

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лебяжьевская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрена на
методическом совете школы
протокол №4
от 21.05.2023 года

Принята на заседании
педагогического совета
школы протокол № 1
от 28.08.2023 года

Утверждена
приказом № 97/4
от 29.08.2023 года
Директор школы
Н.В.Гончарова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

технической направленности

«РИСУЕМ НА КОМПЬЮТЕРЕ»

Уровень усвоения программы: базовый

Возраст обучающихся 11-13 лет

Срок реализации 1 год

Составитель: Зелянина Ю.С., педагог
дополнительного образования

п.Лебяжье, 2023 г.

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	"Рисуем на компьютере"
Детское объединение	"Рисуем на компьютере"
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
Направленность программы	Техническая
Образовательная область	Художественно-эстетическая
Вид программы	Модифицированная
Срок обучения	1 год
Возраст учащихся	11-13 лет
Уровень освоения	Ознакомительный
Цель программы	Формирование художественного вкуса, мышления, творческого воображения у обучающихся, системы знаний и умений, необходимых для освоения способов и средств работы в графическом редакторе Paint на компьютере.
С какого года реализуется	2023

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Компьютер как техническое средство обучения стал более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Занятия рисования на компьютере - развивают умение видеть красивое в окружающей жизни, воспитывается художественное восприятие 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.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют графический редактор Paint.

По своему функциональному назначению программа объединения «Рисуем на компьютере» является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Направленность общеобразовательной программы «Рисуем на компьютере» техническая, так как она ориентирована на изучение графической компьютерной программы растровой графики Paint. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

Образовательная программа разработана с учетом:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ;-Конвенция ООН о правах ребенка;
- Конституция Российской Федерации;
- Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г.
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. N196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;
- Постановление государственного главного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда и соц. защиты РФ от 08.09.2015 №613н)
- Концепция развития системы дополнительного образования детей и молодежи в Курганской области от 17.06.2015 г.;
- Государственная Программе Курганской области "Развитие образования и реализация государственной молодежной политики" на 2016 –2020 годы, подпрограмма "Реализация государственной молодежной политики, воспитания и дополнительного образования детей и молодежи" (постановление правительства Курганской области от 21.01.2016 №9);
- Локальные акты МКОУ «Лебяжьевская средняя общеобразовательная школа» (Устав; должностные инструкции; Правила по технике безопасности, пожарной безопасности; инструкция по охране жизни и здоровья детей и др.).

Актуальность. Актуальность программы состоит в том, что она предоставляет обучающимся возможность освоения графического редактора как инструмента самовыражения. Упор в ней делается не просто на изучение рабочих инструментов редактора, а на интегрированное применение различных техник при выполнении работ. Программа обусловлена ее практико-технической значимостью: человек рассматривается как создатель духовной культуры и творец рукотворного мира, а также необходимости знаний для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Возможность проявить себя, раскрыть неповторимые индивидуальные способности. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простого создания рисунка, обработки фотографии, так и создания собственной открытки, орнамента, натюрморта, учебной модели, кроссворда, используя для этого компьютер. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Новизна, педагогическая целесообразность. В процессе усвоения программы открываются возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы графического редактора, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности. На занятиях у детей воспитывается трудолюбие, желание доводить до конца начатое дело, взаимопомощь и взаимовыручка. Большое значение уделяется воспитанию целеустремленности, желанию получать всё больше новых знаний и умений в искусстве рисования. Дети учатся радоваться не только своим успехам, но и успехам своих товарищей.

Педагогическая целесообразность программы состоит в возможности долговременного влияния на формирование личности ученика, предоставление ему широких возможностей для самовыражения средствами компьютерной графики. У детей формируются и развиваются знания, практические навыки работы на компьютере, необходимые для того, чтобы в будущем быть успешными и профессионально востребованными людьми.

Программа разработана с учетом модифицированных дополнительных образовательных программ «Основы редактирования и графического дизайна» и «Компьютерные технологии в дизайне» (разработчик Серова М.А.), а также используя

программу по «Информатике 5-6 класс. Начальный курс» (автор Макарова Н.В.). Основной акцент в ней делается на практическое применение изучаемого предметного материала.

