработка сценария. Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Рисование объектов на слайдах. Фиксация в презентации результата проекта. Работа в PowerPoint над проектом. Создание анимационных роликов в программе PowerPoint. Создание фотоальбома в программе PowerPoint. Упражнение «Оцени поступок», «Чей голос?», «Ток», «Газета», «Пожелание», «Чудесный лес», «Последовательные картинки», «Геометрическая мозаика», «Чего на свете не бывает». Защита проектов. Тест «Последовательность действий при создании электронной презентации».

3. Проект «Древо семьи» (20 часов).

Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ. Беседа «Древо семьи». Беседа «Создания коллажей онлайн». Беседа «Оформление титульного слайда». Беседа «Genially – онлайн инструмент для создания инфографика и анимированных презентаций». Беседа «Направляющие». Беседа «Повторение элементов из слайда в слайд». Мастер-класс «Дизайн презентации». Мастер-класс «Создание видеолекций в программе PowerPoint». Мастер-класс «Колонтитулы. Деление текста на абзацы». Мастер-класс «Сетка, границы поля и рабочего пространства распределяем с помощью направляющих». Мастер-класс «Ранжирование текста по размерам». Мастер-класс «Выравнивание текста». Мастер-класс «Анимация объектов».

Практика. Упражнение «Буриме», «Трочка», «Зоопарк», «Циферблат», «Хлопок по коленям», «Скалолаз», «Живое зеркало», «Волшебный ключ». Игра «Угадай рифму». Индивидуальная работа по разработке творческого проекта.

Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Разработка сценария. Работа на компьютере в рамках проекта. Защита проектов.

4. Проект «Самопрезентация» (18 часов).

Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ. Беседа «Что такое самопрезентация». Беседа «Креативная самопрезентация». Беседа «Основа сценария самопрезентации». Беседа «Создание и форматирование маркированных и нумерованных списков». Беседа «Создание, редактирование и форматирование таблиц на слайдах». Беседа «Гиперссылка». Просмотр самопрезентаций.

Практика. Мастер-класс «Фишки». Мастер-класс «Создание элементов управления презентации». Мастер-класс «Создание фона презентации. Размещение фотографий». Мастер-класс «GIF – анимация». Тренинг «Лестница достижений». Упражнение «Солнышко лучистое». Упражнение «Что, откуда, как», «Новая сказка», «Стоп-кадр». Индивидуальная работа по разработке творческого проекта. Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Разработка сценария. Работа на компьютере в рамках проекта. Создание GIF – анимации в PowerPoint «открытка к 8 марта». Создание GIF – анимации в PowerPoint «открытка к 23 февраля». Защита проектов. Игра «Пойми меня». Викторина «Термины PowerPoint».

5. Проект «Интерактивная игра» (18 часов).

Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ. Беседа «Интеллектуальные игры». Беседа «Как подобрать цветовую палитру для презентации». Беседа «Подбор и создание изображений для игры». Беседа «Авторское право». Беседа «Дизайнерская техника для презентации». Беседа «Какие кроссворды существуют». Беседа «Шрифты в презентации».

Практика Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ - беседа «Интеллектуальные игры». Беседа «Как подобрать цветовую палитру для презентации». Беседа «Подбор и создание изображений для игры». Беседа «Авторское право». Беседа «Дизайнерская техника для презентации». Беседа «Какие кроссворды существуют». Беседа «Шрифты в презентации».

Практика. Мастер-класс «Создание слайдов с интерактивными заданиями». Мастер-класс «Несколько приемов контрастного выделения». Мастер-класс «Слайд — это ваш холст». Мастер-класс «Создание собственного шаблона для Slider.».

Мастер-класс «Рисование элементов игры». Мастер-класс «Неразрывный пробел в презентации». Мастер-класс «Слайды с вопросами и ответами».

Упражнение «Встаньте с мест», «Жонглеры», «Мне удастся», «Похожи ли мы с тобой?», «Автопортрет», «Рисуем на ладошках. Игра «Животные на спине». Тренинг «Разноцветное настроение».

Индивидуальная работа по разработке творческого проекта. Мозговой штурм «Моя игра». Выбор темы. Разработка сюжета. Составление плана. Разработка сценария. Работа на компьютере в рамках проекта. Защита проекта.

1. Технологии создания презентации в программе Power Point (70 часов).

