

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**ЦЕНТР ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
«НОВОЛИПЕЦКИЙ»**

Г. ЛИПЕЦКА

398046, г. Липецк, ул. П.И. Смородина, д.14а, тел. +7(4742)56-01-20, cdtnov@yandex.ru

Рассмотрена
на заседании педагогического
совета МАУ ДО ЦТТ
«Новолипецкий» г. Липецка
Протокол № 4 от «01» июня 2023г

Утверждаю
Директор МАУ ДО ЦТТ
«Новолипецкий» г. Липецка
Е.Н. Пучнина
Приказ № 74 от «15» августа 2023



**«Компьютер и фантазия»
дополнительная общеобразовательная
программа технической направленности**

Возраст обучающихся: 8 – 18 лет

Срок обучения: 2 года

Вид программы: модифицированная

Составитель: Некрасова Ольга Ильинична,
педагог дополнительного образования

Количество аудиторных часов по программе:

- первый год обучения – 144
- второй год обучения – 144

Количество часов для самостоятельного изучения:

- первый год обучения – 24
- второй год обучения – 24

г. Липецк, 2023

Аннотация
к дополнительной общеобразовательной программе технической
направленности «Компьютер и фантазия»

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности «Компьютер и фантазия»(далее Программа) способствует развитию ценностно-смысловой сферы личности на основе общечеловеческих принципов нравственности и гуманизма, развитию широких познавательных интересов и технического творчества.

Новые информационные технологии в образовании в органичном сочетании с традиционными методами обучения и воспитания повышают качество обучения, способствуя развитию ребенка как творческой личности, удовлетворению его интересов и образовательных потребностей.

Чтобы соответствовать социальным запросам, программа «Компьютер и фантазия» направлена не только на интеллектуальное, но и на духовное и эстетическое развитие учащихся.

Актуальность

Программа соответствует целям реформирования образования в России, поскольку она содействует реализации технического творческого потенциала детей, обеспечивает условия для саморазвития учащихся, Компьютерная графика сегодня пользуются большой популярностью среди школьников разного возраста. Программа является основной ступенью на пути к овладению компьютерными технологиями, позволяет активизировать творческое начало в каждом ребенке, основываясь на развитии у него: познавательного интереса к компьютерной технике (КТ), различных видов памяти и мышления, приемов умственной деятельности, основ коммуникативного общения, деловой мотивации, интеллекта и др.

Положительные результаты, достигнутые при работе с компьютером, повышают самооценку учащегося, его уверенность в способности решать сложные творческие задачи. Это обуславливается тем, что компьютер дает право на ошибку и ее исправление. Из позитивного отношения к работе с

компьютером складывается удовлетворенность ребенка, что приводит к формированию таких личностных качеств, как точность, аккуратность, уверенность, внимание, собранность, наблюдательность, быстрота реакции, чувство ритма.

Новизна (отличительные особенности)

Обучающимся по программе предоставляется возможность выбрать свою траекторию обучения по интересам и способностям.

В рамках программы изучаются как общие понятия компьютерной графики и формы представления графической информации, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретного инструмента обработки растровой и векторной графики на примере использования графического редактора.

Особенный интерес образовательной программы представляет интерактивность компьютерной графики, благодаря которой учащиеся могут в процессе анализа изображений динамически управлять их содержанием, формой, размерами и цветом, рассматривать графические объекты с разных сторон, приближать и удалять их, менять характеристики освещенности и продельывать другие подобные манипуляции, добиваясь наибольшей наглядности.

Отличительные особенности

Программа реализует внутрипредметные и межпредметные связи с информатикой, изобразительным искусством, краеведением. Программа оказывает реальные возможности для развития творческой деятельности обучающихся в процессе художественного конструирования и проектирования. Каждая художественно оформленная идея, событие, факт приучает школьников вырабатывать и констатировать собственную точку зрения, отношение к происходящим событиям, воспитывает эстетический вкус, историческую память, мировоззрение.

Программа предназначена для учащихся в возрасте от 8 до 16 лет. Общее количество учебных часов 288 (для I года обучения – 144 часа, для II года обучения – 144 часа).

Занятия в группе проводятся I и II года обучения 2 раза в неделю по 2 учебных часа, недельная нагрузка – 4 учебных часа.

Формы обучения и виды занятий

Форма занятий: индивидуально-групповая форма обучения (очная (аудиторная)).

Каждое занятие, как правило, включает в себя теоретическую часть и практическое выполнение задания. Теоретические сведения – это объяснение материала, практическая часть включает в себя навыки и умения работать с графическими редакторами.

Для реализации Программы возможна и такая форма работы, как дистанционное (электронное) обучение с размещением учебного материала в ВКонтакте, использование электронной почты, социальных сетей и интернет платформ: Zoom, Skype.

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	7
Направленность программы.....	7
Актуальность программы.....	Ошибка! Закладка не определена.
Отличительные особенности программы	10
Возраст обучающихся, участвующих в освоении программы.....	12
Объем и срок освоение программы, режим занятий	10
Форма обучения	120
Особенности организации образовательного процесса	120
Цель и задачи программы.....	131
Ожидаемые результаты	153
2. Учебный план	Ошибка! Закладка не определена.5
3. Учебно-тематический план.....	187
Учебно-тематический план первого года обучения стартовый уровень	144
часа обучения.....	187
Учебно-тематический план второго года обучения базовый уровень	144
часа обучения.....	208
4. Содержание программы 1 года обучения.....	19
Стартовый уровень.....	19
Базовый уровень.....	19
Углубленный уровень.....	Ошибка! Закладка не определена.0
Содержание программы 2 года обучения.....	21
Стартовый уровень.....	21
Базовый уровень.....	21
Углубленный уровень.....	22
5. Методическое обеспечение программы	Ошибка! Закладка не определена.3
Межпредметные связи	253
Материальное обеспечение кружка «Компьютер и фантазия».....	226
6. Обеспечение безопасной работы при реализации программы	24
7. Информационное обеспечение программы	24
8. Приложение	25
Таблица 1. Модель разноуровневой общеразвивающей программы	
«Компьютер и фантазия»	25
Таблица 2. Характеристика деятельности по освоению предметного	
содержания дополнительной общеразвивающей программы «Компьютер и	
фантазия».	28
9. Календарный учебный график	29
10. Контрольно-измерительные материалы.....	38

Пояснительная записка

В мире современных технологий компьютерная графика становится всё популярнее, она используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов и порталов в Интернете, в рекламе, кино и т.д. Компьютерные технологии активно внедряются в изобразительно-творческий процесс. Изучаемый компонент данного курса является важным, так как может повлиять на выбор профессии учащимися (все активнее затребованы специальности графического дизайнера). В связи с тем, что последнее время особенно бурно на всем земном шаре идет процесс информатизации, и все больший вес приобретают науки, связанные с общением, информатизационными и коммуникационными процессами, данный курс становится актуальным и востребованным. Все больший вес в жизни людей занимает компьютер и технологии, связанные с работой на компьютере. Современному человеку требуется не только определенный набор знаний, а умения самостоятельно приобретать недостающие, применять их в жизни. Одним из таких умений является умение работать с компьютером. В основу программы положено обучение рисованию на компьютере учащихся от 8-18 лет. Программа рассчитана на детей, которые начинают знакомство с компьютером. Предполагается работа с самого простого графического редактора PAINT, затем Microsoft Word и CorelDRAW. Программа не только учит детей общаться с компьютером, развивает творческие способности детей, фантазию, воображение. Однако уровень подготовки учащихся может быть различным, поэтому и содержание курса может видоизменяться, варьироваться в зависимости от подготовленности учащихся. Курс рассчитан на 34 учебные недели по 4 часа в неделю. После изучения данного курса возможна самостоятельная работа учащихся в различных проектах.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютер и фантазия» имеет техническую направленность с художественным уклоном.

