

Аннотации к программам технической направленности

<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по начальному техническому моделированию «Делай сам»</p>	<p><i>Автор: Волынец Галина Петровна</i></p> <p><i>Цель программы:</i> развитие творческих способностей обучающихся средствами прикладного технического моделирования и художественного труда. Цель находится в зоне ближайшего развития потенциала детей, проявляющих интерес к художественному труду и техническому моделированию. Для успешной реализации цели формирование групп проводится дифференцированно.</p> <p>Контингент учащихся: 7-13 лет.</p> <p><i>Режим занятий:</i> с учащимися первого года обучения - дошкольниками (5-7 лет), занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, всего 144 часа в год; с учащимися второго года обучения –школьниками (7-9 лет)– 2 раза в неделю по 3 часа, всего 216 часов в год; с учащимися третьего года обучения – (9-11 лет) – 2 раза в неделю по 3 часа; всего 216 часов в год; с учащимися четвёртого года обучения – (11-13 лет) – 2 раза в неделю по 3 часа; всего 216 часов в год.</p> <p><i>Сроки реализации программы:</i> 4 года</p> <p><i>Краткое содержание:</i> На каждом занятии обучающимся предоставляется возможность самостоятельно выбирать, сравнивать, осуществлять свой замысел, доводить дело до конца, планировать дальнейшую работу. Пройдя репродуктивно- творческий этап, дети имеют большой запас знаний, умений и навыков. Это создает благоприятную почву для последующей работы. Вся система занятий построена от простого к сложному, все виды деятельности способствуют реализации принципа воспитывающего обучения.</p> <p>Для педагогического мониторинга используются различные формы и методы: опрос, анкетирование и т.д. Для диагностики личностных качеств, уровня воспитанности, проводим анкетирование совместно с психологами. О результатах реализации программы можно судить по итогам мероприятий промежуточных аттестаций, показывающих уровень её освоения учащимися.</p> <p><i>Ожидаемые результаты:</i> по окончании программы дети должны уметь самостоятельно вычерчивать, вырезать и склеивать плоские и объёмные фигуры; изготавливать игрушки геометрических форм по готовым разверткам и самостоятельным чертежам; владеть первоначальными понятиями о простейших конструктивных элементах; владеть различными способами копирования рисунков: светокопия, использование кальки и копировальной бумаги.</p>
--	---

<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по информатике «Окно в интерАктивный мир»</p>	<p><i>Автор: Севрюкова Ольга Геннадьевна</i> <i>Цель:</i> создать условия для интеллектуального и творческого развития, систематизации и углубления имеющихся знаний и умений учащихся в области информатики и ИКТ <i>Контингент: учащихся:</i> 13-15 лет. <i>Режим занятий:</i> 1 год обучения -4 часа в неделю, всего 144 часа в год. 2 год обучения - 5 часов в неделю, всего 180 часов в год. <i>Сроки реализации программы:</i> 2 года. <i>Краткое содержание:</i> программа предполагает следующие формы занятий: беседа, теоретические задания, мультимедийные лекции, практикумы, интерактивные задания, развивающие логические игры, проектную деятельность, демонстрации, мини-соревнования, информационный диктант, творческие проекты, конкурсы, компьютерные презентации, тестирование с выбором ответов, самостоятельную работу с массивами данных, отработку технических навыков с помощью компьютерных тренажеров. <i>Ожидаемые результаты:</i> 1 год ребенок получает представления о современных информационных технологиях, овладевает практическими навыками с компьютером и операционной программой; получает возможность развивать алгоритмическое, логическое и абстрактное мышление, а также творческие способности, внимание, память; 2 год обучения предполагает освоение компьютерных технологий и получение понимания, как их применять в практической деятельности.</p>
<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по компьютерному творчеству «Виртуальный дизайн»</p>	<p><i>Автор: Шевцова Елена Савельевна</i> <i>Цель:</i> общеразвивающей программы «Виртуальный дизайн» является освоение популярных программ создания и дизайна электронных документов, практические приемы работы с цветом, композицией различного уровня сложности; изучение объектно-ориентированного программирования в игровой, увлекательной форме (используя среду программирования Перволото, Scratch и игровой конструктор Game Maker). Кроме этого, основной упор делается на воспитание позитивной личности с активной жизненной позицией, проявляющей интерес и желание самовыражения в компьютерном творчестве. <i>Контингент учащихся:</i> 7-13 лет. <i>Режим занятий:</i> 1 год обучения – 4 учебных часа в неделю. Всего 144 часа в год. 2 год обучения – 5 учебных часа в неделю. Всего 216 часа в год. <i>Сроки реализации программы:</i> 3 года. <i>Краткое содержание:</i> Объектно-ориентированное программирование в средах программирования</p>

