

Рецензия

на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу технической направленности «Рисуем на компьютере» учителя русского языка, чтения и информатики ГКОУ КК школы-интерната г. Темрюка Васильевой Марии Александровны

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Рисуем на компьютере» является модифицированной, разработана на основе программ педагогов дополнительного образования, работающих в соответствующем направлении, согласно требованиям Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями) и концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

Данная программа представляет собой вариант организации внеурочной деятельности школьников, в основу которой положена компьютеризация, где персональный компьютер служит дидактическим средством интенсификации учебного процесса, углубления приобретаемых знаний, расширения технического и художественного кругозора обучающихся 7-9 классов с нарушением интеллекта.

Структура программы представлена в соответствии с требованиями к составлению программы: пояснительная записка, в которой дано обоснование программы, отражены цель и задачи; дана общая характеристика и содержание курса по разделам; тематическое планирование с указанием разделов и тем, нумерацией занятий и количеством часов по темам; ожидаемые результаты реализации программы; условия и ресурсы реализации программы; список литературы, соответствующий содержанию программы.

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребенка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации. Данный курс направлен на овладение обучающимися конкретными навыками использования различных редакторов по обработке звука и видео, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию мультимедийных презентаций.

Новизна программы состоит в усилении практической направленности образования, предоставлении учащимся возможности закрепить уже полученные и приобрести новые пользовательские навыки работы на персональном компьютере в наиболее популярных на сегодняшний день программных средах.

Актуальность программы обусловлена ее практической значимостью. В условиях начавшегося массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Данная программа является благоприятным средством для формирования инструментальных личностных ресурсов, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Представленная программа соответствует специфике внеурочной деятельности. В процессе реализации программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы на компьютерах, которые необходимы для успешности в будущем. Курс формирует у обучающихся самостоятельность, критическое отношение к себе и окружающим, межпредметные связи. Реализация программы является эффективным методом учебной деятельности.

С учетом вышеизложенного, можно рекомендовать использование программы в образовательном процессе обучающихся с нарушением интеллекта.

Директор МКУ «Информационно-методический центр» МО
Темрюкский район



Г.В. Зорина

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ (КОРРЕКЦИОННАЯ) ШКОЛА-
ИНТЕРНАТ Г. ТЕМРЮКА

ПРИНЯТА
на заседании методического объединения
учителей общеобразовательных дисциплин
протокол №1 от 26.08.2024 года
Руководитель МО _____ Е.В. Бузова

УТВЕРЖДЕНО
Директор ГКОУ КК
школы-интерната г. Темрюка
_____ Г.А. Лучшева.
Протокол педагогического совета №1
от 28.08.2024г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«РИСУЕМ НА КОМПЬЮТЕРЕ»**

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год 102 ч.

Возрастная категория: от 12 до 15 лет

Состав группы: до 10 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе 139681

Автор-составитель:

Васильева Мария Александровна,
педагог дополнительного
образования

г. Темрюк, 2024г.

Содержание

	Введение	3
1.	Нормативно-правовая документация программы	3
Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объём, содержание и планируемые результаты»		
1.1.	Пояснительная записка	5
1.1.1.	Направленность	6
1.1.2.	Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность программы	6
1.1.3.	Отличительные особенности программы	7
1.1.4.	Адресат программы	7
1.1.5.	Уровень программы, объем и сроки реализации	9
1.1.6.	Формы обучения	9
1.1.7.	Режим занятий	9
1.1.8.	Особенности организации учебного процесса	9
1.2	Цель и задачи программы	10
1.2.1.	Цель программы	10
1.2.2	Задачи программы	10
1.3	Учебный план	10
1.3.1.	Содержание учебного плана	11
1.3.2	Планируемые результаты	14
Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающих формы аттестации».		
2.1.	Календарный учебный график программы	15
2.2	Раздел программы «Воспитание»	15
2.3.	Условия реализации программы	16
2.4.	Формы аттестации	16
2.5.	Оценочные материалы	17
2.6	Методические материалы	19
2.7	Список литературы	21
	<i>Приложение 1. Календарный учебный график</i>	23
	<i>Приложение 2. Контрольные задания</i>	27

Введение

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Рисуем на компьютере» технической направленности (далее – Программа), является модифицированной, разработана на основе программ педагогов дополнительного образования, работающих в соответствующем направлении, и с учетом личного опыта педагога дополнительного образования ГКОУ КК школы-интерната г.Темрюка Васильевой Марии Александровны.

1.Нормативно-правовая база

Программа способствует возможности каждому ребенку получать базовые навыки работы в графических редакторах и понимание актуальных направлений, в которых можно реализовать данные знания. Программа разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями).
2. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).
3. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (с изменениями и дополнениями).
4. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
5. Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» от 07 декабря 2018г.
6. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
8. Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями).
9. Приказ Министерства просвещения РФ от 16 сентября 2020 г. № 500 «Об утверждении примерной формы договора об образовании по дополнительным общеобразовательным программам».
10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021г № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования

детей и взрослых»» (действует до 1 сентября 2028г).

11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил СанПин 1.2.4.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

13. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), письмо Минобрнауки от 18 декабря 2015 № 09-3242.

14. Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий, письмо Минпросвещения России от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04.

15. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (Письмо Минобрнауки от 24.06.2020 № 47.01-13-6067/20).

16. Устав Государственного казенного общеобразовательного учреждения Краснодарского края специальной (коррекционной) школы-интерната г. Темрюка

Раздел I «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1. Пояснительная записка.

Внеурочная деятельность организуется в целях формирования единого образовательного пространства школы для повышения качества образования и реализации процесса становления личности школьника в разнообразных развивающих средах. Внеурочная деятельность является равноправным, взаимодополняющим компонентом базового образования и организуется по направлениям развития личности: духовно-нравственное, социальное, обще-интеллектуальное, художественно-эстетическое, которые отражены в программе курса «Рисуем на компьютере».

В основу данной программы положена компьютеризация, где ПК служит дидактическим средством интенсификации учебного процесса, углубления приобретаемых знаний, расширения технического и художественного кругозора обучаемых.

Занятия рисованием на компьютере развивают умение видеть красивое в окружающей жизни. Воспитывается художественное чутье и культура.

Что же такое рисунок? Подобный вопрос может показаться очень простым, даже странным, потому что каждый из нас хотя бы в детстве много или мало, хорошо или плохо рисовал и поэтому, нисколько не задумываясь, ответит: рисунок – это изображение какого – либо предмета или события на бумаге или иной поверхности. Другие, возможно, уточнят это определение и добавят, что рисунок – не любое изображение, а такое, которое сделано с помощью линий, штрихов. Можно также сказать, что рисунок есть один из видов изобразительного искусства.

Поскольку рисунок является частью графики как вида искусства, то нельзя вести более или менее подробный разговор о рисунке, предварительно не уяснив, что такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки и эстампы на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

В основе курса «Рисуем на компьютере» лежит установка на формирование у обучающихся системы базовых понятий и представлений о мультимедийных технологиях, а также выработка умений применять их для решения жизненных задач. Данный курс направлен на овладение обучающимися конкретными навыками использования различных редакторов по обработке звука и видео, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию мультимедийных презентаций. Главная идея программы «Рисуем на компьютере» – выработать познавательный интерес школьников к информационным технологиям.

1.1.1. Направленность

Направленность общеобразовательной программы «Рисуем на компьютере» как техническая, поскольку она ориентирована на изучение графических редакторов в рамках решения задач по графическому дизайну востребованных в данный момент времени, так и творческая, включающая в себя изучение способов выражения идеи посредством цветовых сочетаний и композиционных решений.

1.1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ.

Новизна программы состоит в усилении практической направленности образования, предоставлении учащимся возможности закрепить уже полученные и приобрести новые пользовательские навыки работы на персональном компьютере в наиболее популярных на сегодняшний день программных средах. Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребенка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации.

Актуальность программы обусловлена ее практической значимостью. В условиях начавшегося массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Представители многих профессий уже долгое время пользуются компьютером. Данная программа является благоприятным средством для формирования инструментальных личностных ресурсов, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Используемые в данном курсе технологии, такие как мультимедиа и проектная – мощный инструмент, позволяющий создавать мощные информационные структуры, программные продукты для какой-либо предметной области, используя многообразные формы представления информации.

Педагогической целесообразностью программы является то, что ее реализации способствует творческому развитию обучающихся. Необходимо улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем. В процессе реализации данной программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы на компьютерах, которые необходимы всем для успешности в будущем. Курс формирует у учащихся самостоятельность, критическое отношение к себе и товарищам, формирует межпредметные связи. Реализация конкретного проекта является очень эффективным методом учебной деятельности.

1.1.3. Отличительная особенность программы «Компьютерный художник» состоит в том, что она ориентирована на обучающихся, чьи интересы в использовании возможностей компьютера на определенном этапе выходят за рамки школьного курса информатики. Программа опирается на элементарные навыки владения компьютером, расширяет имеющиеся знания, углубляет их, создает условия для дифференциации и индивидуализации обучения. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

В программе предусмотрена методология наставничества в форме «ученик - ученик», так как возраст детей позволяет попробовать себя в роли старшего друга. А также в форме «педагог - ученик», которая предполагает выявление способностей у детей в области цифрового творчества, оказания помощи для развития данных способностей, с последующим участием детей в конкурсах различного уровня. На первых занятиях по реализации программы предполагается формирование групп «наставник-наставляемые», затем планирование основного процесса работы в течение учебного года, разработка индивидуальных маршрутов и на последних занятиях курса программы – определение лучшего наставника по итогам года.

Так же в программе созданы условия, которые обеспечивают формирование одного из компонентов функциональной грамотности, а именно, цифровой, которая способствует успешному освоению: обучающиеся легче получают доступ к информации по мере того, как растет объем баз данных цифровых хранилищ, а это упрощает доступ по сравнению с работой с традиционными, бумажными ресурсами обучения.

Наиболее важны компоненты цифровой грамотности общие для будущих пользователей компьютера и профессионалов в области ИКТ – доступ, управление, оценка, интеграция, создание и коммуникационный обмен информацией в индивидуальной или коллективной работе в сети, поддержка компьютерных технологий. Эти навыки напрямую связаны с базовыми компетенциями, следовательно, цифровая грамотность так же насущна, как и традиционная грамотность – чтение и письмо, математические навыки и управление социальным поведением.