Новые информационные технологии в образовании в органичном сочетании с традиционными методами обучения и воспитания повышают качество обучения, способствуя развитию ребенка как творческой личности, удовлетворению его интересов и образовательных потребностей.

Чтобы соответствовать социальным запросам, дополнительная общеразвивающая программа «Компьютер и фантазия» стремится осветить все аспекты современной информатики, как пользовательские, так и программистские, и направлена не только на интеллектуальное, но и на духовное и эстетическое развитие учащихся.

Этапы обучения детей по данной программе можно условно разделить на следующие взаимосвязанные периоды: от увлечения – к познанию, от познания – к реализации, от реализации – к творчеству.

Программа составлена в соответствии с нормативно-правовой базой.

Актуальность программы. Компьютерная графика сегодня пользуются большой популярностью среди школьников разного возраста. В этих объединениях в основном занимаются дети среднего и старшего возраста. Кружки являются основной ступенью на пути к овладению компьютерными технологиями. Программа позволяет активизировать творческое начало в каждом ребенке, основываясь на развитии у него: познавательного интереса к компьютерной технике (КТ), различных видов памяти и мышления, приемов умственной деятельности, основ коммуникативного общения, деловой мотивации, интеллекта и др.

Положительные результаты, достигнутые при работе с компьютером, повышают самооценку учащегося, его уверенность в способности решать сложные творческие задачи. Это обуславливается тем, что компьютер дает право на ошибку и ее исправление. Из позитивного отношения к работе с

компьютером складывается удовлетворенность ребенка, что приводит к формированию таких личностных качеств, как точность, аккуратность, уверенность, внимание, собранность, наблюдательность, быстрота реакции, чувство ритма.

Функциональное предназначение программы: учебно-познавательное, **форма организации:** групповая.

Новизна программы В рамках программы изучаются как общие понятия компьютерной графики и формы представления графической информации, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретного инструмента обработки растровой и векторной графики на примере использования графического редактора. Программа «Компьютерная графика» является комбинаторной, так как в ней предложен собственный подход в части структурирования учебного материала. Для повышения мотивации, эффективности всего учебного процесса, последовательность изучения и структуризация материала построены таким образом, чтобы как можно раньше начать применение информационных технологий для решения значимых для учащихся задач.

Особенный интерес образовательной программы представляет интерактивность компьютерной графики, благодаря которой учащиеся могут в процессе анализа изображений динамически управлять их содержанием, формой, размерами и цветом, рассматривать графические объекты с разных сторон, приближать и удалять их, менять характеристики освещенности и проделывать другие подобные манипуляции, добиваясь наибольшей наглядности.

В основу деятельности объединения положена работа педагога по воспитанию творческой социально-адаптированной личности. Она базируется на **уровневой дифференциации и воспитании позитивной самооценки обучающихся.** Программа носит **вариативный характер** и может корректироваться с учетом материально-технической базы, возрастных особенностей обучающихся, практической подготовленности ребят. **По**

уровню освоения программа является **общеразвивающей**, так как способствует формированию духовного мира ребят, коммуникативной культуры, самостоятельного мышления, развитию творческих способностей и эстетического вкуса, привитию высоких моральных правил, чувства патриотизма и гордости за своё Отечество.

По целевой установке программа является **образовательной** (знания, умения и навыки не только усваиваются обучающимися, но и активно используются в их жизнедеятельности). В процессе работы, обучающиеся закрепляют и развивают умения создавать рисунки и иллюстрации различного уровня сложности, редактировать изображения, создавать презентации в программе PoverPoint.

По способу деятельности программа – продуктивная, т.к. конечный результат работы обучающихся – выполнение практической работы по созданию изображений, иллюстраций и презентаций.

По целеобеспечению программа является общеразвивающей.

Программа составлена в соответствии со следующей нормативно-правовой базой:

- **КОНСТИТУЦИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
(принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 02.07.2013 № 185-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации и признании утратившими силу законодательных актов (отдельных положений законодательных актов) Российской Федерации в связи с принятием Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный Закон от 31.07.2020 г. № 304 «О внесении изменений в ФЗ «Об образовании в РФ» по вопросам воспитания обучающихся»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 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»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Устав МАУ ДО ЦТТ «Новолипецкий» г.Липецка;
- Лицензия МАУ ДО ЦТТ «Новолипецкий» г.Липецка;
- Нормативные локальные акты МАУ ДО ЦТТ «Новолипецкий» г.Липецка.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности данной программы заключается в ее: доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

Для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия – игры, конкурсы, совместное творчество, дни свободно творчества, выставки.

Программа оказывает реальные возможности для развития творческой деятельности обучающихся в процессе художественного конструирования и проектирования. Каждая художественно оформленная идея, событие, факт приучает школьников вырабатывать и констатировать собственную точку зрения, отношение к происходящим событиям, воспитывает эстетический вкус, историческую память, мировоззрение.

Возраст обучающихся, участвующих в освоении программы

В реализации данной программы участвуют обучающиеся 10-15 лет.

Объем и срок освоение программы, режим занятий

Срок реализации программы – 2 года.

1. Первый год обучения – 144 часа (2 занятия в неделю по 2 часа каждое занятие).
2. Второй год обучения – 144 часа (2 занятия в неделю по 2 часа).

Продолжительность занятия – 40 минут. Между занятиями предусмотрен перерыв в 10 минут.

Форма обучения

Очная, с применением дистанционных технологий

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс (занятия) осуществляется в группах обучающихся разного возраста. Состав группы постоянный; количество обучающихся в одной группе – 10 человек.

Программа предоставляет возможность освоения учебного содержания занятий с учетом индивидуального уровня общего развития обучающихся, способностей и мотивации. В рамках программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания программы на разных уровнях доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из участников. Содержание, предлагаемые задания и задачи, предметный материал программы дополнительного образования организованы в соответствии со следующими уровнями сложности:

1) «Стартовый уровень». Участнику предлагается знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы.