Теория. Правила техники безопасности и гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ. Просмотр «Примеры презентаций». Беседа «Цели и задачи презентации». Беседа «Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение и применение». Беседа «Презентация компании». Беседа «Основные принципы дизайна». Беседа «Программа подготовки презентаций PowerPoint». Беседа «Принципы стилевого оформления презентаций». Беседа «Объекты презентации». Беседа «Правило третей в презентациях PowerPoint». Беседа «Форматы изображений». Беседа «Работа с изображением». Беседа «Что такое баннер». Беседа «Фигуры. Формат. Стили и применение». Беседа «Вставляем изображение в фигуру». Беседа «Группировка, разгруппировка, изменение и вращение форм». Беседа «Шаблоны для заставок». Беседа «Формат GIF.». Беседа «Текст, редактирование текста.». Беседа «Заголовок». Беседа «Анимация элементов слайда». Беседа «Роль звукового сопровождения в презентации». Беседа «Музыка для слайд-шоу и автоматических презентаций». Беседа «Форматы видео». Беседа «Автоматическая смена слайдов». Беседа «Циклический непрерывный показ презентации в автоматическом режиме». Мастер-класс «Электронная презентация PowerPoint - основные сферы применения». Мастер-класс «Структура электронной презентации». Мастер-класс «Выбор дизайна презентации». Мастер-класс «Цветовая схема слайда». Мастер-класс «Вставка фотографий и изображений». Мастер-класс «Правила фотографирования». Мастер-класс «Композиция объектов в презентации». Мастер-класс «Создание видеоролика из презентации». Мастер-класс «Эффекты для рисунка». Мастер — класс: «Как создать картинку для поста в Power Point».

Мастер-класс «Создание и модификация объектов с помощью панели инструментов Рисование». Мастер-класс «Создание простых изображений из фигур». Мастер-класс «Изображение в фигуре». Мастер-класс «Эффекты для фигур». Мастер-класс «Новые фигуры при помощи изменения узлов». Мастер-класс «Переходы». Мастер-класс «Анимация элементов слайда». Мастер-класс «Фигурный текст». Мастер-класс «Добавление тени и трехмерных эффектов». Мастер-класс «Эффекты для текста». Мастер-класс «Работа с объектами Word Art». Мастер-класс «Вставка музыки в презентацию».

Практика. Упражнения «Собери цветок», «Четвертый лишний», «Что изменилось?», «Придумай название», «Танец маленьких зверят», «Определи звуки», «Скульптурная галерея», «Новое расписание», «Буквы на дискотеке», «Несчастное дерево», «Я помогаю другим», «Запрещенные слова», «Говорящие вещи», «Эстафета хороших известий», «Странные вопросы - странные ответы», «Прочисти мозги», «Радуга», «Интервью в день рождения», «Чувства и интонации», «Корабль среди скал», «Живая речь», «Фраза-картинка», «Жесты и мимика», «Вкусные слова», «Ассоциации», «Чудесная поляна», «Следы нечистой силы», «Эмоциональные руки», «Новое название», «Полезный подарок». Защита проекта.

Тренинг на знакомство и коммуникативные качества. Тренинг командообразования. Тренинг «Говорящие очки». Тренинг «Паутина».

Практическая работа в PowerPoint. Работа над сценарием презентации. Работа со слайдами в режимах (обычный, просмотр слайдов, сортировщик слайдов). Запуск и завершение работы, знакомство с элементами окна программы PowerPoint. Сохранение презентации. Создание простого ролика в PowerPoint. Создание баннера для соцсетей. Рисование в PowerPoint. Создание заставки при помощи функции «Объединение фигур». Рисование при помощи пера, добавление форм и линий. Создание проекта. Выполнение творческих заданий. Защита проекта. Создание GIF – анимации в PowerPoint «новогодняя открытка». Вставка звука в презентацию. Вставка видеоклипов в презентацию. Подготовка презентации к показу, демонстрация. Сохранение в различных форматах. Режим докладчика. Показ презентации: «секретные» заметки на слайдах, лазерная указка, маркер, перо.

2. Проект «Эксперимент» (18 часов).

Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ. Беседа «Виды экспериментов». Беседа «Дизайн презентации». Беседа «Каким может быть титульный слайд». Беседа «Советы для эффективной презентации PowerPoint». Беседа «Анимационные ролики в программе PowerPoint». Беседа «Фотоальбом в программе PowerPoint». Беседа «Создание гипертекстовых интерактивных мультимедийных ресурсов в программе PowerPoint». Мастер-класс «Стиль». Мастер-класс «Разработка сценария». Мастер-класс «Титульный слайд – оформление». Мастер-класс «Использование PowerPoint в качестве инструмента подготовки графики». Мастер-класс «Использование программы PowerPoint для создания рекламной заставки».

Практика. Индивидуальная работа по разработке творческого проекта. Разработка сценария. Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Рисование объектов на слайдах. Фиксация в презентации результата проекта. Работа в PowerPoint над проектом. Создание анимационных роликов в программе PowerPoint. Создание фотоальбома в программе PowerPoint. Упражнение «Оцени поступок», «Чей голос?», «Ток», «Газета», «Пожелание», «Чудесный лес», «Последовательные картинки», «Геометрическая мозаика», «Чего на свете не бывает». Защита проектов. Тест «Последовательность действий при создании электронной презентации».

3. Проект «Древо семьи» (20 часов).

Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ. Беседа «Древо семьи». Беседа «Создания коллажей онлайн». Беседа «Оформление титульного слайда». Беседа «Genially – онлайн инструмент для создания инфографика и анимированных презентаций». Беседа «Направляющие». Беседа «Повторение элементов из слайда в слайд». Мастер-класс «Дизайн презентации». Мастер-класс «Создание видеолекций в программе PowerPoint». Мастер-класс «Колонтитулы. Деление текста на абзацы». Мастер-класс «Сетка, границы поля и рабочего пространства распределяем с помощью направляющих». Мастер-класс «Ранжирование текста по размерам». Мастер-класс «Выравнивание текста». Мастер-класс «Анимация объектов».

Практика. Упражнение «Буриме», «Трочка», «Зоопарк», «Циферблат», «Хлопок по коленям», «Скалолаз», «Живое зеркало», «Волшебный ключ». Игра «Угадай рифму». Индивидуальная работа по разработке творческого проекта. Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Разработка сценария. Работа на компьютере в рамках проекта. Защита проектов.

4. Проект «Самопрезентация» (18 часов).

Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ. Беседа «Что такое самопрезентация». Беседа «Креативная самопрезентация». Беседа «Основа сценария самопрезентации». Беседа «Создание и форматирование маркированных и нумерованных списков». Беседа «Создание, редактирование и форматирование таблиц на слайдах». Беседа «Гиперссылка». Просмотр самопрезентаций.

Практика. Мастер-класс «Фишки». Мастер-класс «Создание элементов управления презентации». Мастер-класс «Создание фона презентации. Размещение фотографий». Мастер-класс «GIF – анимация». Тренинг «Лестница достижений». Упражнение «Солнышко лучистое». Упражнение «Что, откуда, как», «Новая сказка», «Стоп-кадр». Индивидуальная работа по разработке творческого проекта. Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Разработка сценария. Работа на компьютере в рамках проекта. Создание GIF – анимации в PowerPoint «открытка к 8 марта». Создание GIF – анимации в PowerPoint «открытка к 23 февраля». Защита проектов. Игра «Пойми меня». Викторина «Термины PowerPoint».

5. Проект «Интерактивная игра» (18 часов).

Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ. Беседа «Интеллектуальные игры». Беседа «Как подобрать цветовую палитру для презентации». Беседа «Подбор и создание изображений для игры». Беседа «Авторское право». Беседа «Дизайнерская техника для презентации». Беседа «Какие кроссворды существуют». Беседа «Шрифты в презентации».

Практика Теория. Дистанционные занятия на платформе ЗУМ - беседа «Интеллектуальные игры». Беседа «Как подобрать цветовую палитру для презентации». Беседа «Подбор и создание изображений для игры». Беседа «Авторское право». Беседа «Дизайнерская техника для презентации». Беседа «Какие кроссворды существуют». Беседа «Шрифты в презентации».

Практика. Мастер-класс «Создание слайдов с интерактивными заданиями». Мастер-класс «Несколько приемов контрастного выделения». Мастер-класс «Слайд — это ваш холст». Мастер-класс «Создание собственного шаблона для Slider.». Мастер-класс «Рисование элементов игры». Мастер-класс «Неразрывный пробел в презентации». Мастер-класс «Слайды с вопросами и ответами».