Занятия по данной Программе проводятся насыщенно, планомерно, переходя от простого к сложному, дополняя базовые знания более специфической информацией. Объяснение дается простым языком и сопровождается многочисленными наглядными примерами.

Занятия строятся с учетом максимального освоения учебного материала в практической деятельности. Учащиеся получают реальный опыт работы в графическом редакторе, попробуют себя в роли художника, графического дизайнера.

Адресат программы. Программа рассчитана на детей основного общего образования, возраст – 11 - 13 лет. Набор детей в коллектив осуществляется по принципу добровольности. Учитываются интересы и потребности самих детей. Главным условием является желание ребенка заниматься графическим дизайном. Занятия по Программе проводятся в группе, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Максимальный состав группы 12-15 человек (по количественному составу компьютеров), каждому учащемуся для успешной деятельности необходимо работать на отдельной машине, сохраняя на ней все свои работы: пробные и творческие.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: Формирование художественного вкуса, мышления, творческого воображения у обучающихся для создания рисунков, а также системы знаний и умений, необходимых для освоения способов и средств работы в графическом редакторе Paint на компьютере.

Задачи программы:

Обучающие:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.

Развивающие:

- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- развивать у учащихся творческую деятельность, природные задатки и способности (восприятие, воображение, мышление, память и т.п.).

Воспитывающие:

- воспитывать уважение к людям, чувство долга, красоты, создание комфортной обстановки в творческом коллективе.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной общеразвивающей программы, составляет 11-13 лет (5-6 класс).

Программа реализуется из расчёта 1 часа в неделю, общее количество часов - 34 часов в год.

Форма обучения - очная.

Группа формируется из 12-15 человек: количество воспитанников ограничивается техническими возможностями компьютерного класса. В конце курса воспитанники индивидуально создают творческий проект и подготавливают творческий отчет.

Занятие делится на две части. Учащиеся сначала знакомятся с теоретическими знаниями, затем 15-20 минут работают за компьютерами в графическом редакторе. Так как в компьютерном классе 11 компьютеров, ученики работают индивидуально по 1 человеку, иногда проводится работа в парах, что способствует формированию коммуникативной компетенции учащихся. Во время занятий проводятся профилактические упражнения для зрения (1 мин) и осанки (1 - 2 мин).

Для успешной реализации дополнительной общеразвивающей программы используются методы обучения:

- словесные: объяснение, беседа;
- наглядные: демонстрации;
- практические работы.

Формы организации деятельности обучающихся:

- Занятия коллективные, индивидуально-групповые.
- Индивидуальная работа детей, предполагающая самостоятельный поиск различных ресурсов для решения задач:
 - учебно-методических (обучающие программы, учебные, методические пособия и т.д.);
 - материально-технических (электронные источники информации);
- Участие в выставках, конкурсах различного уровня.

Разнообразные методы предъявления учебно-познавательного материала делают содержание доступным, интересным и привлекательным для подростков.

Методы:

- Объяснительно-иллюстративный – предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);
- Эвристический – метод творческой деятельности (создание творческих работ и т.д.)
- Проблемный – постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения воспитанниками;
- Программированный – набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
- Репродуктивный – воспроизводство знаний и способов деятельности (по образцу, упражнения по аналогу),
- Частично-поисковый – решение проблемных задач с помощью педагога;
- Поисковый – самостоятельное решение проблем;
- Метод проблемного изложения – постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.
- Метод проектов – технология организации образовательных ситуаций, в которых воспитанник ставит и решает собственные задачи, технология сопровождения самостоятельной деятельности воспитанника.

Приемы: создание проблемной ситуации, составление алгоритма рисования и выполнения рисунка.