2) «Базовый уровень». Участнику предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование специализированных предметных знаний, концепций.

3) «Углубленный уровень». Участнику предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование сложных, специализированных предметных знаний, концепций (возможно, требуется корректное использование концепций и представлений из разных предметных областей).

Этапы реализации программы

Программный материал первого и второго года обучения предусматривает изучение обучающимися основных теоретических и практических вопросов.

Цель и задачи программы

Цель программы: создание оптимальных условий для развития мышления, раскрытия индивидуальных возможностей и максимальной реализации творческих способностей детей с помощью компьютерной техники.

Задачи программы:

Личностные:

- развитие эстетического вкуса детей через знакомство с современными информационными технологиями;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- повышение общекультурного уровня учащихся;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;

- воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;
- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Метапредметные:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.

Образовательные (предметные):

- расширить представления учащихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формировать систему базовых знаний и навыков для создания и обработки растровой и векторной графики
- показать многообразие форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности.
- обучить выполнению рисунка разной степени сложности;

- ознакомить с программами для мультимедиа презентаций.
- ознакомить учащихся с физическими свойствами цвета и цветовой гармонии, с приемами смысловой акцентировки и создания ритма цветом, также с возможностями психоэмоционального воздействия цвета и цветовых сочетаний на человека;
- обучить разработке и графическому исполнению фирменных знаков, логотипов в процессе работы над фирменным стилем;

Ожидаемые результаты

Ожидаемые результаты реализации программы можно разделить на две части:

1. Знания, умения и навыки, получаемые на занятиях.
2. Участие в конкурсах.

Результаты образовательного процесса первого года обучения

К окончанию первого года обучения учащиеся должны

Результаты образовательного процесса третьего года обучения

Успешная реализация программы предполагает достижение следующих результатов:

по первому году обучения:

- приобретение основных навыков работы с компьютером;
- выбирать и загружать нужную программу;
- уметь работать с папками;
- уметь работать в графических редакторах, с использованием ПК;
- владение основами компьютерной графики;
- создание простейших анимационных проектов
- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- знать алгоритм создания презентации

по второму году обучения:

- владение основами векторной графики и компьютерного дизайна;
- разработка и создание собственных творческих проектов.
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- Уметь формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объёмные изображения
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории.

Показатели результативности.

1. Владение ПК на уровне пользователя (с учетом возрастной группы).
2. Успешное владение графическими редакторами.
3. Создание графического изображения (в пределах изученного).
4. Участие в конкурсах, выставках.

Формы подведения итогов реализации программы.

Текущий контроль уровня усвоенных знаний проводится в форме беседы, наблюдений, выполнения практической работы.

Промежуточный контроль уровня усвоенных знаний проводится в форме контроля выполнения практической работы, результатов участия в конкурсах.

Итоговый контроль – защита творческого проекта.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Наименование разделов	Уро- вень	Общее количество часов	В том числе			Формы аттестации/ контроля
			теорети- ческих	практичес- ких	проектных	

1	2	3	4	5	6	7
Организационные мероприятия		2				
1. Учимся работать на компьютере	Н	14	6	6	2	Тестирование
	Б	14	6	4	4	
	У	14	6	2	6	
2. Текстовый редактор Microsoft Word	Н	10	3	5	2	Тестирование Проектная работа
	Б	10	3	4	3	
	У	10	3	3	4	
3. Компьютерная графика. Стандартная программа Windows – Paint	Н	26	10	10	6	Проектная работа
	Б	26	10	8	8	
	У	26	10	6	10	
4. Знакомство с офисным приложением Microsoft Publisher.	Н	16	4	8	4	Проектная работа
	Б	16	4	6	6	
	У	16	4	4	8	
5. Компьютерная графика. Графический редактор CorelDRAW	Н	46	16	16	14	Проектная работа
	Б	46	16	14	16	
	У	46	16	10	20	
6. Компьютерные презентации с использованием мультимедиа-технологии	Н	30	7	13	10	Проектная работа
	Б	30	7	10	13	
	У	30	7	7	16	
Итого	Н	134	46	58	38	
	Б	144	46	46	50	
	У	144	46	32	64	

III. Учебный план 2 года обучения

Наименование разделов	Уровень	Общее количество часов	В том числе			Формы аттестации/контроля
			теоретических	практических	проектных	
1	2	3	4	5	6	7
Организационные мероприятия		2				
1. Текстовый редактор Microsoft Word	Н	20	6	8	6	Тестирование Проектная работа
	Б	20	6	6	8	
	У	20	6	4	10	
2. Методы представления графических изображений. Форматы графических файлов	Н	12	4	4	4	Тестирование
	Б	12	4	3	5	
	У	12	4	2	6	

3. Цвет в компьютерной графике	Н	4	1	2	1	Проектная работа
	Б	4	1	1	2	
	У	4	1	0	3	
4. Компьютерная графика. Графический редактор CorelDRAW	Н	48	16	18	14	Проектная работа
	Б	48	16	16	16	
	У	48	16	12	20	
5. Работа с текстом	Н	16	5	6	5	Проектная работа
	Б	16	5	4	7	
	У	16	5	2	9	
6. Специальные эффекты	Н	30	10	12	8	Проектная работа
	Б	30	10	10	10	
	У	30	10	8	12	
7. Разработка итогового проекта	Н	12	2	2	8	Проектная работа
	Б	12	2	1	9	
	У	12	2	0	10	
Итого	Н	144	44	52	46	
	Б	144	44	41	57	
	У	144	44	28	70	

Н – начальный уровень,

Б – базовый уровень

У – углубленный уровень

Учебно-тематический план

Учебно-тематический план первого года обучения

стартовый уровень 144 часа обучения.

№	Тема	1 год обучения			
		всего	теория	практика	Формы аттестации/ контроля
1.	Тема № 1. Вводное занятие. Знакомство с программой. ПТБ	2	2	-	Собеседование
2.	Тема № 2. Учимся работать на компьютере	14	6	8	Тестирование
3.	Тема № 3. Текстовый редактор Microsoft Word	10	3	7	Тестирование Проектная работа
4.	Тема № 4. Компьютерная графика. Стандартная программа Windows – Paint	26	10	16	Проектная работа

5.	Тема № 5. Знакомство с офисным приложением MicrosoftPublisher	16	4	12	Проектная работа
6.	Тема №6. Компьютерная графика. Графический редактор CorelDRAW	46	16	30	Проектная работа
7.	Тема № 7. Компьютерные презентации с использованием мультимедиа-технологии	28	7	21	Проектная работа
12.	Тема № 8. Заключительное занятие	2	1	1	Собеседование
	Итого:	144	49	95	