	<p>Перволого и Scratch Обработка цифровых изображений Компьютерная графика. Графические редакторы. Текстовые редакторы. Текстовый процессор Word. Конструктор игр Game Maker. Разработка компьютерных игр. Объектно-ориентированное программирование в средах Перволого и Scratch Создание и монтаж видеороликов Анимация изображений. Морфинг Компьютерная графика. Adobe Photoshop Объектно-ориентированное программирование в среде Scratch Компьютерная 3D графика – моделирование объектов Программирование на ЯВУ Паскаль</p> <p><i>Ожидаемые результаты:</i> уметь: создавать папки для хранения электронных документов, находить информацию в каталоге ПК по заданному пути, осуществлять операции поиска, перемещения, копирования и удаления файлов. Редактировать и сохранять цифровые изображения при помощи программы Picasa, создавать в ней коллажи и музыкальные презентации. использовать имеющиеся шаблоны оформления презентаций, создавать электронные презентации в редакторе Power Point, добавлять различные объекты: текст, звук, графика, корректно размещать их на слайдах презентации, настраивать электронную презентацию. понимать): правила безопасной работы в компьютерном классе, режимы работы за компьютером, правила поведения при посещении занятий кружка, расположение санузлов в помещении, план эвакуации из здания в случае непредвиденных чрезвычайных ситуаций; правила дорожного движения. Знать о пагубных последствиях от табакокурения, наркотической и алкогольной зависимости. Создавать игры по алгоритмам практических работ; разрабатывать свои варианты игры на основе полученного практического опыта в среде Game Maker. Владеть операцией отладки и редактирования игр. Разрабатывать сюжеты игр и реализовывать замысел средствами игровой платформы Game Maker. Владеть операцией отладки и редактирования игр.</p>
<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Детское телевидение Юн-ТВ»</p>	<p><i>Автор: Архипова Татьяна Юрьевна.</i></p> <p>Цель программы: создать условия для развития творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей и нравственных ориентиров личности в процессе создания видеофильмов и телерепортажей, изучения лучших образцов экранной культуры.</p> <p>Контингент учащихся: от 13 до 17 лет.</p> <p>Режим занятий: программа рассчитана на 2 года обучения: 1 год обучения – 4 учебных часа в неделю. Всего 144 часа в год. 2 год обучения – 6 учебных часов в неделю. Всего 216 часов в год.</p> <p>Основная форма работы – групповая, но, в связи с различным уровнем развития и личностными качествами детей занятия строятся на индивидуальном общении или в составе небольшой группы (2-4 человека), которая работает над собственным проектом (фильмом).</p>