1.1.4. Адресат программы. Программа рассчитана на обучающихся в возрасте от 12 до 15 лет, имеющих различные интеллектуальные, художественные и творческие способности и обладающие базовыми знаниями в работе с компьютером. Группы формируются по результатам входной диагностики. Количество обучающихся по Программе - 10 человек в группе.

В Программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одаренных, мотивированных) детей; детей находящихся в трудной жизненной ситуации. В случае если дети этих категорий будут зачислены на данную

Программу, предполагается разработка индивидуальных образовательных маршрутов для данной категории обучающихся.

В рамках Программы предусмотрена возможность работать в малых группах в зависимости от особенностей творческой деятельности с каждой возрастной категорией обучающихся. Педагогом проводится индивидуальная работа с некоторыми обучающимися, чтобы обеспечить полноценное развитие каждого обучающегося образовательного процесса.

Запись на Программу осуществляется через систему заявок на сайте АИС «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края по следующей ссылке: <https://p23.навигатор.дети/organization/6349/>

Программа предполагает индивидуальный подход к каждому обучающемуся на основе их возрастных и творческих потребностей.

Психолого-педагогические особенности адресата программы для обучающихся в возрасте от 12 до 15 лет:

В этом возрасте подростки активно развиваются как в физическом, так и в психологическом плане. Они становятся более самостоятельными, у них формируется собственное мнение и интересы.

Психолого-педагогические особенности обучающихся в рамках данной возрастной категории включают следующее:

- развитие социальных навыков: обучающиеся учатся работать в команде, общаться с другими людьми;
- развитие творческих способностей: Программа предоставляет возможность для выражения своих мыслей и идей через компьютерный рисунок;
- развитие эмоциональной сферы: обучающиеся учатся понимать свои эмоции и управлять ими, что помогает им лучше справляться с различными жизненными ситуациями;
- развитие познавательных процессов: программа помогает улучшить внимание, память, мышление;
- развитие коммуникативных навыков: общение с педагогами, родителями помогает подросткам научиться эффективно взаимодействовать с окружающими;
- развитие лидерских качеств: участие в творческих проектах и мероприятиях Программы способствует формированию у обучающихся лидерских навыков;
- развитие самооценки: Программа дает возможность обучающимся оценить свои достижения и успехи, что способствует формированию адекватной самооценки;

- развитие самостоятельности: Программа предоставляет обучающимся возможность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за свои действия.

1.1.5 Уровень программы объем и сроки.

Программа ознакомительного уровня рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов – 102 часа (по 1 часу 3 раза в неделю). Срок реализации программы 1 год.

1.1.6. Форма обучения.

Форма обучения - очная, допускает сочетание с заочной формой в виде элементов дистанционного обучения в период приостановки образовательной деятельности учреждения (по санитарно-эпидемиологическим, климатическим и другим основаниям) посредством размещения методических материалов на сайте школы.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть должна обеспечить наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций. Теоретическая часть занятий максимально компактна и включает в себя необходимую информацию о теме и предмете занятия.

1.1.7. Режим занятий.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 40 минут каждое занятие, в том числе на компьютере не более 15 мин. (5 мин в начале занятия и 10 мин в конце). Всего 3 академических часа в неделю.

Таблица 1

Год обучения	Продолжительность занятия (часов)	Периодичность в неделю	Количество часов в неделю	Количество недель в году	Всего часов в год
1	40	по 3 академических часа 1 раз в неделю	3	34	102

1.1.8. Особенности организации образовательного процесса:

Занятия – групповые.

В процессе занятий применяются следующие методы обучения:

1. Познавательный (восприятие, осмысление и запоминание учащимися нового материала с привлечением наблюдения готовых примеров, изучения иллюстраций, восприятия, анализа и обобщения демонстрируемых материалов). Метод проектов (при усвоении и творческом применении навыков и умений в процессе разработки собственных графических изображений).

2. Контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).

3. Самостоятельная работа при выполнении заданий на ПК

4. Групповая работа (используется при совместной разработке проектов).

1.2. Цель и задачи программы.

1.2.1. Цель программы: формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовка учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

1.2.2. Задачи программы:

Предметные (обучающие) задачи:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерными программами Word, Paint, PowerPoint, GIMP, Windows Movie Maker;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.

Метапредметные (развивающие) задачи:

- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность.

Личностные (воспитательные) задачи:

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе.

1.3. Учебный план

Таблица 2

Название раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации и контроля
	Всего	Теория	Практика	
Знакомство с компьютером	9	5	4	Опрос, тестирование
Графический редактор Paint	16	8	8	Опрос, игра, конкурс работ, контрольное занятие
Знакомство с программой Word	14	7	7	Опрос, соревнование, конкурс работ, контрольное занятие
Программы создания презентаций Power Point	16	8	8	Опрос, соревнование, конкурс работ, игра, контрольное занятие
Программа для создания публикаций Publisher	10	5	5	Опрос, соревнование, конкурс работ, контрольное занятие
Векторная и растровая графика. Программа Gimp.	14	7	7	Опрос, соревнование, конкурс работ, контрольное занятие
Создание фильмов	23	12	11	Опрос, контрольное занятие, конкурс работ.
ИТОГО:	102	52	50	

1.3.1. Содержание учебного плана:

Раздел № 1. «Знакомство с компьютером» (9 ч.)