**Учебно-тематический план второго года обучения
базовый уровень 144 часа обучения.**

№	Тема	2 год обучения			
		всего	теория	практика	Формы аттестации/ контроля
1.	Тема № 1. Вводное занятие. Знакомство с программой. ПТБ	2	2	-	Собеседование
2.	Тема № 2. Текстовый редактор MicrosoftWord	20	6	14	Тестирование Проектная работа
3.	Тема № 3. Методы представления графических изображений. Форматы графических файлов	12	4	8	Тестирование
4.	Тема № 4. Цвет в компьютерной графике	4	1	3	Проектная работа
5.	Тема № 5 Компьютерная графика. Графический редактор CorelDRAW	48	16	32	Проектная работа
6.	Тема № 6. Работа с текстом	16	5	11	Проектная работа
7.	Тема № 7. Специальные эффекты	30	10	20	Проектная работа
8.	Тема № 8. Разработка итогового проекта	12	2	10	Проектная работа
9.	Тема № 11. Заключительное занятие	2	1	1	Собеседование
	Итого:	144	45	99	

Содержание программы 1 года обучения

Стартовый уровень:

Набор детей в творческое объединение. Организационные занятия (2 часа)

Учимся работать на компьютере (14 часов)

Техника безопасности при работе на компьютерах. Знакомство с компьютером. Компьютер – надежный помощник человека. У компьютера тоже есть своя история (история развития вычислительной техники). Из чего состоит ПК. А какие они бывают компьютеры. Включение и выключение ПК. Манипулятор – мышь. Меню. Клавиатура. ОС Windows. Окно в компьютерный мир. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Создание папок.

Базовый уровень:

Текстовый редактор MicrosoftWord (10 часов)

Текстовый редактор Word. Окно текстового редактора. Форматирование символов документа. Шрифты. Ввод и редактирование текста. Правила набора текста. Фигурный текст. Возможности графики WordArt. Создание приглашения. Представление данных в виде таблиц. Редактирование и форматирование таблиц. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Автофигуры. Объекты WordArt.

Компьютерная графика. Стандартная программа Windows – Paint (26 часов)

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение.

Знакомство с офисным приложением MicrosoftPublisher (16 часов)

Интерфейс и возможности MicrosoftPublisher. Размеры пустых страниц. Цветовые схемы. Шрифтовые схемы. Шаблоны. Типы публикаций в MicrosoftPublisher. Бланки. Буклеты. Визитные карточки. Календари. История и разработка праздничной открытки. Создание открытки. Приглашения. Рекламные объявления. Создание объявления.

Компьютерная графика. Графический редактор CorelDRAW (46 часов)

Компьютер – как основной инструмент графического дизайна. Классификация цифрового изображения. Основы работы в графическом редакторе CorelDRAW. Рабочее окно программы. Особенности меню. Рабочий лист. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Особенности рисования кривых. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Трансформирование, упорядочивание и монтаж объектов. Получение копии объекта. Выполнение операций в режиме выделенного объекта. Альтернативные способы трансформирования. Группировка объектов. Блокировка объектов. Кривые. Редактирование кривых. Рисование линий инструментами. Инструменты обработки кривых. Ввод, редактирование и преобразование текста.

Растровое и векторное изображения. Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков.

Углубленный уровень:

Компьютерные презентации с использованием мультимедиа-технологии(30 часов)

Понятие мультимедиа-технологии. Выбор дизайна презентации. Ввод текстовой информации на слайды. Рисунки и графические примитивы на слайдах. Использование анимации в презентации. Переходы между слайдами. Звук в презентациях. Создание и защита презентаций.

Содержание программы 2 года обучения

Стартовый уровень:

Организационные занятия (2 часа)

Правила поведения в кабинете. Техника безопасности при работе на компьютерах.

Текстовый редактор MicrosoftWord (20 часов)

ОС Windows. Разметка страницы. Разрыв страницы. Абзац. Маркеры. Ссылки. Рецензирование. Работа с объектами. Вставка графического объекта в текстовый документ. Гиперссылки. Диаграммы. Связывание и внедрение. Дизайн страницы. Подложка. Цвет страницы. Границы страницы. Объекты WordArt. Графические возможности MS Word. Творческая работа.

Базовый уровень:

Методы представления графических изображений. Форматы графических файлов (12 часов)

Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики. Особенности растровых и векторных программ. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Цвет в компьютерной графике (4 часа)

Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора.

Компьютерная графика. Графический редактор CorelDRAW (48 часов)

Организация панели инструментов. Вспомогательные режимы работы. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Разлинованная бумага и спирали. Инструменты рисования. Свободная форма. Ломаная линия. Кривая через три точки. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Рисование линий инструментом «перо». Редактирование формы кривой. Добавление и удаление узлов. Разделение и соединение кривых. Стирание частей объекта инструментом «ластик». Рекомендации по созданию рисунков из кривых.

Интеллектуальное рисование. Закраска рисунков с помощью окна настройки. Интерактивная заливка. Создание градиента с помощью инструмента. Использование встроенных палитр. Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы CorelDRAW. Импорт и экспорт изображений в CorelDRAW. Методы упорядочения и объединения объектов.

Основные типы трансформирования. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Центрирование. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование. Соединение и разъединение объектов. Исключение одного объекта из другого.

Работа с текстом (16 часов)

Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста. Преобразование текста в кривые. Специальные символы. Примеры текстовых эффектов на основе трансформирования.

Специальные эффекты (30 часов)

Понятие об эффектах. Получение художественных эффектов. Обмен графическими данными. Загрузка и обработка иллюстраций. Способы загрузки изображений. Обработка векторных изображений. Обработка растровых изображений. Экспорт изображений. Трассировка. Растривание. Специальные эффекты. Эффект перетекания. Линзы. Фигурная обрезка. Имитация объема. Перспектива. Тени. Добавление контуров к объекту. Клоны и пошаговые переходы, ореолы. Искажение объектов. Вывод на печать. Использование результатов работы CorelDRAW. Вывод на печать.

Создание технических рисунков. Упаковка. Художественная композиция.

Углубленный уровень

Разработка итогового проекта (12 часов)

Плакат. Роль изображения в плакате. Виды композиции. Симметрия и асимметрия. Зрительное равновесие и композиционный центр. Эмоционально-ассоциативная выразительность. Творческий подход к решению темы. Способы цветового решения. Возможность создания ритма цветом.

Методическое обеспечение программы

Особенности организации учебного процесса и учебных занятий

Программой предусмотрено проведение комбинированных занятий: занятия состоят из теоретической и практической частей.

При проведении занятий используют различные формы: лекции, практические работы, беседы, конкурсы, игры, викторины, проектная и исследовательская деятельность.

При проведении занятий используются приемы и методы технологий: дифференцированного обучения, теории решения изобретательских задач, развития критического мышления и др.

Межпредметные связи

Успешная работа программы «Компьютер и фантазия» находится в тесной зависимости от множества школьных предметов, которые дети изучают в течение года. Но, как правило, работа в детском творческом объединении идёт с опережающим изучением этих предметов.