	<p>Занятия комбинированные, т.е. включают в себя теоретическую часть (беседы, лекции) и практическую часть (под руководством педагога, самостоятельная работа, игра, творческие практикумы).</p> <p>Сроки реализации программы: программа рассчитана на 2 года.</p> <p>Краткое содержание: История развития кинематографа, драматургия фильма, основные этапы создания видеофильма (задумка, сценарий, план съёмки) основы операторского мастерства, видеосъёмки, монтажа, озвучивания.</p> <p>Ожидаемые результаты: Знание основных вех истории кинематографа и телевидения; Умение разбираться в жанрах и направлениях кинематографа и ТВ; Умение творчески осмысливать действительность; Развитие навыков зрительной (визуальной) культуры восприятия экранных произведений; Формирование базовых навыков видео творчества, необходимых для самостоятельного создания фильмов (сценарное, операторское, режиссерское, журналистское); Использование художественных и монтажных выразительных средств при создании видеофильма или видеосюжета; Повышение уровня развития общей культуры и поведенческой этики; Формирование и укрепление нравственных ориентиров.</p> <p>Формы подведения итогов реализации программы – презентация своих работ (видеофильмов, сюжетов, роликов, интервью) для родителей и сверстников, участие в конкурсах и фестивалях любительских фильмов, размещение видеороликов на хостинге «YouTube».</p>
<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы издательского дела»</p>	<p><i>Автор:</i> Карпова Елена Анатольевна</p> <p><i>Цель программы</i> создание условий для самореализации подростков через участие в социально-значимой деятельности по выпуску периодического печатного издания и освоение современных информационных технологий.</p> <p><i>Контингент учащихся:</i> 13-17 лет</p> <p><i>Сроки реализации программы:</i> 3 года</p> <p><i>Режим занятий:</i> 1-й год обучения – 4 учебных часа в неделю. Всего 144 часа в год; 2-й и 3-й год обучения-6 учебных часов в неделю. Всего 216 часов в год.</p> <p><i>Краткое содержание:</i> Изучение истории возникновения книги и книгопечатания. Основы журналистики. Программное обеспечение издательского процесса. Чтение-это труд. Секреты стилистики (правила хорошей речи). Основы обработки фотографий и создания презентаций. Этапы современного развития журналистики. Компьютерная вёрстка.</p>

	<p>Литературное редактирование. Издательство на вашем столе.</p> <p>Ожидаемые результаты: осуществлять поиск необходимой информации, обрабатывать, анализировать и осуществлять её передачу. Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель, контролировать и оценивать процесс и результат деятельности</p> <p>Формы подведения итогов реализации программы: определение рейтинга, диагностический тест(собеседование), квест «Создание печатного издательства», портфолио, выполнение творческих и лабораторных работ.</p>
<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа</p> <p>«Основы журналистики и компьютерной верстки»</p>	<p>Автор: Агафонов Александр Петрович</p> <p>Цель программы: развитие аналитического мышления обучаемых раскрытие их творческого потенциала, создание условий для самореализации подростков через участие в социально-значимой деятельности по выпуску школьного периодического печатного издания.</p> <p>Контингент учащихся: 11 -17 лет</p> <p>Сроки реализации программы:2 года</p> <p>Режим занятий: 1-й год обучения – 4 учебных часа в неделю. Всего 144 часа в год. 2-й год обучения – 6 учебных часов в неделю. Всего 216 часов в год.</p> <p>Краткое содержание: журналистика как наука и вид профессиональной деятельности человека. Жанры журналистики. Электронные СМИ. Реклама в СМИ. Редактирование текстов. Литературные альманахи, буклеты, брошюры.</p> <p>Ожидаемые результаты: знание журналистской этики, основных жанров журналистики и их особенностей; умение написать короткую информацию, заметку, репортаж, статью, корреспонденцию; владеть редактированием текста; уметь осуществлять фото и видеосъёмку, пользоваться диктофоном.</p> <p>Формы подведения итогов реализации программы: портфолио, глубина раскрытия темы в материалах, точность заголовков, активность на занятиях, таблица учёта достижений учащихся.</p>
<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа</p> <p>«Школа робототехники»</p>	<p>Автор: Сидорня Андрей Александрович</p> <p>Цель программы: вовлечение обучающихся в инженерно-техническое творчество через занятие образовательной робототехникой.</p> <p>Контингент учащихся: 12 -16 лет</p> <p>Сроки реализации программы: 1 год</p>

Режим занятий:

1-й год обучения – 4 учебных часа в неделю. Всего 144 часа в год.

Краткое содержание: изучение основ робототехники, программирования роботов VEX, подготовка к робототехническим соревнованиям.

Ожидаемые результаты: у обучающихся будет возможность научиться конструировать робототехнические системы для соревнований, планировать и оценивать результаты инженерно-технической деятельности.

Формы подведения итогов реализации программы: портфолио, конкурсная и выставочная деятельность.