Упражнение «Встаньте с мест», «Жонглеры», «Мне удастся», «Похожи ли мы с тобой?», «Автопортрет», «Рисуем на ладошках. Игра «Животные на спине». Тренинг «Разноцветное настроение».

Индивидуальная работа по разработке творческого проекта. Мозговой штурм «Моя игра». Выбор темы. Разработка сюжета. Составление плана. Разработка сценария. Работа на компьютере в рамках проекта. Защита проекта.

2 год обучения

Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. Правила работы за компьютером (включение и выключение компьютера).

Раздел 1. Введение в компьютерную графику и анимацию

1. Основы векторной графики.

Теория. Форматы файлов анимации. Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур.

Практика. Создание рисунков по индивидуальным заданиям.

2. Основы растровой графики.

Теория. Оформление анимации. Создание сложных растровых объектов в Paint. Gimp. Импорт анимации, использование фото клипартов.

Практика. Объекты для анимации «Аквариум»

Объекты для анимации «Приключения Ежа»

3. Знакомство с основными принципами создания анимации.

Теория. Виды анимации. Основы создания Gif-анимаций в приложении Pivot Animator.

Практика. «Игра в мяч», «Превращение в бабочку», «Танец», «Приключения на корабле»

Раздел 2. Создание презентаций и управляемой анимации в программе

Microsoft Power Point

1. Макеты слайдов в Power Point

Теория. Макет слайда, выбор макета, применение .

Практика. Примеры работ. Практическая игра с готовыми анимациями и презентациями.

Анализ готовой презентации. Чего не хватает и что нужно добавить.

2.Способы создания фона

Теория. Понятие фон, особенности использования фона.

Практика. Практическое задание.

3.Текст в PowerPoint

Теория. Особенности применения текста в презентации, виды шрифтов, форматирование шрифта. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры. Текстовые фреймы: создание и редактирование. Виды анимации (вход, выделение, выход), особенности работы с текстов.

Практика. Вставка текста в презентацию, форматирование: изменение размера, цвета, начертания.

4.Вставка рисунков на слайд

Теория. Главное меню. Команда «вставка». Вставка фигур и рисунков. Операции с фигурами: увеличение, уменьшение; заливка и обводка. Форматирование рисунков. Вставка фрагмента рисунка. Сохранение работы

Практика. Создание презентации. 1-й слайд: вставка рисунков. 2-й слайд: вставка фигур. Создание сюжетного рисунка из фигур. Поиск рисунков по заданной теме. Вставка рисунка на слайд. Обрезка рисунка.

5.Анимация в Power Point

Теория. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация рисунков. Виды анимации. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, цвет. Создание рисунков с использованием готовых фигур. Методы заливки фигур (цвет, градиент, рисунок, фактура). Гиф-изображения.

Практика. Анимация «Пустыня»

Анимация «Приключения ежа»

6.Вставка объектов из Интернета

Теория. Возможности поиска файлов в интернет, правила сохранения на компьютер.

Практика. Практическое задание

7.Использование Gif-анимаций

Теория. Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point.

Практика. Практическое задание

8.Управляемая анимация.

Теория. Использование гиперссылок. Настройка слайдов для управляемой анимации.

Практика. Практическое задание

9. Вставка и настройка звука

Теория. Особенности настройки звука, длительность, встроенные и скаченные звуки. Запись своего звука.

Практика. Анимация «Танец елочек»

Анимация «Приключения смартфона»

10. Вставка и настройка видеоклипа

Теория. Особенности настройки видеоклипа, длительность, встроенные и скаченные видео. Запись своего видео. Создание управляющих кнопок. Настройка времени показа и анимационных эффектов. Запуск и наладка презентации.

Практика. Анимация «Пчела», Анимация «Чаепитие», Анимация «Строим пирамиду», Анимация «Викторина СОБЕРИ УРОЖАЙ», Анимация «Викторина СВОЯ ИГРА», Анимация «ЛАБИРИНТ», Анимация «ПОВАР», Анимация «ТИР».

Раздел 3. Тренды дизайна презентаций

1. Используем гаджеты. Гифки. Живой фон. Градиенты.

Теория. Применение гиф картинок для создания презентации. Создание динамичного фона. Особенности настройки градиента.

Практика. Практическое задание.

2. Диаграммы. Анимированный график

Теория. Добавление таблицы на слайд. Добавление и удаление строк и столбцов таблицы. Добавление диаграммы в презентацию.