Информатика: сбор, обработка, хранение, представление и распространение информации, использование компьютера.

Изобразительное искусство: композиция, основы цветоведения.

Краеведение: знакомство с историей края при выполнении презентаций.

**Материальное обеспечение творческого объединения
«Компьютер и фантазия»**

Помещение для занятий.

2. Санитарно-гигиенические требования к помещению: освещение, вентиляция, и т.п.
3. Оборудование учебных мест: 6 компьютеров, 15 ученических столов
4. Рабочее место педагога: стол
5. Проектор
6. Классная доска, настенная

Обеспечение безопасной работы при реализации программы (Техника безопасности)

Обязательный вводный инструктаж по технике безопасности. Дисциплина. Упорядоченность рабочего места. Соблюдение правил электротехнической безопасности. Изучение инструкций по технике безопасности. Изучение действий по сигналу пожарной тревоги.

Информационное обеспечение программы

Дополнительная литература

1. Миронов Д. CorelDraw 12. Учебный курс.
2. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
3. Федорова, А. В. CorelDRAWX4 для начинающих. – Спб.: БХВ-Петербург, 2009.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г

Таблица 1. Модель разноуровневой общеразвивающей программы «Компьютер и фантазия»

Уровни	Критерии	Формы и методы Диагностики	Формы и методы работы	Результаты
НАЧАЛЬНЫЙ	<p>ПРЕДМЕТНЫЕ: Усвоение правил техники безопасности; Освоение основ компьютерных технологий, умение применять полученные знания. Умение работать со схемами, технологическими картами, шаблонами. Изучение терминологии</p>	<p>Наблюдение, опрос, практическая работа, анализ практических работ, организация самостоятельного выбора, индивидуальная беседа</p>	<p>Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация</p>	<p>ПРЕДМЕТНЫЕ: Усвоение правил техники безопасности; Знание основ компьютерных технологий. Умение применять полученные знания. Умение работать с опорными схемами, технологическими картами, шаблонами Знание терминологии</p>
	<p>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: Умение оценивать правильность, самостоятельно контролировать выполнение технологической последовательности моделирования. Организованность, общительность, самостоятельность.</p>	<p>Тестирование, наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ</p>	<p>Технология оценивания, проблемно-диалогическая технология</p>	<p>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: Формирование самостоятельного успешного усвоения учащимися новых знаний, познавательных, коммуникативных действий</p>
	<p>ЛИЧНОСТНЫЕ: формирование нравственных качеств личности; развитие навыков сотрудничества; формирование устойчивого познавательного интереса</p>			<p>ЛИЧНОСТНЫЕ: Знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других учащихся с точки зрения соблюдения/нарушения моральных норм поведения</p>

БАЗОВЫЙ	<p>ПРЕДМЕТНЫЕ: Умение самостоятельно решать задачи в измененных условиях, работать с различными источниками информации, технологическими картами, разрабатывать проекты Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</p>	<p>Целенаправленное наблюдение, опрос, практическая работа, организация самостоятельного выбора, индивидуальная беседа</p>	<p>Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация</p>	<p>ПРЕДМЕТНЫЕ: Умение самостоятельно решать задачи в измененных условиях, Уметь работать с различными источниками информации Умение выполнять учебные проекты, Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</p>
	<p>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: Способность самостоятельно организовывать процесс работы и учебы, взаимодействовать с товарищами, эффективно распределять и использовать время. Организованность, общительность, самостоятельность, инициативность</p>	<p>Тестирование, наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ</p>	<p>Технология оценивания, проблемно-диалогический, технологический</p>	<p>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: умение распределять работу в команде, умение выслушать друг друга, организация и планирование работы, навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности</p>
	<p>ЛИЧНОСТНЫЕ: сформированность внутренней позиции обучающегося — принятие и освоение новой социальной роли; система ценностных отношений обучающихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу и его результатам</p>			<p>ЛИЧНОСТНЫЕ: развитие доверия и способности к пониманию и сопереживанию чувствам других людей;</p>

ПРОДВИНУТЫЙ	<p>ПРЕДМЕТНЫЕ: Креативность в выполнении практических заданий, самостоятельность в выполнении нового задания с применением оригинального подхода. Уметь обрабатывать информацию из различных источников. Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</p>	<p>Целенаправленное наблюдение, опрос, практическая работа, анализ практических работ, организация самостоятельного выбора, индивидуальная беседа</p>	<p>Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация</p>	<p>ПРЕДМЕТНЫЕ: Углубленные знания по выбранным направлениям, практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы). Творческие навыки. Владение специальной терминологией</p>
	<p>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: Развитие умения самостоятельного проектирования, конструирования, с выполнением необходимых расчетов и экспериментальных исследований. Организованность, общительность, самостоятельность, инициативность</p>	<p>Логические и проблемные задания, портфолио учащегося; творческие задания; наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ</p>	<p>Технологический; Проектный; Частично-поисковый. Метод генерирования идей (мозговой штурм).</p>	<p>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: согласованность действий, правильность и полнота выступлений; умение искать информацию в свободных источниках и структурировать ее;</p>
	<p>ЛИЧНОСТНЫЕ: Развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и других, верить в успех;</p>			<p>ЛИЧНОСТНЫЕ: умение генерировать идеи указанными методами; умение слушать и слышать собеседника; умение аргументированно отстаивать свою точку зрения; умение комбинировать, видоизменять и улучшать идеи; навыки командной работы; умение грамотно письменно формулировать свои мысли; критическое мышление и умение объективно оценивать результаты своей работы; основы ораторского мастерства.</p>

Таблица 2. Характеристика деятельности по освоению предметного содержания дополнительной общеразвивающей программы «Компьютер и фантазия»

Название уровня	НАЧАЛЬНЫЙ	БАЗОВЫЙ	ПРОДВИНУТЫЙ
Способ выполнения деятельности	Репродуктивный	Продуктивный	Творческий
Методисполнения деятельности	С подсказкой, по образцу, по опорной схеме.	Попамяти, поанalogии	Исследовательский
Основные предметные умения и компетенции обучающегося	Освоение компьютерных технологий, проектной деятельности, умению применять полученные знания. Умение работать со схемами, технологическими шаблонами	Умение самостоятельно решать задачи в измененных условиях, работать с различными источниками информации, технологическими картами, разрабатывать проекты	Креативность в выполнении практических заданий, самостоятельность в выполнении нового задания с применением оригинального подхода. Уметь обрабатывать информацию из различных источников
Деятельность учащегося	Актуализация знаний. Воспроизведение знаний и способов действий по образцам, показанным другими. Произвольное и произвольное запоминание (в зависимости от характера задания).	Восприятие знаний и осознание проблемы. Внимание к последовательности и контролю над степенью реализации задуманного. Мысленное прогнозирование очередных шагов изготовления изделия. Запоминание (в значительной степени произвольное).	Самостоятельная разработка и выполнение творческих проектов (умения выполнить и оформить эскизы, умения привлечь помощников, презентовать свою работу и т.п.). Самоконтроль в процессе выполнения и самопроверка его результатов. Преобладание произвольного запоминания материала, связанного с заданием.
Деятельность педагога	Составление и предъявление задания на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности. Руководство и контроль за выполнением.	Постановка проблемы и реализация ее по этапам.	Создание условий для выявления, реализации и осмысления познавательного интереса, образовательной мотивации, построение и реализации индивидуальных образовательных маршрутов. Составление и предъявление заданий познавательного и практического характера на выполнение работы. Сотворчество педагога и обучающегося.