Теория: инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности.

Правила работы в компьютерном классе.

Беседа о компьютерном дизайне, сферах применения, демонстрация примеров воплощения продукта в различных сферах деятельности человека.

Основные графические редакторы. Слайд-шоу, демонстрирующее первые решения в дизайне, современные примеры.

Понятие «персональный компьютер», назначение его компонентов.

Понятие «клавиатура». Расположение букв и цифр, клавишей пробел и клавишей обратного пробела. Заглавные буквы. Правила набора текста букв и слов, начинающихся с заглавной буквы. Слово – упорядоченное множество букв. Понятие о смыслообразующей роли буквы в слове. Операции с текстовыми величинами. Правила составления рифмованных слов в тексте. Слово как метка графического объекта.

Понятие «мышка», ее назначение, типы. Принцип работы. История создания манипулятора. Один щелчок мыши. Двойной щелчок мыши. Меню ПКМ.

Понятие «рабочий стол».

Практика: обсуждение в режиме вопрос/ответ примеров, где мы сталкиваемся с продуктом компьютерной графики, яркие примеры из жизни, окружения, которые запомнились, проекты в которых хотелось бы участвовать.

Создание портфолио ученика. Демонстрация возможностей компьютера.

Выделение объекта мышью. Научиться работать левой кнопкой мыши. Открытие папки. Меню правой кнопки мыши. Выполнить действия: копировать, вставить, открыть свойства. Перетаскивание объектов: папок, файлов. Копирование перетаскиванием.

Назначение клавиш. Набор текста в блокноте. Цифровой блок. Отработка навыка построения буквы в различных режимах графического конструктора. Практическая работа с заданием «Математическая грамматика». Найди слово в слове. Рифмы в стихотворных текстах. Создание кроссвордов.

Выбор гаджетов. Рабочий стол. Иконки на столе. Панель задач. Время. Меню «Пуск».

Раздел № 2 «Графический редактор Paint» (16 ч.)

Теория: введение в компьютерную графику. Назначение программ рисования для ПК, их использование. Инструментарий программы Paint.

Что такое декоративное рисование? Шрифты. Как нарисовать композицию.

Понятие пейзажа. Примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер).

Практика: запуск программы Paint. Рисование с помощью инструментов простого рисунка: кисти, фигур, карандаша. Ластик. Закрашивание инструментами «заливка» и «распылитель». Раскрашивание готовых рисунков.

Рисование линий, прорисовка геометрических тел, узоров, орнаментов.

Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи.

Выделение и копирование фрагментов рисунка. Создание тематической композиции.

Работа над созданием книжной обложки, календаря, поздравительной открытки. Рисование пейзажей.

Раздел № 3 «Знакомство с программой Word» (14 ч.)

Теория: понятие программы. Кто такой программист? Стандартные программы Windows.

Рассказ о текстовом процессоре MS Word. История версий программы. Меню программы Word.

Компьютерный рисунок в текстовом редакторе.

Практика: работа со стандартными программами Windows.

Работа с клавиатурным тренажёром Stamina. Запуск программы. Выбор режима. Тренировка печати текста с помощью клавиатурного тренажера.

Меню программы Word: учимся находить нужные инструменты. Задание «Напечатать грамотно текст».

Работа с инструментами вкладки «Вставка»: рисунок, картинка, фигуры, диаграмма, SmartArt, WordArt и др. Создание грамоты.

Создание поздравительной открытки с помощью инструментов: рисунок, картинка, фигуры и т.п.

Создание компьютерного рисунка в Word с помощью фигур, клипов, фото.

Раздел № 4 «Программы создания презентаций Power Point» (16 ч.)

Теория: Программа Power Point, ее предназначение и функционал. Просмотр видео по теме. Просмотр интересных и красивых презентаций в примерах.

Правила составления презентации. Поиск информации для презентации в Интернет. Добавление в презентацию картинок, арт-текстов. Добавление эффектов анимации в презентацию. Выбор дизайна.

Как составить презентацию про поселок, город.

Практика: запуск программы. Меню. Основные инструменты.

Создание простой презентации из 5 слайдов.

Создание презентации о себе, используя фотографии, музыку, фигуры, арт-текст и тд. Выбор и добавление анимации к объекту, картинке. Установка времени просмотра, анимации.

Выбор и установка дизайна для презентации. Поиск оформления в интернете.

Выбор темы для презентации. Поиск на занятии текстовой и графической информации для презентации. Составление презентации из найденного материала.

Составление презентации про свой поселок, город.

Раздел № 5 «Программа для создания публикаций – Publisher» (10 ч)

Теория: Полиграфия. Фирменный стиль. Программа Publisher. Область применения. Интерфейс программы.

Практика: работа над интерфейсом программы. Создание графических изображений, буклетов, бланков, визиток, логотипов, открыток.

Раздел № 6 «Векторная и растровая графика. Программа Gimp» (14 ч.)

Теория: Знакомство с растровой графикой. Программа Gimp. Основные функции программы. Интерфейс программы Gimp. Цветовые палитры (RGB, CMYK). Типы сохранения файлов. Основные способы ретуширования фотографий.