Практика. Практическое задание.

3. Интерактивное меню.

Теория. Создание меню игры, с применением гиперссылок и анимации.

Практика. Практическое задание.

4. Прокрутка текста. Тест в PowerPoint

Теория. Организация прокрутки текста. Разработка интерактивного теста.

Практика. Практическое задание

5. Эффект фотография в тексте. Видео в тексте .Бесконечная анимация в Power Point

Теория. Особенности фоновой заливки текста. Создание анимации, особенности циклической анимации.

Практика. Практическое задание

6. Творческое задание.

Практика. Практическое задание

Раздел 4. Создание мультфильма средствами Power Point

1. Создание презентации и фона

Практика. По заданию составить простейшую раскадровку мультфильма.

2.Наполнение и анимация. Работа с персонажами.

Практика. Добавление анимации. Задание анимации для каждого отдельного элемента. Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона. Применения анимации к тексту.

3.Настройка звукового сопровождения.

Практика. Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись презентации для показа в автоматическом режиме. Просмотр и анализ наиболее удачных презентаций группы учащихся.

4.Монтаж.

Практика. Монтаж слайд-мультфильма

5.Подгонка длительности слайдов.

Практика. Настройка времени смены слайдов в мультфильме.

6.Перевод в видеоформат.

Практика. Настройка времени смены слайдов в мультфильме. Перевод в видеоформат.

7.Демонстрация мультфильмов.

Теория. Конкурс работ.

Раздел 5. Разработка мультфильмов и интерактивных игр

Интерактивная игра «Веселые поварята»

1.Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Объекты.

Теория. Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Работа с объектами.

Практика. Практическое задание

2.Настройка триггеров и анимации.

Теория. Настройка триггеров и анимации.

Практика. Настройка триггеров в интерактивной игре «Веселые поварята». Настройка анимации.

Практическое задание

3.Настройка гиперссылок для кнопок.

Теория. Настройка гиперссылок для кнопок в игре.

Практика. Настройка гиперссылок в интерактивной игре «Веселые поварята».

4.Демонстрация игры.

Теория. Демонстрация интерактивной игры.

Интерактивная игра «Найди 10 отличий»

1.Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Объекты.

Теория. Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Работа с объектами.

Практика. Создание интерактивной игры «Найди 10 отличий».

2.Настройка триггеров и анимации.

Теория. Настройка триггеров и анимации.

Практика. Настройка триггеров в интерактивной игре «Найди 10 отличий». Настройка анимации.

3.Настройка гиперссылок для кнопок.

Теория. Настройка гиперссылок для кнопок в игре.

Практика. Настройка гиперссылок в интерактивной игре «Найди 10 отличий».

4.Демонстрация игры.

Теория. Демонстрация интерактивной игры.

Творческое задание: Мультфильм из списка идей

1.Создание презентации и фона

Практика. По заданию составить простейшую раскадровку мультфильма.

2.Наполнение и анимация. Работа с персонажами.

Практика. Добавление анимации. Задание анимации для каждого отдельного элемента.

Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона. Применения анимации к тексту.

3.Настройка звукового сопровождения.

Практика. Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись презентации для показа в автоматическом режиме. Просмотр и анализ наиболее удачных презентаций группы учащихся. 4.**Монтаж.**

Практика. Монтаж слайд-мультфильма

5.Подгонка длительности слайдов.

Практика. Настройка времени смены слайдов в мультфильме.

6.Перевод в видеоформат.

Практика. Настройка времени смены слайдов в мультфильме. Перевод в видеоформат.

7.Демонстрация мультфильмов, интерактивных игр.

Теория. Конкурс работ.

