

Комитет по образованию Санкт-Петербурга
Санкт-Петербургское государственное автономное
профессиональное образовательное учреждение
«Морская техническая академия имени адмирала Д.Н. Сенявина»

РАССМОТРЕНО И ПРИНЯТО

Педагогическим советом

«28» августа 2025 г.

Протокол № 126

УТВЕРЖДАЮ

Приказом № 46-о от 28 августа 2025 г.

Директор СПб ГАПОУ

«МТА имени адмирала Д.Н. Сенявина»

В.А. Никитин

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ДИЗАЙН ПРЕЗЕНТАЦИЙ»

Срок освоения: 1 год

Возраст обучающихся: 16-20 лет

Разработчик:

Романовский Алексей Вацлавович,

педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2025 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа (далее ДОП) разработана с учетом Федерального Закона от 29.12.2012г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Федерального Закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»; Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р; Распоряжения Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»; Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»; Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»; Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»; Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»; Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»; Постановления Главного государственного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; Постановления Главного государственного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»; Паспорта федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержденного президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16); Письма Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»; Распоряжения Комитета по образованию Санкт-Петербурга «Об утверждении Критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга» от 25.08.2022 № 1676-р; Устава Санкт-Петербургского государственного автономного профессионального образовательного учреждения «Морская техническая академия имени адмирала Д.Н. Сенявина»; Лицензии на образовательную деятельность и др. локальных актов учреждения.

В соответствии с распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р. «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» в дополнительной общеразвивающей программе максимально использован воспитательный потенциал учебных занятий и мероприятий. В программе также большое внимание уделяется подготовке каждого обучающегося к общественной жизни и последующей трудовой деятельности. Большое значение придаётся гражданско-патриотическому воспитанию обучающихся.

Основные характеристики ДОП:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастер презентаций и сайтов» (далее - программа) дает возможность получить вводные знания, необходимые для применения международно-правовых норм, глубокого уважения к морскому

публичному и частному праву, пониманию необходимости строгого соблюдения и понимания правовых предписаний.

Программа имеет художественную направленность, общекультурного уровня освоения. Программа позволяет сформировать значимые качества и умения, необходимые для понимания и использования современных информационных технологий и получить положительный социальный опыт.

Актуальность программы опирается на необходимость подготовки творческой, социально-активной молодёжи, готовой профессионально самоопределиваться и жить в современном обществе. Занятия и проводимые мероприятия в объединении не только дают учащимся знания, предпрофессиональные умения, расширяют их кругозор, но и формируют жизненную позицию и определенные этические нормы общения. Таким образом, участники программы не только подготавливаются к теоретическому зачету по результатам освоения программы, но и развивают свои личностные качества.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что она обеспечивает необходимые условия для личностного развития, профессионального самоопределения учащихся, дает знания в области создания сайтов и презентаций, создаёт благоприятные условия для разностороннего развития личности и выработки высоких нравственных качеств.

Отличительные особенности состоят в том, что на занятиях по программе предусматривается не только изучение основ современных информационных технологий, но развитие нестандартного мышления, получение знаний при будущем профессиональном самоопределении учащихся.

Программа ориентирована на группу учащихся и предполагает, наряду с групповой формой работы, индивидуализацию процесса обучения. Необходимость дифференцированного подхода к учащимся связана с индивидуальными способностями учащихся к усвоению учебного материала и необходимостью достижения результата при сдаче теоретического зачета по результатам программы «Мастер презентаций и сайтов». Освоение учащимися данной программы во многом определяет их дальнейшее развитие и понимание информационной составляющей общества.

Адресат программы: в реализации программы принимают участие девушки и юноши в возрасте 16-20 лет.

Срок реализации программы – 144 учебных часа.

Занятия проходят по 4 учебных часа в неделю.

Цель программы:

Обучить учащихся практическим основам создания презентаций, создания сайтов и основам программирования как неотъемлемой части понимания алгоритма.