1.3. Планируемые результаты

В процессе обучения дети знакомятся с ролью современных компьютерных технологий в жизни общества, получают основы изобразительной грамотности, учатся создавать рисунки, сложные композиции в графических редакторах, приобретают навыки иллюстрирования и декоративно-оформительской деятельности. У них развивается воображение, фантазия, чувство цвета, вкуса и композиции. Занятия по программе способствуют развитию у воспитанников творческих способностей в области компьютерного рисунка. У них происходит расширение кругозора и воспитание художественного вкуса путем знакомства с произведениями известных художников, развитие ценностного понимания роли искусства в жизни общества, формирование устойчивого восприятия компьютера, как инструмента творческой деятельности, воспитание интереса к творческой работе. Происходит повышение самооценки.

Планируемые результаты обучения - освоение программы не менее, чем 90% обучающихся. Участие в мероприятиях муниципального уровня. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы в

графическом редакторе и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Личностными результатами обучения являются:

- формирование познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и технологий;
- самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
- готовность к выбору жизненного пути в соответствии с собственными интересами и возможностями;
- проявление технико-технологического и экономического мышления при организации своей деятельности;
- мотивация образовательной деятельности школьников на основе личностно ориентированного подхода;
- формирование ценностных отношений друг к другу, учителю, авторам открытий и изобретений, результатам обучения;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе проектной, учебно-исследовательской, игровой деятельности.

Метапредметными результатами являются:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- овладение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ;
- выявление потребностей, проектирование и создание объектов, имеющих потребительную стоимость;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметными результатами являются:

- знать правила техники безопасности в кабинете информатики;
- знать назначение и возможности графического редактора;
- знать назначение объектов интерфейса графического редактора;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;
- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- создавать графический объект из типовых фрагментов;
- сохранять рисунок в файле и открывать файл.
- использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift;
- редактировать графический объект по пикселам;
- рисовать пиктограммы;
- умение создавать несложные изображения с помощью графического редактора; развитие представлений о компьютере как универсальном устройстве работы с информацией;
- умение создавать сложные изображения, состоящие из графических примитивов;
- создавать меню типовых элементов мозаики;
- разрабатывать алгоритмы конструирования из меню готовых форм;
- конструировать разнообразные графические объекты с помощью меню готовых форм.

- приводить примеры моделей из окружающей среды;
- строить модели в графическом редакторе;
- создавать кроссворды в графическом редакторе.

Формы аттестации:

Промежуточная аттестация учащихся:

Диагностика вводная, тестовый контроль, фронтальная и индивидуальная беседа, цифровой, графический диктанты, игровые формы контроля. Диагностический инструментальный промежуточной аттестации учащихся представлен тестовыми заданиями, мини-опросами, проводимыми во время занятий-практикумов, цифровыми, графическими и терминологическими диктантами, а также творческими заданиями.

Итоговая аттестация учащихся:

Выполнение проектной, творческой работы. Анкетирование, тестирование, редактирование изображений, создание рисунков-изображений, конкурсные работы учащихся, выставки, практические и самостоятельные работы. Теоретические знания оцениваются через беседы с обучающимися.

Формы отслеживания и фиксации результатов: материал тестирования, файлы практических и самостоятельных работ, грамоты, дипломы, свидетельства (сертификаты). Способами фиксации результатов деятельности являются успехи обучающегося об участиях, победах в конкурсах, соревнованиях, викторинах и др. мероприятиях.

Материально - техническое обеспечение:

Занятия проводятся в кабинете оборудованном компьютерной техникой в количестве 11 единиц, мультимедийным проектором, интерактивной доской, лазерным принтером, сканером.