Календарный учебный график
 Программа «Компьютер и фантазия»
 ПДО Некрасова О. И.
 год обучения: 1
 время проведения занятий: _____

№ п/п	Месяц	Число	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
				Знакомство с компьютером (4 ч.)	
1			2	Инструктаж по технике безопасности. Понятие информации. Виды представления хранения, передача, обработка информации.	Беседа
2			2	Типы персональных компьютеров. Составные части ЭВМ.	Беседа
				Windows: первые шаги (4 ч.)	
3			2	Рабочий стол. ОС Windows. Окно в компьютерный мир. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Создание папок.	Беседа Практическая работа
4			2	Меню: возможность выбора. Работа с окнами. Работа с файлами и папками.	Практическая работа
				Текстовый редактор Microsoft Word (10 ч.)	
5			2	Текстовый редактор Word. Окно текстового редактора	Беседа
6			2	Форматирование символов документа. Шрифты. Ввод и редактирование текста	Практическая работа
7			2	Правила набора текста. Фигурный текст	Практическая работа
8			2	Возможности графики WordArt. Создание приглашения.	Практическая работа
9			2	Представление данных в виде таблиц. Редактирование и форматирование таблиц	Практическая работа
				Графический редактор Paint. (26 ч.)	
10			2	Графический редактор Paint. Компьютерная графика, ее виды. Инструменты для рисования	Беседа

11			2	Настройка инструментов. Создание компьютерного рисунка	Практическая работа
12			2	Редактирование компьютерного рисунка. Фрагмент рисунка. Действия с фрагментом рисунка	Практическая работа
13			2	Сборка рисунка из деталей. Сохранение созданного рисунка.	Практическая работа
14			2	Построение различных фигур с помощью клавиши Shift. Эллипс и окружность.	Практическая работа
15			2	Практическое занятие: <i>«Я – художник»: палитра цветов, инструмент «Надпись».</i>	Практическая работа
16			2	Практическое занятие: <i>«Создание натюрморта»</i>	Практическая работа
17			2	Практическое занятие: <i>«Космические фантазии»</i>	Практическая работа
18			2	Инструменты программы для обработки растровой графики: инструменты рисования, выделения и редактирования.	Практическая работа
19			2	Фон рисунка. Добавление векторных объектов в рисунок.	Практическая работа
20			2	Приемы обработки растровых изображений: выделение, копирование, удаление, обрезание.	Практическая работа
21			2	Практическое занятие: <i>«Зимняя сказка»</i>	Практическая работа
22			2	<i>Творческий проект «Новогоднее поздравление»: конкурс рисунков, посвященный новогодним праздникам</i>	Практическая работа
				Знакомство с офисным приложением MicrosoftPublisher (9 ч.)	
23			2	Интерфейс и возможности MicrosoftPublisher. Размеры пустых страниц.	Беседа
24			2	Цветовые схемы. Шрифтовые схемы. Шаблоны.	Беседа
25			2	Типы публикаций в MicrosoftPublisher. Бланки. Буклеты.	Практическая работа

26			2	Визитные карточки. Календари.	Практическая работа
27			2	История и разработка праздничной открытки.	Практическая работа
28			2	<i>Создание открытки.</i>	Практическая работа
29			2	Приглашения. Рекламные объявления.	Практическая работа
30-31			4	<i>Создание объявления.</i>	Практическая работа
				Компьютерная графика. Графический редактор CorelDRAW (46 ч.)	
32			2	Графический редактор CorelDRAW. Компьютер – как основной инструмент графического дизайна.	Беседа
33			2	Классификация цифрового изображения. Растровая и векторная графика.	Беседа
34			2	Основы работы в графическом редакторе CorelDRAW. Интерфейс и инструменты редактора.	Практическая работа
35			2	Рисование фигур и линий.	Практическая работа
36			2	<u>Практические работы:</u> <i>«Дорожные знаки», «Рисунки из стандартных фигур»</i>	Практическая работа
37			2	Группировка объектов. Блокировка объектов.	Практическая работа
38			2	Управление палитрой цветов. <u>Практические работы:</u> <i>«Домик», «Замок</i>	Практическая работа
39			2	Работа с атрибутами заливки и абриса. Виды заливок.	Практическая работа
40			2	Трансформирование, упорядочивание и монтаж объектов.	Практическая работа
41			2	Получение копии объекта. Выполнение операций в режиме выделенного объекта.	Практическая работа
42			2	Кривые. Основные элементы кривых.	Практическая работа
43			2	Настройка узлов. Рисование линий инструментами.	Практическая работа
44			2	Ввод, редактирование и преобразование текста.	Практическая работа
45			2	Работа с графическим редактором. Размещение текста на траектории.	Практическая работа

46		2	Использование специальных символов в качестве иллюстраций.	Практическая работа
47		2	Декоративный текст и текстовые эффекты. <u>Практическая работа: «Логотип»</u>	Практическая работа
48		2	<u>Практические работы:</u> «Объявление», «Рекламка»,	Практическая работа
49		2	Загрузка и обработка иллюстраций. Способы загрузки изображений.	Практическая работа
50		2	Обработка векторных изображений. Трансформация векторных изображений.	Практическая работа
51		2	Обработка растровых изображений. Трансформация растровых изображений. <u>Практическая работа: «Открытка».</u>	Практическая работа
52		2	Экспорт изображений. Трассировка. Растривание.	Практическая работа
53		2	Специальные эффекты. Линзы. Фигурная обрезка.	Практическая работа
54		2	<u>Практическая работа: «Плакат».</u> Вывод на печать. Использование результатов работы CorelDRAW.	Практическая работа
			Компьютерные презентации с использованием мультимедиа-технологии (30 ч.)	
55		2	Понятие мультимедиа-технологии.	Беседа
56		2	Выбор дизайна презентации.	Практическая работа
57		2	Ввод текстовой информации на слайды.	Практическая работа
58		2	Рисунки и графические примитивы на слайдах.	Практическая работа
59		2	Использование анимации в презентации.	Практическая работа
60		2	Звук в презентациях.	Практическая работа
61		2	Переходы между слайдами.	Практическая работа
62		2	<u>Практические занятия:</u> <i>Создание презентации «Мой город»</i>	Практическая работа
63		2	<i>Создание презентации «Мой город»</i>	Практическая работа