<i>Будут знать</i>	<i>Будут уметь</i>
--------------------	--------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Технику безопасности; - Microsoft Office Power Point, её возможности и область применения; - способы создания презентаций; - типы файлов, поддерживаемых программой Microsoft Office PowerPoint; - Создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики (Paint, Gimp). - Принципы работы в приложении Pivot Animator. 	<ul style="list-style-type: none"> - осуществлять запуск Microsoft Office Power Point: - с помощью главного меню, помощью ярлыка на рабочем столе; - самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную; - применять анимацию к объектам; - создавать управляемую анимацию; - выполнять обмен графическими данными между различными программами; - создавать гиперссылки и управляемые кнопки; - вставлять звуки и видеоклипы; - создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики; - создавать короткие анимационные ролики в Pivot Animator; - воспроизводить звуки и видеоклипы в режиме просмотра слайдов; - находить, сохранять необходимую информацию; - устанавливать время демонстрационного показа слайдов; - создавать презентации с автоматическим режимом показа; - совмещать продукты векторной, растровой и 3D графики; - создавать надписи, титры, применять к тексту эффекты; - переводить в видеоформат; - создавать анимационные мультфильмы, интерактивные игры; - применять современное программное обеспечение, с использованием ресурсов глобальной сети Интернет (поисковые системы, Web-сайты); - оценивать свои результаты.
---	---

2.3. Планируемые результаты

Раздел 3. Организационно-педагогические условия

3.1. Календарный учебный график

1 год обучения

	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Раздел 1	18	18	18	16					
Раздел 2				2	12	4			
Раздел 3						12	8		
Раздел 4							6	12	
Раздел 5								6	12

Всего	18	18	18	18	12	16	14	18	12
-------	----	----	----	----	----	----	----	----	----

2 год обучения

	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Раздел 1	12	13	14	5					
Раздел 2				8	8	4			
Раздел 3						8	12	5	
Раздел 4								8	
Раздел 5									12
Всего	12	13	14	13	8	12	12	12	12

3.2. Формы аттестации и оценочные материалы

Учащимся предлагается оценить по пятибалльной шкале полученные в процессе обучения знания и умения. Выдается бланк со следующими вопросами:

1. Освоил теоретический материал по разделам и темам программы (могу ответить на вопросы педагога).
2. Знаю специальную терминологию, используемую на занятиях.
3. Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности.
4. Умею выполнять практические задания (практические работы, упражнения, задачи), которые дает педагог.
5. Научился самостоятельно выполнять задания.
6. Умею технически реализовывать задуманные идеи.
7. Могу научить других, тому чему научился сам на занятиях.
8. Научился сотрудничать и взаимодействовать с другими ребятами в решении поставленных задач.
9. Научился получать информацию из других источников.
10. Мои достижения и результаты занятий.

Форма оценки результатов: уровень – высокий, средний, низкий

10 балльная система

3-4 балла – низкий уровень освоения программы

5-8 баллов – достаточный уровень освоения программного материала

9-10 баллов – высокий уровень освоения программного материала

Оценка проводится педагогом на основе указанных критериев и выставляется в протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся.

3.3. Методические материалы

Программа обеспечивается методическими видами продукции: разработка интерактивных игр, анимационных продуктов. Методические рекомендации по разработке индивидуальных проектов по заданным темам, а так же при индивидуальном выборе темы.

Проведение занятий проводятся по формам: беседа, лекция, конференция.

Используются методы организаций и осуществления учебно-воспитательной деятельности:

- по источнику материала: словесные, наглядные, практические;
- по характеру обучения: поисковые, исследовательские, проблемные, продуктивные, объяснительно-иллюстративные;
- по логике изложения и восприятия нового знания: индуктивные и дедуктивные;
- по степени взаимодействия учителя и учеников: пассивные, активные, интерактивные.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности:

- методы стимулирования интереса к учению: познавательные игры, учебные дискуссии, создание эмоционально-нравственных ситуаций;
- методы стимулирования долга и ответственности: убеждение, предъявление требований, «упражнения» в выполнении требований, поощрение, порицания.

Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности:

- методы устного контроля и самоконтроля;
- методы письменного контроля и самоконтроля;
- методы практического контроля и самоконтроля.

Словесные методы: объяснение, рассказ, работа с источниками, изложение, повествование, описание, рассуждение, беседа.

Наглядные методы: демонстрация, показ образца, иллюстрация.

Практические методы: наблюдение, опыт, упражнения, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

Метод проектов предполагает самостоятельный анализ заданной ситуации и умение находить решение проблемы.

Технология критического мышления – развивает коммуникативные компетенции, умение находить и анализировать информацию, учить мыслить объективно и разносторонне.

Технология развивающего обучения - ориентация на потенциальные возможности учащихся.

Групповая технология – активизация познавательной деятельности.

Игровые технологии – эффективная организация взаимодействия педагога и учащихся.

Технология образовательных событий – способ интеграции образовательного пространства для успешного развития и социализации воспитанников.