Учебно-методический комплект:

- Программа по информатике Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2008
- Информатика. 5-6 класс. Начальный курс./ Под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2008

Средства обучения:

- Учебник, компьютер, проектор, сканер, принтер, Интернет
- Раздаточный материал (папки с практическими работами, карточки)
- Аудиовизуальные средства (презентации, фильмы)
- Готовые файлы с заданиями

Программные средства:

- Операционная система MS Windows XP
- Графический редактор Paint

1.4. Учебно-тематический план

№ урока	Наименование тем (разделов, модулей)	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
	Освоение среды графического редактора Paint	4	2	2	
1	Вводный инструктаж по ТБ при работе в компьютерном классе	1	1	-	Устный опрос
2	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, интерфейс.	1	1	-	Устный опрос
3	Панель инструментов. Работа с инструментами.	1		1	тестирование Создание

					рисунок
4	Меню - Палитра, настройка палитры. Создание компьютерного рисунка.	1		1	Устный опрос
					Создание рисунка
	Редактирование рисунков	8	1	7	
9-10	Фрагмент рисунка.	1		1	Создание рисунка
11-14	Действия с фрагментом рисунка.	2	1	1	Создание рисунка
15-18	Сборка рисунка из деталей.	2		2	Создание рисунка
19-20	Редактирование рисунков.	2		2	Устный опрос
21-24	Отражение и поворот.	1		1	Устный опрос
	Точные построения графических объектов	8	2	6	
25-26	Построения с помощью клавиши Shift.	1	1		Устный опрос
27-28	Прямоугольник и квадрат.	1		1	Создание рисунка
29-30	Эллипс и окружность.	1		1	Создание рисунка
31-32	Инструмент – Надпись.	1		1	Устный опрос
33-34	Узоры из геометрических фигур.	1		1	Создание рисунка
35-36	Рисование витражей.	1		1	Создание рисунка
37-38	Рисование орнаментов.	1		1	Создание рисунка
39-40	Составление и рисование кроссворда.	1	1		кроссворд
	Конструирование из мозаики	4	1	3	
41-42	Пиксель, рисование пиктограммы.	1		1	Создание рисунка
43-44	Составление мозаики.	1		1	Создание рисунка
45-48	Конструирование из мозаики.	2	1	1	Создание мозаики
	Моделирование в среде графического редактора	10	1	9	
49-52	Учебные модели.	1	1		Проект модели
53-54	Рисование открытки.	1		1	Создание рисунка
55-56	Рисуем цветы.	1		1	Создание рисунка
57-58	Рисуем вазу с цветами.	1		1	Создание рисунка
59-60	Рисуем лица.	1		1	Создание рисунка
61-62	Образец упаковки (фантик, обёртка, коробка, наклейка)	1		1	Проект упаковки
63-64	Тематическое рисование «Мой дом»	1		1	Проект дома
65-66	Рисуем лето и каникулы.	1		1	Создание рисунка

67-68	Итоговое занятие. Выставка рисунков.	2		2	Защита проектов, рисунков
	ИТОГО:	34	7	27	

1.5. Содержание программы

Освоение среды графического редактора Paint

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Обучающиеся должны знать/понимать:

- назначение и возможности графического редактора;
- назначение объектов интерфейса графического редактора.

Обучающиеся должны уметь:

- настраивать панель Инструменты;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.

Приобретать опыт:

- навыки работы в графическом редакторе Paint.

Редактирование рисунков

Использование команды - Отменить. Использование инструмента Ластик. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов. Отражение и поворот.

Обучающиеся должны знать/понимать:

- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла.

Обучающиеся должны уметь:

- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- создавать графический объект из типовых фрагментов;
- сохранять рисунок в файле и открывать файл;
- выполнять отражение рисунка справа-налево, сверху-вниз;
- выполнять поворот фрагмента рисунка на 90°, 180°, 270°, 360°;
- выполнить наклон и растяжение фрагмента на определенный градус.

Приобретать опыт:

- навык редактирования графических объектов.

Точные построения графических объектов

Построение геометрических фигур. Использование клавиши Shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Использование инструмента – надпись. Понятие орнамента, витража, кроссворда. Редактирование графических рисунков в виде орнамента и витража. Создание и редактирование кроссворда.

Обучающиеся должны знать/понимать:

- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие орнамента;
- понятие витража;
- понятие кроссворда.