Задачи:

обучающие:

- получение учащимися знаний об построения презентации как о важной основе помощи в подготовке материалов любого доклада;

- изучение основ создания сайтов и презентаций для четкого понимания все возрастающей роли цифровых технологий в повседневной жизни и профессиональной деятельности;

развивающие:

- развитие у учащихся понимания сути и перспективы развития цифровых технологий;
- развитие у учащихся нормативно-ценностных ориентаций, наглядно-образной памяти, логического, образного и пространственного мышления, воображения, внимания;
- развитие способностей к организационной работе, принятию самостоятельных решений и совершенствование личности каждого, путем раскрытия его способностей;

воспитательные:

- воспитание ответственного отношения к задачам обработки информации в будущей профессиональной деятельности;
- формирование социальной и духовной культуры.

Планируемые результаты:

личностные:

- умение устанавливать причинно-следственные связи при развитии кругозора;
- формирование способности интеллектуально и нравственно совершенствоваться;
- умеет планировать собственную деятельность, осуществлять самоконтроль, проявлять инициативу при поиске способа решения поставленных задач;

метапредметные:

- умеет соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- формирование умения оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- формирование умения определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения;

предметные:

- формирование знаний об основах создания презентаций и сайтов;
- формирование знаний, необходимых для сдачи теоретического зачета по программе.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Создание высококлассных презентаций в среде PowerPoint					
1.	Тема 1. Традиционный подход в создании презентации в среде PowerPoint	14	5	9	Входной контроль Рефлексия, педагогическое наблюдение
2.	Тема 2. Дизайнерские хитрости в создании презентации	18	6	12	Рефлексия, педагогическое наблюдение
Раздел 2. Кодинг с использованием элементов HTML, CSS, JS. Web – конструирование					
3.	Тема 3. Основы HTML , CSS конструирования сайта	18	5	13	Рефлексия, создание презентаций
4.	Тема 4. Изучение основ WEB – конструирования и WEB – программирования в среде JS (Java Script).	18	5	13	Рефлексия, создание презентаций
Раздел 3. Программирование в Python					
5.	Тема 5. Переменные и типы данных	16	4	12	Рефлексия, педагогическое наблюдение
6.	Тема 6. Практическая работа со строками	18	5	13	Рефлексия, педагогическое наблюдение
7.	Тема 7. Функции. Кортежи	18	5	13	Рефлексия, тестирование,
Раздел 4. Трехмерная графика в среде Blender					
8.	Тема 8. Знакомство с интерфейсом	12	6	6	Рефлексия, педагогическое наблюдение
9.	Тема 9. Анимация	12	6	6	Рефлексия, тестирование кроссворд
10.	Сдача теоретического зачета по результатам освоения программы	-	-	-	Теоретический зачет
	Итого	144	47	97	

УТВЕРЖДЕН

Приказом № 46-о от «28» августа 2025 г.

Директор СПб ГАПОУ

«Морская техническая академия

имени адмирала Д.Н. Сенявина»

_____ В.А. Никитин

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Дизайн презентаций»
на 2025/2026 уч. год

Год обучения, Группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год, 1 группа	10.09.25	30.06.26	36	72	144	по 4 часа в неделю

Комитет по образованию Санкт-Петербурга
Санкт-Петербургское государственное автономное
профессиональное образовательное учреждение
«Морская техническая академия имени адмирала Д.Н. Сенявина»

РАССМОТРЕНО И ПРИНЯТО

Педагогическим советом

«28» августа 2025 г.

Протокол № 126

УТВЕРЖДАЮ

Приказом № 46-о от 28 августа 2025 г.

Директор СПб ГАПОУ

«МТА имени адмирала Д.Н. Сенявина»

В.А. Никитин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОП
«ДИЗАЙН ПРЕЗЕНТАЦИЙ»

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 16-20 лет

Разработчик:
Романовский Алексей Вацлавович,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2025 г

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Создание высококлассных презентаций в среде PowerPoint

Тема 1. Традиционный подход в создании презентации в среде PowerPoint

Интерфейс PowerPoint, горячие клавиши. Создание презентации разными способами. Работа со слайдами. Изменение размера и ориентации слайдов. Оформление и фон презентации. Вставка рисунка. Фигуры, SmartArt, надписи. Добавление таблицы. Добавление диаграммы. Создание фотоальбома. Вставка гиперссылок. Управляющие кнопки. Переходы. Анимация. Вставка звука. Вставка видео. Упражнение – вставка триггера. Упражнение – тест на основе триггера. Упражнение – раскраска. Упражнение – пазл. Упражнение – анимированная ромашка. Образец слайдов. Работа с фоном презентации. Колонтитулы