При выборе форм организации занятий отдаются предпочтение: фронтальная работа, групповая, коллективная, в парах, индивидуальная.

Раздел 4. Условия реализации программы

4.1. Материально-технические условия

Для успешной реализации программы «Секреты PowerPoint» имеются:

- кабинет;
- столы;
- стулья;
- ноутбуки;
- проектор;
- интернет;
- дидактический материал;
- тематические презентации;
- образовательная программа.

Для организации и осуществления учебных действий по данной образовательной программе используются разнообразные формы, методы, технологии, выбор которых определяется целями и задачами каждого конкретного занятия, и его содержанием

4.2. Кадровое обеспечение

Дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Волшебство Power Point» реализует педагог дополнительного образования, соответствующий квалификационным характеристикам по должности «педагог дополнительного образования».

Раздел 5.Список литературы

5.1. Литература для педагога:

- 1 Алексей Каптерев Мастерство презентаций/ А. Каптерев - Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 336 с.
- 2 Алексей Каптерев, Алексей Бурба Точка контакта: Презентация/ А. Каптерев, А. Бурба - РИПОЛ Классик, 2016. – 56 с.
- 3 Кокс Джойс Microsoft PowerPoint 2013. Русская версия / Джойс Кокс, Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2016. - 496 с.
- 4 Лазарев, Дмитрий Презентация: Лучше один раз увидеть! / Дмитрий Лазарев. - М.: Альпина Паблишер, 2015. - 142 с.
- 5 Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016. Русская версия. Серия Шаг за шагом. / Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2018. - 498 с.
- 6 Робин Уильямс Дизайн. Книга для недизайнеров/ Робин Уильямс - Символ-Плюс, 2016
- 7 Шульгин, В. П. Создание эффектных презентаций с использованием PowerPoint 2013 и других программ / В.П. Шульгин, М.В. Финков, Р.Г. Прокди. - М.: Наука и техника, 2015. - 256 с.

5.2. Электронные источники:

1. Гарр Рейнольдс «Presentation Zen: Design»
https://nekotler.ru/dzen_presentation/
2. «Slidedocs», Nancy Duarte (FREE) <https://www.duarte.com/slidedocs/>
3. Правила оформления компьютерных презентаций - http://comp-science.narod.ru/pr_prez.htm

5.3. Литература для обучающихся:

1 Лазарев, Дмитрий Презентация. Лучше один раз увидеть! / Дмитрий Лазарев. - М.: Альпина Паблишер, 2015. - 142 с.

2 Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий

3 Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991

Список электронных ресурсов для обучающихся:

<http://www.klyaksa.net/>

<http://www.uroki.net>

<https://www.intel.ru/content/www/ru/ru/homepage.html>

<http://www.legenda-dance.ru>

<http://www.myshared.ru>

<http://www.izo-school.ru>

Приложение 1

ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ 2024 учебный год

Направление –

Объединение –

Общеобразовательная программа «Волшебство PowerPoint» и срок её реализации

1 год

№ группы год обучения 1 количество обучающихся в группе 15

ФИО педагога Ставер Наталья Сергеевна

Дата проведения аттестации

Форма аттестации – демонстрация интерактивных игр и мультфильмов

Форма оценки результатов: уровень – высокий, средний, низкий

10 балльная система

3-4 балла – низкий уровень освоения программы

5-8 баллов – достаточный уровень освоения программного материала

9-10 баллов – высокий уровень освоения программного материала

РЕЗУЛЬТАТЫ АТТЕСТАЦИИ

№	Фамилия ребёнка	имя	Результат аттестации
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

Всего аттестовано 15 человек. Из них по результатам аттестации:

Высокий уровень 12 человек (80%)

Средний уровень 3 человек (20%)

Низкий уровень 0 человек (%)

Подпись педагога _____

Приложение 2

ОЦЕНКА УРОВНЕЙ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Уровни /количес тво %	Параметр ы	Критерии	Показатели
Высокий уровень/ 100-80%	Теоретич еские знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	Учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
	Практиче ские умения и	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода	Учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период;

	навыки.	владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества
Средний уровень / 79-50%	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	У учащегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой
	Практические умения и навыки.	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	У учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца
Низкий уровень / Менее 50%	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	Учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.
	Практические умения и навыки.	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	Учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.