Обучающиеся должны уметь:

- использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift;
- использовать при копировании фигур клавишу Ctrl;

- использовать инструмент надпись;
- создавать орнаменты и витражи из геометрических фигур;
- создавать сетку кроссворда.

Приобретать опыт:

- навык создания и редактирования графических объектов.

Конструирование из мозаики

Понятие пикселя. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование программы по пикселям. Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм (плоских и объемных).

Обучающиеся должны знать/понимать:

- понятие пикселя;
- понятие пиктограммы;
- понятие типового элемента мозаики;
- понятие конструирования;
- технологию конструирования из меню готовых форм.

Обучающиеся должны уметь:

- редактировать графический объект по пикселам;
- рисовать пиктограммы;
- создавать меню типовых элементов мозаики;
- разрабатывать алгоритмы конструирования из меню готовых форм;
- конструировать разнообразные графические объекты с помощью меню готовых форм.

Моделирование в среде графического редактора

Модели в окружающем мире. Понятие моделирования. Учебные модели. Примеры моделей в среде графического редактора. Построение модели в среде графического редактора.

Обучающиеся должны знать/понимать:

- понятие модели;
- суть процесса моделирования.

Обучающиеся должны уметь:

- приводить примеры моделей из окружающей среды;
- строить учебные модели в графическом редакторе;
- моделировать и создавать открытку;
- создавать натюрморты и пейзажи;
- создавать модель лица;
- моделировать упаковку (фантик, обёртка, коробка, наклейка);
- создавать модель дома;
- создавать готовые проекты-рисунки по выбранной теме.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Условия реализации программы

Для реализации программы имеется необходимое материально-техническое обеспечение. Занятия проводятся в хорошо освещенном компьютерном классе, оборудованном компьютерными столами, удобными креслами, а также необходимыми техническими средствами: компьютеры (11 шт.), проектор, подключенный к ПК, МФУ (принтер, сканер, колонки).

Для успешного претворения Программы имеется программное обеспечение:

- Операционная система WindowsXP;
- Графический редакторPaint.

Для организации процесса обучения используются следующие формы учебных занятий: теоретические занятия; практические занятия.

Для успешной реализации дополнительной общеразвивающей программы используются методы обучения: словесные: объяснение, беседа, диалог; наглядные: демонстрации; практические работы.

Результаты: по окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы в графическом редакторе и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

2.2. Формы контроля

Оценка образовательных результатов учащихся по Программе (текущий контроль) проводится в следующих формах: беседа, устный опрос, тестирование, самостоятельная работа, практическая работа, контрольное занятие, творческие проверочные работы, игра, проект, конкурс, выставка творческих работ.

Формы промежуточной аттестации: тестирование, самостоятельная работа, практическая работа, контрольное занятие, анализ творческих работ, итоговый художественный проект.

Формы итоговой аттестации: выставка достижений и творческих работ в группе, защита итогового проекта, коллективный анализ работ.

Текущий контроль ведется на каждом занятии. Просмотр рисунков проводится всей группой вместе с педагогом. Учащиеся учатся оценивать свои работы и работы своих товарищей. Оценивание работ ведется по следующим критериям: - необычность художественного замысла; - оригинальность композиции; - качество художественного исполнения. Всегда отмечаются даже небольшие успехи учащегося. Текущий контроль помогает увидеть возможности каждого учащегося в выполнении художественной задачи и усложнить задачу, если это необходимо для поддержания интереса.

Итоговый контроль проводится в виде выполнения творческой итоговой работы и представления лучших работ на выставки различных уровней.

2.3. Оценочные материалы

Оценочные материалы: вопросы для устного опроса, тесты, задания для творческих, самостоятельных, контрольных, практических, проверочных работ, игр, проектов и конкурсов.

Тест «Проверь себя»
(Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики)

Цель работы: проверить уровень знаний учащихся по теме «Правила поведения и техники безопасности в кабинете информатики» в начале учебного года, т. к. без знаний этих правил обучающийся не может быть допущен к работе за компьютером.