Тема 2. Дизайнерские хитрости в создании презентации

Работа с элементами векторной графики в PowerPoint. Создание своего рисунка (прорисовка медали). Свой рисунок. Усложнение рисунка, добавление текстовых надписей. Использование различных гарнитур шрифта и типов. Создание своего рисунка на основе пройденного материала. Использование фотографии в своих презентациях. Создание презентации из одного слайда с фоном фото. Добавление фото. Добавление различных рисунков и формирование оригинальной картины. Добавление своего рисунка и анимации. Создание таблицы на слайде. Дизайнерское видоизменение таблицы: добавление эмоции, изменение стиля таблицы. Работа с рисунками – удаление фона. Создание своего слайда с учетом пройденного учебного материала. Зачетная работа. Создание графика на основе диаграмм. Дизайнерское изменение вида диаграммы. Добавление гиперссылки на объект слайда. Создание интерактивного кроссворда. Зачетная работа по теме

Раздел 2. Кодинг с использованием элементов HTML, CSS, JS. Web – конструирование.

Тема 3. Основы HTML, CSS конструирования сайта.

Простейшая HTML страница. Оформление текста. Выравнивание абзаца. Заголовки и подзаголовки. Управление начертанием текста. Оформление текста. Изменение параметров шрифта. Списки. Типы списков. Графика. Внутренние гиперссылки. Таблицы. Оформление страницы с таблицами. Специальные символы. Гиперссылки. Карты – изображения. Фреймы. Плавающие фреймы. Взаимодействие между фреймами. Формуляры. Вставка звука и видео. Фильтры, применяемые к текстам и изображениям.

Каскадные таблицы стилей (CSS). Шрифтовое и абзацное форматирование. Форматирование списков. Цвет элемента и фона. Форматирование рамок и отступов. Абзацы. Гиперссылки. Размещение стилевой таблицы. Слои. Позиционирование слоев.

Тема 4. Изучение основ WEB – конструирования и WEB – программирования в среде JS (Java Script).

Создание игры «Крестики-нолики» Использование CSS. Разработка кода игры с привлечением языка Java Script. Достижение интерактивности игры с привлечением атрибута onclick. Особенности использования DOM

Раздел 3. Программирование в Python

Тема 5. Переменные и типы данных

Первоначальные сведения о программировании и языке программирования Python. Для чего он нужен и каковы его возможности. Преимущества этого языка программирования. Кроссплатформенность, интегрируемость и простота этого языка программирования.

Среда разработки IDLE. Запуск среды. Ввод программы и подсказки. Пример использования функции print. Генерируем ошибку. Пример сообщения об ошибке. Подсветка синтаксиса. Изменение цветовой темы. Горячие клавиши. Отладчик

Программа «Привет мир!» Сценарный режим. Комментарий в программе. Сохранение и открытие программы. Запуск программы. Запуск программы вне IDLE. Использование нестандартного редактора.

Переменные и типы данных. Основы работы со строками. Выбор кавычек. Завершающий символ при выводе. Тройные кавычки. Пример вывода многостраничного текста. Экранированные последовательности. Генерирование звука в windows. Программа «Имя». Конкатенация строк. Повторение строк. Строковые методы

Тема 6. Практическая работа со строками

Работа с числами Числовые типы данных. Математические операторы. Пример: вычисление времени в пути, вычисление расхода топлива. Выбор правильного типа данных. Программа «Калькулятор».

Переменные. Объявление и инициализация переменных. Использование переменных.

Программа «Путевой компьютер» Разработка и анализ работы программы

Основные операторы. Условный оператор IF. Условия и операторы сравнения. Блоки кода и отступы. Оператор IF с условием Else. Несколько условий. Программа «Тесты»

Циклы. Цикл While. Программа угадай лучший автомобиль. Бесконечные циклы. Бесконечный цикл по ошибке. Операторы break continue. Истинные и ложные значения. Логические операторы not, or, and. Программа уровень доступа Цикл со счетчиком.

Генератор случайных чисел. Игра «Угадай число». Постановка задачи. Работа с генератором случайных чисел. Код программы. Исправление логической ошибки в программе.

Практическая работа со строками. Операторы и функции для работы с последовательностями, строки. Функция Len(). Длина строки и длина текста. Оператор IN. Анализатор слова.