64		2	<i>Создание презентации «Мой город»</i>	Практическая работа
65		2	<i>Создание презентации по выбору.</i>	Практическая работа
66- 67		2	<i>Создание и защита презентации по выбору.</i>	Практическая работа
68		2	Повторение изученного материала	Беседа
69		2	Повторение изученного материала	Беседа
70		2	Анализ деятельности кружка. Коллективное обсуждение выполненных за год работ. Подведение итогов.	Анализ результатов
		140		

Календарный учебный график
 Программа «Компьютер и фантазия»
 ПДО Некрасова О. И. год обучения: 2
 время проведения занятий: _____

№ п/п	Месяц	Число	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1			2	Правила поведения в кабинете. Техника безопасности при работе на компьютерах	Беседа
				Текстовый редактор MicrosoftWord(20 часов)	
2			2	ОС Windows. Разметка страницы. Разрыв страницы.	Беседа Практическая работа
3			2	Абзац. Маркеры. Ссылки. Рецензирование.	Практическая работа
4			2	Работа с объектами. Вставка графического объекта в текстовый документ.	Практическая работа
5			2	Гиперссылки.	Практическая работа
6			2	Диаграммы.	Практическая работа
7			2	Связывание и внедрение.	Практическая работа
8			2	Дизайн страницы. Подложка. Цвет страницы.	Практическая работа
9			2	Границы страницы.	Практическая работа
10			2	Объекты WordArt. Графические возможности MS Word.	Практическая работа
11			2	Творческая работа.	Практическая работа
				Методы представления графических изображений. Форматы графических файлов (12 часов)	
12			2	Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики.	Беседа. Практическая работа
13			2	Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики	Беседа. Практическая работа
14			2	Особенности растровых и векторных программ	Практическая работа
15			2	Методы сжатия графических данных	Практическая работа

16		2	Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ	Практическая работа
17		2	Преобразование файлов из одного формата в другой	Практическая работа
			Цвет в компьютерной графике (4 часа)	
18		2	Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели)	Практическая работа
19		2	Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора	Практическая работа
			Компьютерная графика. Графический редактор CorelDRAW(48 часов)	
20		2	Организация панели инструментов	Практическая работа
21		2	Вспомогательные режимы работы	
22		2	Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка	Практическая работа
23		2	Разлинованная бумага и спирали	Практическая работа
24		2	Инструменты рисования. Свободная форма	Практическая работа
25		2	Ломаная линия. Кривая через три точки. Особенности рисования кривых.	Практическая работа
26		2	Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории	Практическая работа
27		2	Рисование линий инструментом «перо»	Беседа
28		2	Редактирование формы кривой. Добавление и удаление узлов	Беседа
29		2	Разделение и соединение кривых. Стирание частей объекта инструментом «ластик»	Практическая работа
30		2	Рекомендации по созданию рисунков из кривых	Практическая работа
31		2	Интеллектуальное рисование	Практическая работа
32		2	Закраска рисунков с помощью окна настройки. Интерактивная заливка	Практическая работа

33		2	Создание градиента с помощью инструмента. Использование встроенных палитр	Практическая работа
34		2	Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW	Практическая работа
35		2	Особенности создания иллюстраций на компьютере	Беседа
36		2	Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы CorelDRAW	Беседа
37		2	Импорт и экспорт изображений в CorelDRAW	Практическая работа
38		2	Методы упорядочения и объединения объектов	Практическая работа
39		2	Основные типы трансформирования	Практическая работа
40		2	Изменение порядка расположения объектов	Практическая работа
41		2	Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Центрирование	Практическая работа
42		2	Методы объединения объектов: группирование, комбинирование	Практическая работа
43		2	Соединение и разъединение объектов. Исключение одного объекта из другого	Практическая работа
			Работа с текстом (16 часов)	
44		2	Особенности простого и фигурного текста	Практическая работа
45		2	Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории	Практическая работа
46		2	Создание рельефного текста	Практическая работа
47		2	Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста	Практическая работа
48		2	Преобразование текста в кривые Специальные символы. Изменение формы символов текста	Практическая работа
49		2	Примеры текстовых эффектов на основе трансформирования	Практическая работа
			Специальные эффекты (30 часов)	
50		2	Понятие об эффектах. Получение художественных эффектов	Беседа
51		2	Обмен графическими данными	Практическая работа

52		2	Загрузка и обработка иллюстраций. Способы загрузки изображений	Практическая работа
53		2	Обработка векторных изображений	Практическая работа
54		2	Обработка растровых изображений	Практическая работа
55		2	Экспорт изображений	Практическая работа
56		2	Трассировка. Растрирование	Практическая работа
57		2	Специальные эффекты. Эффект перетекания	Практическая работа
58		2	Линзы. Фигурная обрезка	Беседа
59		2	Имитация объема. Перспектива	Практическая работа
60		2	Тени. Добавление контуров к объекту	Практическая работа
61		2	Клоны и пошаговые переходы, ореолы. Искажение объектов	Практическая работа
62		2	Вывод на печать. Использование результатов работы CorelDRAW	Практическая работа
63		2	Создание технических рисунков	Практическая работа
64		2	Упаковка. Художественная композиция	Практическая работа
			Разработка итогового проекта (12 часов)	
65		2	Плакат. Роль изображения в плакате	Практическая работа
66		2	Виды композиции. Симметрия и асимметрия	Практическая работа
67		2	Зрительное равновесие и композиционный центр	Практическая работа
68		2	Творческий подход к решению темы Эмоционально-ассоциативная выразительность	Практическая работа
69		2	Способы цветового решения	Практическая работа
70		2	Возможность создания ритма цветом	Беседа
71		2	Коллективное обсуждение выполненных работ	Беседа
72		2	Анализ деятельности за учебный год.	Анализ результатов
73-74			Подведение итогов.	
		148		

КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

к дополнительным общеобразовательным
общеразвивающим программам
технической направленности
«Компьютер и фантазия»



Составитель:
Некрасова Ольга Ильинична,
педагог дополнительного
образования

Пояснительная записка

Данный мониторинг предназначен для отслеживания уровня освоения программы дополнительного образования «Компьютер и фантазия!» по годам обучения.

Инструментами мониторинга являются различные задания, предлагаемые учащимся. Оценка производится тремя уровнями: начальный (Н), базовый (Б) и творческий.

- Начальный уровень (Н) – материал освоен с помощью педагога. Уровень самостоятельной работы 75% и менее.
- Базовый уровень (Б) – материал освоен с помощью педагога. Уровень самостоятельной работы от 75% до 90%.
- Творческий (Т) – материал освоен в основном самостоятельно. Уровень самостоятельной работы более 90%.