Рекомендованное время: 10-15 мин

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Выберите один вариант ответа:

Общие правила поведения и ТБ в кабинете

1. Перед началом работы в кабинете информатики необходимо
 - 1) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 2) пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 3) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.
2. Можно ли приносить в кабинет продукты питания и напитки?
 - 1) нет;
 - 2) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;
 - 3) да.
3. Что можно делать обучающемуся в кабинете информатики только с разрешения учителя?
 - 1) сдвигать с места монитор и/или системный блок;
 - 2) устанавливать или удалять программы на компьютер;
 - 3) отключать и подключать устройства к компьютеру.
4. При появлении запаха гари или странного звука обучающимся необходимо
 - 1) продолжить работу за компьютером;
 - 2) сообщить об этом учителю;
 - 3) немедленно покинуть класс.
5. В случае пожара необходимо
 - 1) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
 - 2) немедленно покинуть компьютерный класс;
 - 3) выключить компьютер и покинуть здание.
6. Какие из перечисленных действий не запрещаются в кабинете информатики?
 - 1) отключать и подключать устройства к компьютеру;
 - 2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
 - 3) работать двум обучающимся за одним компьютером.
7. Сколько обучающихся допускаются одновременно к работе за одним компьютером?
 - 1) двое;
 - 2) трое;
 - 3) один;
 - 4) четыре.
8. Какие действия не запрещены правилами поведения в кабинете?
 - 1) пройти в кабинет без обуви;
 - 2) работать с влажными или грязными руками;
 - 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов.

II. Правила работы за компьютером

9. Можно ли перезагружать ПК во время работы на уроке
 - 1) да, если это необходимо;
 - 2) можно, но только с разрешения учителя;
 - 3) нет.

10. Если персональный компьютер не включается, необходимо:
- 1) проверить питание;
 - 2) проверить переключатели;
 - 3) сообщить учителю.
11. Можно ли выключать ПК по окончании работы на уроке?
- 1) да, при необходимости;
 - 2) да;
 - 3) нет.
12. Какие компьютерные программы можно запускать обучающимся во время урока?
- 1) любые;
 - 2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
 - 3) только те, которые изучали раньше.
13. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
- 1) проверить, подключено ли устройство к ПК;
 - 2) перезагрузить ПК;
 - 3) сообщить учителю.
14. Что нужно сделать по окончании работы за ПК?
- 1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить ПК;
 - 2) покинуть кабинет;
 - 3) выключить компьютер.

III. Сохранение здоровья при работе за компьютером

15. Каково оптимальное расстояние от экрана монитора до глаз пользователя?
- 1) 30-40 см;
 - 2) 40-50 см;
 - 3) 50-70 см.
16. Можно ли работать за компьютером при плохом самочувствии?
- 1) нет;
 - 2) да, если разрешил учитель;
 - 3) да.
17. Какую часть урока должна занимать непрерывная работа за компьютером?
- 1) можно весь урок;
 - 2) половину урока;
 - 3) 10 минут.
18. При ослабленном зрении учащимся необходимо
- 1) работать за компьютером только в очках;
 - 2) уменьшить время работы за компьютером вдвое;
 - 3) отказаться от работы за компьютером.

Правильные ответы:

№ вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1
а										0	1	2	3	4	5	6	7	8
ответ	3	1	3	2	1	3	1	1	2	3	1	2	3	1	3	1	2	1

Критерии оценки:

1 вариант (безоценочный):

при успешном выполнении более 75% работы – «зачет» (допуск к работе), в противном случае – повторение правил и повторное выполнение работы

2 вариант:

17-18 баллов – «отлично» **14-16 баллов** – «хорошо» **9-13 баллов** – «удовлетворительно»

Текущая аттестация

Кроссворд «Инструменты графического редактора Paint»



**Ответы
на кроссворд**

По горизонтали:



По вертикали:



Инструменты графического редактора Paint:

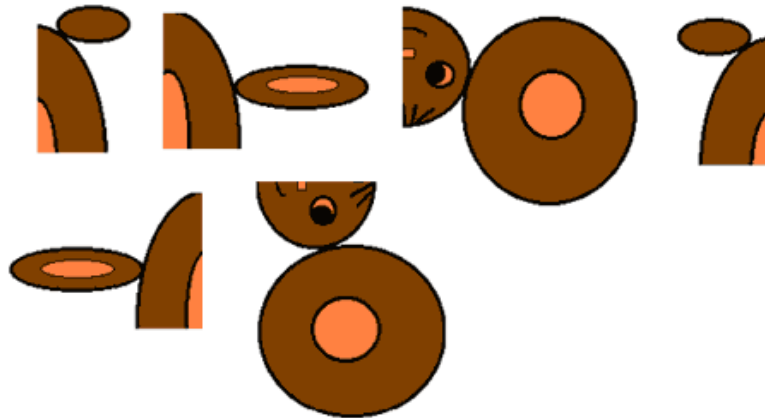
По горизонтали: 4. Кривая. 6. Распылитель. 8. Кисть. 9. Выделение. 10. Масштаб.

По вертикали: 1. Надпись. 2. Эллипс. 3. Ластик. 4. Карандаш. 5. Заливка. 7. Линия.

Задания в графическом редакторе Paint:

«Мозаика»

Мы в детстве не раз играли в мозаику, составляя рисунки из кубиков, деталей мозаики, кусочков картона. Сейчас предлагаем поиграть в мозаику, но только компьютерную. При сборе мозаики потребуется выделять фрагмент, отображать его, поворачивать С помощью инструментов «Выделение», а также команд поворота собрать Чебурашку.



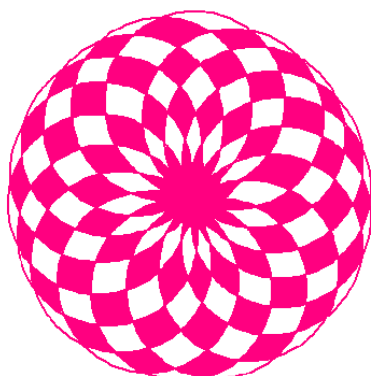
«Повторяющиеся объекты в жизни»

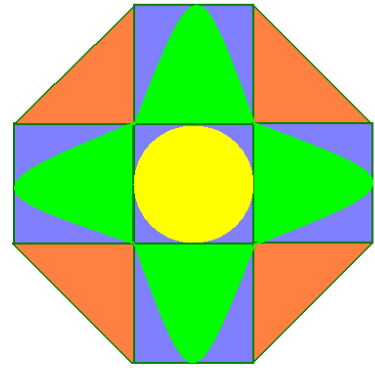
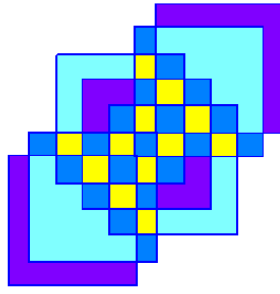
Создать изображение в графическом редакторе Paint, используя операцию копирования.



«Узоры»