Индексация строк. Введение в индексацию строк. Демонстрация прямого доступа к строке. Позиции с положительными и отрицательными номерами.

Неизменяемость строки. Демо-программа «Срезы». Понятие неизменяемости строки. Создание новой строки. Срезы строки.

Тема 7. Функции Кортежи

Кортежи. Что такое кортежи. Создание кортежей. Перебор элементов кортежа. Кортеж как условие. Функция Len и оператор IN. Индексация и срезы кортежей. Неизменность кортежей и слияния. Программа автомобили. Распаковка кортежей в отдельные переменные.

Практические примеры работы со строками.

Разделение строк с использованием разделителей. Использование маски оболочки. Совпадение текста в начале и в конце строки. Регулярные выражения. Поиск и замена текста. Удаление нежелательных символов из строки. Подставляем значения переменных в строку.

Раздел 4. Трехмерная графика в среде Blender.

Тема 8. Знакомство с интерфейсом.

Настройка рабочих окон. Способы управления объектами. Организация и контроль иерархии сцены. Окно File Browser. Объекты Mesh. Как пользоваться инструментами редактирования. Создание 3d модели. Работа с булевыми операциями. Создание высокополигональной модели. Дополнительные инструменты редактирования. Создание 3d модели. Работа с кривыми. Управление деформацией объекта. Моделирование поверхности NURBS. Моделирование по картинке. Создание 3d текста.

Настройка цвета и отражения. Параметры рамповых шейдеров. Режим Halo и настройка линзовых эффектов. Создание и редактирование текстур. Создание рельефной карты. Алгоритм Bump Mapping. Создание и развертка UV. Работа с нодами. Реалистичный камень. Создание реалистичного сочного фрукта.

Тема 9. Анимация

Анимация объектов. Редактирование анимации в Graph Editor. Движение объекта по сплайну. Создание анимации для объекта. Простой пример моделирования персонажа. Работа в Action Editor. Создание анимации процесса жарки яичницы.

Основные настройки панели Physics. Настройка частиц. Создание дыма. Моделирование ткани с помощью Cloth. Создание следов на воде от предмета.

Сдача теоретического зачета по результатам освоения программы.

Учащиеся по результатам освоения программы «Мастер презентаций и сайтов» сдают теоретический итоговый зачет. Практика. Теоретический зачет по результатам освоения программы.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Планируемая дата	Фактическая дата
Раздел 1. Создание высококлассных презентаций в среде PowerPoint				
1.	Тема 1. Традиционный подход в создании презентации в среде PowerPoint	14		
2.	Тема 2. Дизайнерские хитрости в создании презентации	18		
Раздел 2. Кодинг с использованием элементов HTML, CSS, JS. Web – конструирование.				
3.	Тема 3. Основы HTML , CSS	18		
4.	Тема 4. Изучение основ WEB – конструирования и WEB – программирования в среде JS (Java Script).	18		
Раздел 3. Программирование в Python				
5.	Тема 5. Переменные и типы данных	16		
6.	Тема 6. Практическая работа со строками	18		
7.	Тема 7. Функции. Кортежи	18		
Раздел 4. Трехмерная графика в среде Blender				
8.	Тема 8. Знакомство с интерфейсом	12		
9.	Тема 9. Анимация	12		
Итого: 144 часа				

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Входной контроль проводится путем заполнения учащимися анкеты входного контроля на первом занятии. Текущий контроль проявляется в виде следующих форм подведения итогов: регулярная рефлексия по итогам пройденного материала, подготовка и защита рефератов по каждой пройденной теме, викторина и кроссворд по окончанию изучения разделов ДООП. Кроме того, по итогам освоения разделов теоретической части программы предусмотрено тестирование по проверке знаний.

Подведение итогов обучения по программе проводится в виде сдачи теоретического зачета по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе.