Область применения программы: коллаж, афиша, открытка.

Практика: работа над интерфейсом программы. Создание графических изображений. Ретуширование фотографий. Работа со слоями. Создание коллажа, открытки, афиши.

Раздел № 7 «Создание фильмов» (23 ч).

Теория: Знакомство с программой Windows Movie Maker. Этапы монтажа фильма.

Практика: Использование видеоэффектов, видеопереходов. Вставка титров и надписей. Импорт изображений. Разработка сценария фильма. Упорядочение эпизодов. Создание звуковых эффектов. Наложение и редактирование звука. Конкурс работ.

1.3.2. Планируемые результаты и способы их проверки.

Предметные (образовательные) результаты:

По окончании программы учащиеся должны знать:

- какова роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- научиться работе с компьютерными программами Word, Paint, PowerPoint, Windows Movie Maker;
- овладение художественными навыками на уровне практического применения.

Метапредметные результаты:

- научатся составлять план исследования и использовать навыки проведения исследования;
 - освоят основные приемы и навыки решения изобретательских задач и научатся использовать в процессе выполнения проектов;
 - усовершенствуют навыки взаимодействия в процессе реализации индивидуальных и коллективных проектов;
 - будут использовать знания, полученные за счет самостоятельного поиска в процессе реализации проекта;
 - освоят основные этапы создания проектов от идеи до защиты проекта и научатся применять на практике;
 - освоят основные обобщенные методы работы с информацией с использованием программ графических редакторов.

Личностные:

- смогут работать индивидуально, в малой группе и участвовать в коллективном проекте;
- смогут понимать и принимать личную ответственность за результаты коллективного проекта;
- без напоминания педагога будут убирать свое рабочее место, оказывать помощь другим учащимся;
- будут проявлять творческие навыки и инициативу при разработке и защите проекта;
- смогут взаимодействовать с другими учащимися вне зависимости от национальности, интеллектуальных и творческих способностей.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающих формы аттестации».

2.1. Календарный учебный график программы

Количество учебных недель – 34.

Количество учебных дней – 102.

Учебный период: сентябрь - май.

Календарный учебный график (*Приложение 1*) разрабатывается ежегодно и является составной частью рабочей программы.

Место проведения занятий: Кабинет ТСО

Время проведения занятий - согласно расписанию занятий учебных групп.

2.2. Раздел программы «Воспитание»

Данный раздел направлен на приобщение обучающихся к традиционным духовным ценностям, правилам и нормам поведения в обществе, а также решение проблем гармоничного вхождения детей и подростков в социальный мир и налаживание ответственных взаимоотношений с окружающими их людьми.

Раздел «Воспитание» Программы решает основную идею комплексного подхода в образовательном процессе и непосредственно связан с реализацией Программы «Рисую на компьютере».

Воспитание ребенка в объединении происходит в процессе обучения и общения его со сверстниками и педагогами. К данному разделу прилагается комплекс мероприятий, позволяющих усилить его воспитательный эффект, достигнуть планируемых результатов Программы, используя разнообразные формы работы, создать условия для реализации творческого потенциала детей в духовной и предметно-продуктивной деятельности.

В данном разделе также предусмотрены тематические занятия, посвященные тематическим праздникам и датам:

- День открытых дверей;
- День учителя;
- День Матери;
- День народного единства;
- Рождество Христово;
- Международный женский день;
- День космонавтики;
- Пасха в кубанской семье;
- День Победы и др.

Формы воспитательной деятельности по Программе включают в себя:

- беседы на занятиях;

- тематические занятия.

Методы воспитания — это способы взаимодействия педагога и обучающихся, ориентированные на развитие социально значимых потребностей и мотиваций ребёнка, его сознания и приёмов поведения. В данной Программе предусмотрены следующие методы:

- методы формирования сознания (методы убеждения): объяснение, рассказ, беседа, диспут, пример;
- методы организации деятельности и формирования опыта поведения: приучение, педагогическое требование, упражнение, общественное мнение, воспитывающие ситуации;
- методы стимулирования поведения и деятельности: поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (осуждение действий и поступков, противоречащих нормам поведения).

2.3. Условия реализации программы.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

Фронтальная - подача учебного материала всему коллективу учеников.

Индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

Групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

2.4. Формы аттестации

Формы контроля и аттестации: опрос, тестирование, контрольное занятие, конкурс работ, соревнования, игры.

Входящий контроль. Проводится перед началом освоения программы с целью определения уровня подготовленности к занятиям по программе в форме тестирования.

Текущий контроль. Текущий контроль успеваемости носит безотметочный характер и предполагает качественную характеристику (оценку) сформированности у обучающихся соответствующих компетенций.

Промежуточная аттестация определение уровня достижения планируемых предметных и личностных результатов в процессе освоения образовательной программы.

Итоговая аттестация подтверждение уровня достигнутых предметных результатов по итогам освоения образовательной программы

Ребята участвуют в различных выставках и соревнованиях. Оценивание качества изготовленных моделей роботов и их программное обеспечение.

В конце обучения творческий отчет. По окончании курса обучающиеся представляют творческий проект, требующий проявить знания и навыки по ключевым темам.