Этим критериям соответствуют результаты тестов и заданий, где в зависимости от полученных оценок (баллов), определяется уровень освоения материала (начальный, базовый или творческий).

По результатам мониторинга освоения тем составляется итоговая таблица мониторинга за каждый год обучения.

Итоговый мониторинг дает картину освоения программы в целом.

Учимся работать на компьютере

Вопрос №1

Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

Ответы:

- мышь
- клавиатура
- экран дисплея (*правильный*)
- сканер

Вопрос №2

Точечный элемент экрана дисплея называется:

Ответы:

- точкой
- зерном люминофора
- пикселем (*правильный*)
- растром

Вопрос №4

Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:

Ответы:

- видеопамятью
- видеоадаптером
- растром (*правильный*)
- дисплейным процессором

Вопрос №5

Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

Ответы:

- фрактальной
- растровой (*правильный*)
- векторной
- прямолинейно

Вопрос №6

Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

Ответы:

- фрактальной
- растровой
- векторной (*правильный*)
- прямолинейной

Вопрос №7

Применение векторной графики по сравнению с растровой:

Ответы:

- не меняет способы кодирования изображения
- увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
- не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
- сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего (*правильный*)

Компьютерная графика. Стандартная программа Windows – Paint

(устный опрос)

1. Что такое MicrosoftPaint ?
2. Что содержит окно графического редактораPaint?
3. История MicrosoftPaint
4. Назовите 9 разновидностей кистей
5. Назовите 7 разновидностей заливки
6. Инструменты MicrosoftPaint

Методы представления графических изображений.**Форматы графических файлов**

1	2	3	4

1. Графика, представляемая в памяти компьютера в виде совокупности точек, называется:

- 1) Растровой.
- 2) Векторной.
- 3) Трехмерной.
- 4) Фрактальной.

1	2	3	4

2. Качество растрового изображения оценивается:

- 1) Количество пикселей.
- 2) Количество пикселей на дюйм изображения.
- 3) Размером изображения.
- 4) Количеством бит в сохраненном изображении.

3. Элементарным объектом растровой графики является:

1	2	3	4

- 1) То, что рисуется одним инструментом.
- 2) Пиксель.
- 3) Символ.
- 4) Примитив.

1	2	3	4

9. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:



- 1) Полный набор графических примитивов графического редактора;
- 2) Среда графического редактора;
- 3) Перечень режимов работы графического редактора;
- 4) Набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.

10. Пиксель на экране монитора представляет собой:

- 1) Минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
- 2) Двоичный код графической информации;
- 3) Электронный луч;
- 4) Совокупность 16 зерен люминофора.

1	2	3	4

Подберите к каждому термину левой колонки определение из правой:

1. Представление графической информации в виде набора точек называется	а) программа для создания и редактирования изображений, основывающаяся на принципах векторной графики
2. CorelDraw – это	б) построения фигуры от центральной точки в стороны
3. Open Graphic означает	в) просмотр
 4. Инструмент означает	г) сектор, дугу
5. При рисовании прямоугольников клавиша Shift используется для	д) представления фигуры в виде правильного квадрата
6. Команда View из строки меню означает	е) многоугольник
7. С помощью инструмента можно создать 	ж) управление

	з) открыть документ
	и) растровым
	к) спираль, диаграммную сетку

II. Найдите наиболее подходящий вариант:

1. Основными элементами окна

CorelDraw являются:

- а) Строка заголовка, строка меню
- б) Стандартная панель инструментов
- в) Панель атрибутов, линейка
- г) Палитра цветов
- д) Все перечисленное



2. Инструмент означает

- а) Форму
- б) Выбор
- в) Кривую
- г) Контур
- д) Заливку

III. Дополнить:

1. Клавиша Ctrl используется для _____
2. Содержание Контекстное меню находится в зависимости _____

3. Панель графики содержит _____ для создания объектов, позволяющих составить графическое произведение.

Ответы:

I. Подберите к каждому термину левой колонки определение из правой:

1	2	3	4	5	6	7
и	а	з	е	б	в	г

II. Найдите наиболее подходящий вариант:

1	3
д	в

III. Дополнить:

1. Клавиша Ctrl используется для автоматического выравнивания фигур (квадрата, круга)
2. Содержание Контекстное меню находится в зависимости от активного в данный момент инструмента

3. Панель графики содержит все инструменты для создания объектов, позволяющих составить графическое произведение

Основы представления графических данных

Устный опрос по темам

Методы представления графических изображений

1. Что такое векторная графика?
2. Что такое разрешение экранного изображения?
3. Разрешение печатного изображения?
5. Какой метод называют растриванием с амплитудной модуляцией?
6. Что такое интенсивность цвета?
8. Связь между параметрами изображения и размером файла
9. Масштабирование растровых изображений
10. Что такое пикселизация?
11. Что такое линия? Кривые Безье (Bezier).
12. Какие растровые форматы вы знаете?
13. Какие векторные форматы вы знаете?

Палитра цветов

1. Что такое цветовая модель?
2. Цветовая модель RGB
3. Модели CMY и CMYK.
4. Что такое палитра?
5. Преимущества использования палитры
6. Что означает аббревиатура RGB?
 - а. Red, Green, Blue
 - б. Red, Great, Black
 - в. Right, Good, Bad
 - г. Red, Green, Black
7. При сохранении растровых изображений для типографии используют формат
 - а. TIFF
 - б. Gif
 - в. BMP
 - г. JPG (JPEG)

Результаты освоения дисциплины, подлежащие проверке

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Основные показатели оценки результатов
Умение работать с векторным ГР CorelDraw	<ul style="list-style-type: none"> - принципы создания, изменения свойств и монтажа векторных объектов; - Применение общих принципов работы в графическом редакторе CorelDraw при решении практических задач.
Умение работать с программой MS PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> - обучающиеся знают возможности программ для создания компьютерных презентаций; - работа с программами компьютерных презентаций создавать, редактировать и демонстрировать интерактивные презентации

Назови инструменты:

1. Что за инструмент?



- а. Лассо
- б. Кадрирование
- в. Градиент
- г. Выделение
- д. Штамп

. Что за инструмент?



- а. Текст.
- б. Выделение пути.
- в. Перо.
- г. Фрагмент.
- д. Заметки.

Что за инструмент?



- а. Надпись.
- б. Новый документ.
- в. Текст.
- г. Новый лист.
- д. Создание заметок(комментарий).

4. Что за инструмент?



- а. Рука.
- б. Оттиск.
- в. Логотип.
- г. Рисование "руками".
- д. Перемещение.

8. Что за инструмент?



- а. Выделение.
- б. Кадрирование.
- в. Перемещение.
- г. Фрагмент.
- д. Увеличение.

10. Что за инструмент?



- а. Удаление пятен.
- б. Удаление цвета.
- в. Пипетка.
- г. Заливка.
- д. Осветление.