Учебно-методический комплекс

№ п/п	Раздел программы. Тема.	Форма и технологии проведения занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактические материал, техническое оснащение занятий	Форма подведения итогов
Раздел 1. Создание высококлассных презентаций в среде PowerPoint					
1.	Тема 1. Традиционный подход в создании презентации в среде PowerPoint	Форма урока: комбинированная	Словесный: беседа; наглядный: демонстрация фильмов, презентаций. Составление презентаций	Дидактический материал: тематические электронные презентации по ТБ; презентация. Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер.	Входной контроль Рефлексия, создание презентаций
2.	Тема 2. Дизайнерские хитрости в создании презентации	Форма урока: комбинированная	Словесный: беседа, рассказ; наглядный: демонстрация презентаций; практический: создание презентаций с заданными требованиями	Дидактический материал: тематические электронные презентации. Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер.	Рефлексия, создание презентаций
Раздел 2. Кодинг с использованием элементов HTML, CSS, JS. Web – конструирование					
3.	Тема 3. Основы HTML, CSS конструирования сайта	Форма урока: комбинированная	Словесный: рассказ; наглядный: демонстрация, презентации; практический: создание HTML страничек.	Дидактический материал: тематические электронные презентации: Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер	Рефлексия,
4.	Тема 4. Изучение основ WEB – конструирования и WEB – программирования в среде JS (Java Script).	Форма урока: комбинированная	Словесный: рассказ; наглядный: демонстрация, презентации; практический: создание сайта, HTML страничек, Java-script игр.	Дидактический материал: тематические электронные презентации: Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер,	Рефлексия, педагогическое наблюдение

Раздел 3. Программирование в Python					
5.	Тема 5. Переменные и типы данных	Форма урока: комбинирован ная	Словесный: рассказ; наглядный: демонстрация, презентации; практический: устный опрос, создание программного кода.	Дидактический материал: тематическая электронная презентация: Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер	Рефлексия, тестирован ие,
6.	Тема 6. Практическая работа со строками	Форма урока: комбинирован ная	Словесный: рассказ; наглядный: демонстрация, презентации; практический: устный опрос, создание программного кода.	Дидактический материал: тематическая электронная презентация: Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер	Рефлексия, тестирован ие,
7.	Тема 7. Функции. Кортежи	Форма урока: комбинирован ная	Словесный: рассказ; наглядный: демонстрация, презентации; практический: устный опрос, создание программного кода.	Дидактический материал: тематическая электронная презентация: Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер	Рефлексия, тестирован ие
Раздел 4. Трехмерная графика в среде Blender					
8	Тема 8. Знакомство с интерфейсом	Форма урока: комбинирован ная	Словесный: рассказ; наглядный: демонстрация, презентации; практический: устный опрос, рендеринг трехмерных объектов	Дидактический материал: тематическая электронная презентация: Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер	Рефлексия, тестирован ие
9	Тема 9. Анимация	Форма урока: комбинирован ная	Словесный: рассказ; наглядный: демонстрация, презентации; практический: рендеринг трехмерных объектов, придание анимации	Дидактический материал: тематическая электронная презентация: Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер	Рефлексия, тестирован ие, кроссворд
10.	Сдача теоретическог о зачета по результатам освоения программы	Форма урока: комбинирован ная	Словесный: рассказ; практический: письменный опрос	Дидактический материал: тематическая Техническое оснащение: экран, проектор, компьютер,	Теоретичес кий зачет

Перечень вопросов, выносимых на итоговый теоретический зачет по программе

Вопросы к Разделу 1

1. Перечислите основные типы анимации объектов на слайде.
2. Что такое управляющие кнопки
3. Что такое триггеры и для чего они нужны
4. Каковы основные принципы создания корректной презентации
5. Как создать фотоальбом с использованием PowerPoint
6. Как можно редактировать изображение в PowerPoint
7. Какие вам известны способы вставки рисунка в слайд презентации?
8. Как вставить мультимедийный файл в слайд презентации?
9. Что такое гиперссылка и как она используется в презентации?
10. Как проверить орфографию текста в вашей презентации?
11. Какие типы и виды настройки презентации вам известны?
12. Как создать видеofilm из вашей презентации

Вопросы к Разделу 2

1. Что такое язык HTML?
2. Что такое браузер?
3. Из каких двух основных частей состоит любой HTML документ?
4. Что такое тег? Что такое контейнер?
5. Какие теги описывают общие правила отображения HTML документа и содержат дополнительную информацию о нем?
6. Между какими тегами располагаются команды, согласно которым браузер выводит текст в своем окне?
7. Какие теги обязательно должны иметься в любом HTML документе?
8. Какие теги позволяют увеличить размер шрифта на одну единицу?
9. С помощью какого тега можно задать нижний индекс?
10. С помощью какого тега можно задать верхний индекс?
11. Как выравнивать абзац по центру?
12. Какой тег позволяет создать маркированный список?
13. Какой тег позволяет создать нумерованный список?
14. Сколько уровней может иметь вложенный список?
15. Какой тег служит для добавления иллюстрации на страницу?