Результаты работ обучающихся будут зафиксированы на фото и видео в момент демонстрации созданных ими работ.

2.5. Оценочные материалы

Освоение программы учащимися оценивается по трем уровням - оптимальный, допустимый, недостаточный.

Оптимальный уровень: правильная терминология при названии устройств компьютера; умеет работать в программах Paint, Word; умеет самостоятельно использовать эффекты, понимает их параметры; умеет использовать инструменты программы Paint, Word; умеет самостоятельно создать и сохранить файл; умеет самостоятельно, рационально обрабатывать текстовую информацию (удаление, копирование, перестановка, редактирование).

Допустимый уровень: частично правильная терминология при названии устройств компьютера; умеет работать в программах Paint; умеет с подсказкой педагога использовать эффекты; умеет с подсказкой педагога работать со слоями в программе Paint или не всегда правильно; умеет с подсказкой педагога использовать инструменты программы Paint; умеет с подсказкой создать и сохранить файл; умеет с подсказкой педагога обрабатывать текстовую информацию в программе Word (удаление, копирование, перестановка, редактирование) и не всегда рационально.

Недостаточный уровень: неправильная терминология при названии устройств компьютера; умеет создавать эффекты, но с большими трудностями; путается, не понимает, что такое слои и как с ними работать; умеет использовать инструменты программы Paint, но с большими трудностями; не умеет создать и сохранить файл без посторонней помощи; обрабатывает текстовую информацию нерационально, не используя способ копирования и форматирования.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Для аттестации используются контрольные задания (*Приложение № 2*).

Показателем эффективности реализации наставничества являются повышение мотивации наставляемого в результате работы наставника,

выявленные методом опроса, результаты участия в конкурсах разного уровня.

Опрос для наставляемого

	Часто	Средне	Редко	Никогда
1. У меня появилось желание чаще принимать участие в олимпиадах и конкурсах, мероприятиях.				
2. Мне стало легче готовиться к олимпиадам и конкурсам				
3. Я хочу принять участие в олимпиадах и конкурсах, мероприятиях, в которых ранее не принимал участие				
4. Я понимаю, зачем мне нужно участвовать в олимпиадах, конкурсах, мероприятиях.				

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

– степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

– косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

Задания по проверке достижений

На первом занятии каждой темы учащимся выдается индивидуальное творческое задание, работа над которым осуществляется обучаемым самостоятельно в ходе освоения курса. На основе выполненной самостоятельной творческой работы, в которой актуализируются знания и практические умения, полученные за весь период изучения курса, преподаватель осуществляет проверку достижений учащихся.

На последнем занятии проводится подведение итогов, где учащиеся делают короткие сообщения с демонстрацией своих работ. По результатам изучения курса организуется выставка лучших работ.

2.6. Методические материалы

Основные методы обучения:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.)

Форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальная - одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальная - чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповая - организация работы в группах.
- индивидуальная - индивидуальное выполнение заданий, решение проблем и др.

В начале и середине учебного года детей необходимо познакомить с правилами техники безопасности на занятиях, правилам обращения с инструментами.

В рамках одного учебного занятия также применяется организация работы по подгруппам и индивидуально. Это позволяет обучать детей более сложной технике и помогать в изготовлении творческих работ. В процессе обучения происходит выработка жизненно важных качеств: трудолюбие, аккуратность, целеустремленность, художественного вкуса. Основное внимание на занятиях обращается на совершенствование навыков техники и качество сборки моделей. Практическая работа на занятиях не является жестко регламентированной, дети имеют возможность выбора и реализации своих творческих замыслов, что позволяет удержать интерес к моделированию. Практические результаты и темп освоения программы являются индивидуальными показателями.

Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

- собеседование – ведется диалог между педагогом и детьми.
- демонстрационная – работу на компьютере выполняет педагог, а дети наблюдают.
- фронтальная – недлительная, но синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.
- самостоятельная – выполнение самостоятельной работы с компьютером. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
- творческий проект – выполнение работы на протяжении нескольких занятий.

С целью эффективности реализации программы в целом целесообразно использовать такие методы и технологии:

- информационно-развивающие (лекции, рассказы, беседы,

просмотр учебных видеофильмов, книг, демонстрация способов деятельности педагога);

- практически – прикладные (освоение умений и навыков по принципу

- «делай как я»);

- методы контроля и самоконтроля (самоанализ, анализ участия в конкурсах, анализ действия на практических занятиях.)

Процесс обучения построен на принципах: «от простого к сложному», (усложнение идёт «расширяющейся спиралью»), учёта возрастных особенностей детей, доступности материала, развивающего обучения. На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения - это все виды объяснительно- иллюстративных методов (рассказ, объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе учащиеся собирают модели точно по образцу и объяснению. Затем, в течение дальнейшего курса обучения, постепенно усложняя технику, подключаются методы продуктивного обучения, такие как, метод проблемного изложения, частично-поисковый метод.