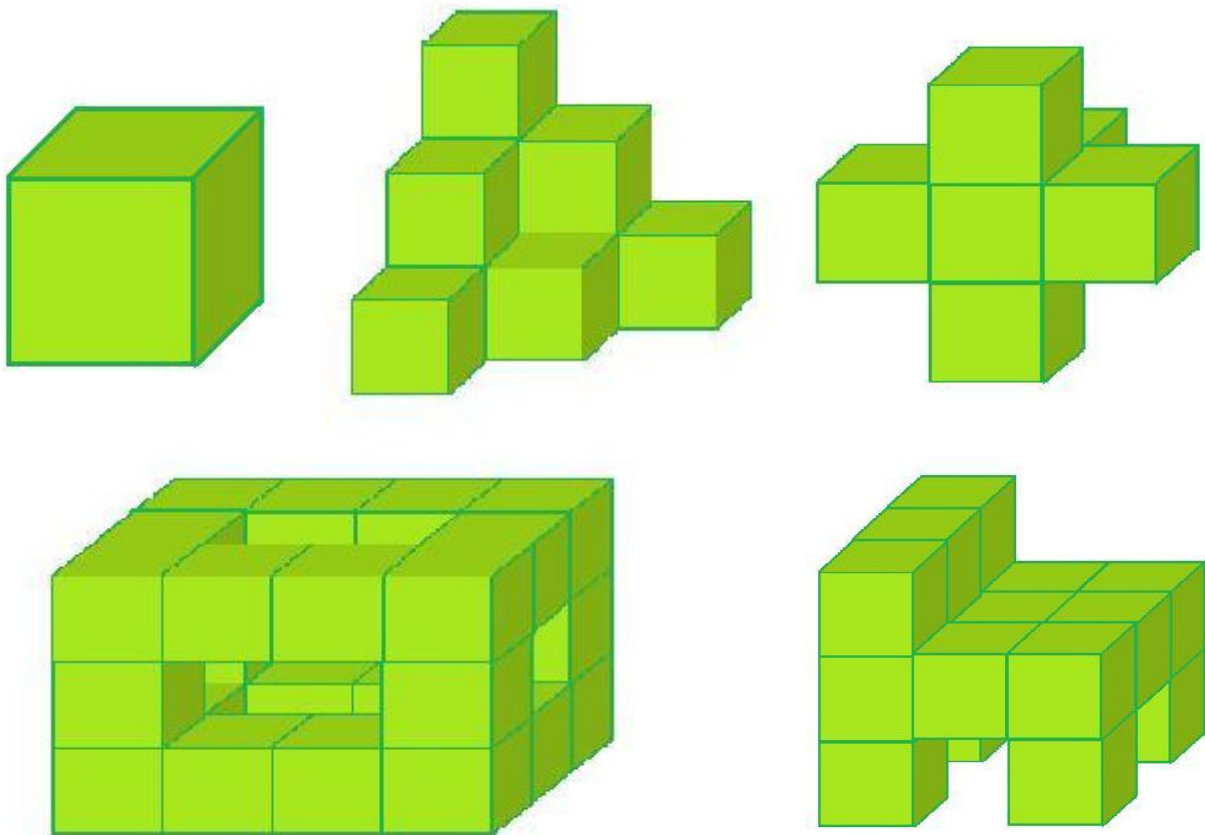
Создать изображения узоров с помощью геометрических фигур





«Моделирование из кубиков»

Нарисовать один кубик, создать разные модели, используя этот кубик.



2.4. Методические материалы

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий. Это рассказ, беседы, лекции, из которых дети узнают много новой информации; практические задания для закрепления теоретических знаний и реализации собственной творческой мысли. Занятия сопровождаются использованием наглядного материала. Программно-методическое и информационное обеспечение помогают проводить занятия интересно и грамотно. Разнообразные занятия дают возможность детям проявить свою индивидуальность, самостоятельность, способствуют гармоничному и духовному развитию личности. При организации работы необходимо постараться соединить игру, труд и обучение, что поможет обеспечить единство решения познавательных, практических и игровых задач. Игровые приемы, внутри кружковые соревнования, тематические вопросы также помогают при творческой работе. Технические средства обучения: компьютеры, проектор, принтер, сканер.

2.5. Список литературы и источников

- Программа по информатике Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2008
- Информатика. 5-6 класс. Начальный курс./ Под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2008
- Создание лабораторных работ по графическому редактору Paint / Г. С. Ломова / Психолого-педагогический журнал Гаудеамус, № 2 (18), 2011
- <http://www.metod-kopilka.ru> Методическая копилка учителя информатики
- <http://fcior.edu.ru> <http://eor.edu.ru> Федеральный центр информационных образовательных ресурсов (ОМС)
- <http://pedsovet.su> Педагогическое сообщество
- <http://school-collection.edu.ru> Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов
- http://uchitel2011.ucoz.ru/index/graficheskij_redaktor_paint/0-20 Дистанционный курс учителя информатики «Графический редактор Paint»