Вопросы к Разделу 3

1. Поясните термин Программирование. Что это такое?
2. В чем главное преимущество языка программирования Python перед другими существующими языками программирования.
3. Какие типы переменных вам известны?
4. Что такое идентификатор
5. В чем разница между процедурой и функцией.
6. Что такое Кортеж?
7. Что такое строковая переменная?
8. Что такое массив с точки зрения языка программирования?
9. Что такое циклический алгоритм?
10. Что такое алгоритм с ветвлением?
11. Что такое объектно-ориентированное программирование?

Темы рефератов (самостоятельной работы)

Тема 1. Традиционный подход в создании презентации в среде PowerPoint

1. Цели и задачи, решаемые PowerPoint.
2. Альтернативные средства создания презентаций

Тема 2. Дизайнерские хитрости в создании презентации

1. Компьютерная графика и PowerPoint, взаимосвязь и взаимопроникновение.
2. Законы успешного проведения доклада с помощью PowerPoint.

Раздел 2. Кодинг с использованием элементов HTML, CSS, JS. Web – конструирование.

1. История возникновения и развития HTML.
2. Обзор и сравнительный анализ клиентских языков web-программирования.
3. Преимущества JS перед другими языками web-программирования
4. История возникновения сети интернет, дальнейшие возможные пути ее развития

Раздел 3. Программирование в Python

1. История создания языка Python
2. Какой цели служит и какие задачи решает программирование
3. Интерпретатор, компилятор, транслятор – общее и различия. Недостатки и преимущества каждого.
4. Типы программирования и их различия

Раздел 4. Трехмерная графика в среде Blender

1. История создания среды Blender
2. Цели и задачи, решаемые трехмерной графикой
3. Трехмерная графика, растровая, и векторная- общее и индивидуальные особенности
4. Обзор основных средств создания трехмерных объектов. И их сравнительный анализ

АНКЕТА ВХОДНОГО КОНТРОЛЯ
для учащихся в системе дополнительного образования

Уважаемый учащийся, просим Вас ответить на следующие вопросы:

ФИО _____

ДОП _____

1.Посещаете ли Вы кружки вне СПбМТА?

Да Нет

Если да, то какие? _____

2. Посещали ли Вы ранее кружки СПбМТА:

если да, то какие?

если нет, то почему?

- посещал другие дополнительные занятия
- не устраивало расписание занятий
- не обладал информацией
- другое

3 Что послужило причиной выбора Вашей профессии?

4.Выберите варианты ответов, которые характеризуют Ваши творческие способности и увлечения:

- умею фотографировать
- пою и играю на музыкальных инструментах
- увлекаюсь историей Санкт-Петербурга
- люблю ходить в походы
- рисую и занимаюсь прикладным творчеством
- заинтересовался компьютером, дизайном, программированием
- свой вариант _____

5.Обучаясь по программам дополнительного образования в СПбМТА, Вы хотите:

- научиться и совершенствовать умения по применению устной речи
- на практике применять свои творческие задатки
- усваивать информацию со слов педагога
- участвовать в конкурсах и выступать на соревнованиях
- укрепить здоровье
- усваивать информацию на практике с помощью технических средств

6. Какие мероприятия Вам были ли бы интересны?

7. Ваш пол: Мужской Женский

8. Сколько Вам полных лет? _____

9. Что такое PowerPoint?

10. Что такое презентация? _____

11. Для чего нужен сайт? _____

Спасибо за сотрудничество!

Список использованных источников и рекомендованной литературы

1. Дэвид Уитни - Учимся создавать сайты, приложения и игры – Питер 2018
2. О. Б. Богомолова – WEB – конструирование на HTML – БИНОМ Лаборатория знаний – 2013
3. Кольцов Д. В. - Python Создаем программы и игры
4. Прахов А.А. - Самоучитель Blender 2.6 – БХВ Петербург – 2013