2.7. Список литературы

Список литературы для педагогов:

1. Босова, Л. Л. Теория и методика обучения информатике младших школьников : учебное пособие / Л. Л. Босова ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет». – Москва : МПГУ, 2019. – 179 с.
2. Варкин, А. Компьютерная графика в практических приложениях / А. Варкин, Ю. А. Заргарян, Е. В. Заргарян. – Томск – ТТИ ЮФУ, 2014. – 255 с.
3. Залогова, Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – 3-е изд. / Л. А. Залогова – М. : БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2011. – 245 с.
4. Леонов, В. PowerPoint 2010 с нуля / Василий Леонов. – Москва : Эксмо, 2010. – 320 с.
5. Матвеева, Н. В. Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы / Н. В. Матвеева, М. С. Цветкова. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 164 с.
6. Матвеева, Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие / Н. В. Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 126 с.
7. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин. – М. : ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2018. – 399 с.
8. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум: учебное пособие / Т. И. Немцова, Ю. В. Назарова. – М. : ИД «ФОРУМ», ИНФРА-М., 2012. – 288 с.
9. Тучкевич, Е. И. Компьютерная графика: учеб. пособие / Е. И. Тучкевич. – СПб. : Изд-во Политехн. Ун-та, 2014. – 223с.

Для детей и родителей

1. Варкин, А. Компьютерная графика в практических приложениях / А. Варкин, Ю. А. Заргарян, Е. В. Заргарян. – Томск – ТТИ ЮФУ, 2014. – 255 с.
2. Матвеева, Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие / Н. В. Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 126 с.
3. Тучкевич, Е. И. Компьютерная графика: учеб. пособие / Е. И. Тучкевич. – СПб. : Изд-во Политехн. Ун-та, 2014. – 223с.

Электронные ресурсы удаленного доступа:

1. Академия развития творчества [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.art-talant.org>

2. Есть идея [Электронный ресурс]. Режим доступа:
<https://deutschppt.wordpress.com>
3. Информатика и Вычислительная техника [Электронный ресурс].
Режим доступа: <https://siblec.ru/informatika-i-vychislitel'naya-tekhnika>
4. Как пользоваться Paint портал [Электронный ресурс]. Режим
доступа: <https://comp-doma.ru/paint.html>
5. О графическом редакторе PAINT.NET [Электронный ресурс]. Режим
доступа: <https://paint-net.ru>
6. Современный учительский портал [Электронный ресурс]. Режим
доступа: <https://easyen.ru>

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Рисунг на компьютере»

№ п/п	Дата/время проведения занятий		Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Место проведен ия	Форма контроля
	План	Факт					
			Знакомство с компьютером	9			
1.			Правила техники безопасности Правила работы в компьютерном классе. Компьютерный дизайн	1	Собеседование		Опрос, тестирование
2.			Знакомство с компьютером. Устройство компьютера	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		
3.			Знакомство с мышью. Один щелчок мыши. Двойной щелчок мыши. Перетаскивание	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
4.			Знакомство с клавиатурой	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
5.			Знакомство с рабочим столом	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
			Графический редактор Paint	16			Опрос
6.			Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
7.			Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
8.			Сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
9.			Функция раскрашивания в графическом редакторе Раскрашивание готовых рисунков	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
10.			Декоративное рисование (линии, прорисовка геометрических тел, узоры, орнамент, цвет). Инструмент кисть	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
11.			Функции копирования. Составление рисунков	2	Творческий проект		Опрос

12.		Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		
13.		Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры	2	Собеседование, демонстрация		Опрос
		Знакомство с программой Word	14			
14.		Компьютер и его составляющие. Что такое программа. Стандартные программы Windows	2	Самостоятельная работа		Опрос
15.		Работа с клавиатурным тренажером Stamina	2	Собеседование, демонстрация		Опрос, игра
16.		Знакомство с программой Word. Меню программы Word	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
17.		Редактирование текста. Набор текста	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос, игра
18.		Меню «Вставка». Создание грамоты	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
19.		Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
20.		Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
		Программы создания презентаций Power Point	16			Опрос
21.		Знакомство с программой. Основные возможности программы	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
22.		Составление простейшей презентации	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
23.		Творческий проект. «Это я»	2	Собеседование, демонстрация Творческий проект		Опрос, игра
24.		Добавление в презентацию картинок, арт-текстов	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
25.		Добавление эффектов анимации в презентацию	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
26.		Составление презентации. Выбор дизайна	2	Творческий проект		
27.		Поиск информации для презентации в сети Интернет	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
28.		Творческий проект «Моя Планета»	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос

			Программа для создания публикаций - Publisher.	10			Опрос
29.			Программа Publisher. Область применения программы Publisher. Полиграфия. Фирменный стиль.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
30.			Программа Publisher. Буклет.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
31.			Программа Publisher. Фирменный стиль. Визитки.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
32.			Программа Publisher. Фирменный стиль. Бланки.	2	Творческий проект		Опрос
33.			Программа Publisher. Открытки.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
			Векторная и растровая графика. Программа Gimp.	14			
34.			Знакомство с растровой графикой. Типы сохранения файлов. Интерфейс программы Gimp (аналог Photoshop). Основные функции программы. Цветовые палитры (RGB, CMYK)	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		
35.			Интерфейс программы Gimp.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		
36.			Знакомство с ретушированием фотографий. Смена фона. Слои.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		
37.			Работа с текстом.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		
38.			Программа Gimp. Коллаж.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		
39.			Программа Gimp. Открытка.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		
40.			Программа Gimp. Афиша.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		
			Создание фильмов	23			
41.			Знакомство с программой Windows Movie Maker. Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker. Запуск программы.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос

42.		Этапы монтажа фильма. Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
43.		Процесс создания видеофильма.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
44.		Быстрый старт: монтаж простого фильма из статических изображений. Сохранение файла.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
45.		Текстовое сопровождение.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
46.		Подготовка клипов.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
47.		Использование видеоэффектов. Добавление видео переходов.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
48.		Вставка титров и надписей.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
49.		Добавление фонового звука.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
50.		Монтаж видео, видеоклипы, подрезка.	2	Собеседование, демонстрация Фронтальная работа		Опрос
51.		Создание видеоролика. Сохранение фильма.	2	Самостоятельная работа		Опрос, конкурс работ
52.		Итоговое занятие	1	Контрольная работа		Опрос
		Всего часов	102			

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ № 1**Практический материал.**

Выполнить рисунок на тему «Натюрморт», используя все возможности графического редактора MS Paint.

I. Критерии оценивания практического материала:

№п/п	Требования выполнения практического материала:	Количество баллов
1.	Целостность композиции	1 балл
2.	Гармоничность цветовой гаммы	1 балл
3.	Соответствие предложенной тематике, Аккуратность оформления	1 балл
4.	Умение работать в графическом редакторе MS Paint	1 балл

Критерии оценки практической работы:

«О» - 4-3 балла;

«Д» - 2 балла;

«Н» - 1 балл.

Всего по практике – 4 балла – оптимальный уровень (цветовая гамма гармонична, композиция закончена, работа соответствует предложенной тематике и оформлена аккуратно). 2 балла – допустимый уровень (допущены незначительные ошибки в оформлении композиции). 1 балл – недостаточный уровень (не соблюдены требования выполнения практического материала).

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ № 2

Теоретический материал

1. Укажите последовательность команд для запуска графического редактора Paint:

- А) Пуск – Microsoft Office – Paint;
- Б) Меню – Программы – Графика и изображения – Paint;
- В) Пуск – Программы – Стандартные – Paint;
- Г) Пуск – Изображения – Paint.

2. Для чего предназначен инструмент Заливка?

- А) для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;
- Б) для рисования с эффектом распыления краски;
- В) для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины;
- Г) для закрашивания всей рабочей области.

3. Как называется инструмент панели инструментов  в графическом редакторе Paint?

- А) Карандаш;
- Б) Линия;
- В) Выбор цветов;
- Г) Кривая.

1. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке?

- А)  ;
- Б)  ;
- В)  ;
- Г)  .

2. Что такое Paint?

- А) просмотрщик изображений;
- Б) графический редактор;
- В) программа для работы с векторной графикой;
- Г) текстовый редактор.

3. Для чего нужен инструмент «Ластик»?

- А) для удаления неудачного хода в создании/редактировании изображения;
- Б) для закрашки определенной области рисунка;
- В) для удаления определенной области рисунка;
- Г) для изменения масштаба просмотра рисунка.

4. Для чего используется инструмент «Рука»?
- А) для прокручивания или перетаскивания изображения;
 - Б) для переноса фрагмента изображения;
 - В) для выделения фрагмента изображения;
 - Г) для вставки текста.

II. Практический материал.

Создать коллаж в программе Paint.

Ответы на контрольные задания № 2

1. Теоретический материал:

№ п/ п	Правильные ответы теоретического материала:	Количество баллов
1.	В) Пуск – Программы – Стандартные – Paint;	1 балл
2.	А) для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;	1 балл
3.	В) Выбор цветов;	1 балл
4.	А;	1 балл
5.	Б) графический редактор;	1 балл
6.	В) для удаления определенной области рисунка;	1 балл
7.	А) для прокручивания или перетаскивания изображения;	1 балл

Всего по теории:

7-5 баллов – оптимальный уровень (100%-70% правильных ответов от общего числа вопросов).

4 балла – допустимый уровень (60%-50% правильных ответов от общего числа вопросов).

3 балла и менее – недостаточный уровень (49% и ниже правильных ответов от общего числа вопросов).

2. Критерии оценивания практического материала:

№п/ п	Требования выполнения практического материала:	Количество баллов
1.	Целостность композиции	1 балл
2.	Гармоничность цветовой гаммы	1 балл
3.	Соответствие предложенной тематике, аккуратность оформления	1 балл
4.	Умение работать в графическом редакторе Paint	1 балл

Критерии оценки практической работы:

«О» - 4-3 балла;

«Д» - 2 балла;

«Н» - 1 балл.

Всего по практике – 4 балла – оптимальный уровень (работа соответствует предложенной теме, цветовая гамма гармонична, композиция закончена, работа оформлена аккуратно). 2 балла – допустимый уровень (допущены незначительные ошибки в оформлении композиции). 1 балл – недостаточный уровень (не соблюдены требования выполнения практического материала).

Всего сумма по уровням освоения материала по модулю обучения:

Теория	Практика	Всего баллов	Уровень освоения учебного материала
7-5 баллов	4-3 балла	11-8 баллов	О
4 балла	2 балла	7-5 баллов	Д
менее 3 баллов	1 балл	менее 4 баллов	Н