

муниципальное общеобразовательное учреждение
Мордовокарайская средняя общеобразовательная школа села Мордовский Карай
Романовского района Саратовской области имени Героя Советского Союза
В.Н.Сидорина
ТОЧКА РОСТА

Принята на заседании
педагогического совета

Протокол № 12
от «26» июня 2023 г.

«Утверждаю»

Директор школы

 / Кононова Т.И./

Приказ № 113

от «30» июня 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Юный компьютерный художник»

Направленность программы: техническая

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Автор-разработчик:
Кряхов Виталий Николаевич,
педагог дополнительного образования

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Юный компьютерный художник» имеет **техническую направленность**.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению.

Основой деятельности кружка «Юный компьютерный художник» является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий.

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

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

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

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

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

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

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

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

Адресат (участники) программы: учащиеся 7-10 лет.

Возрастные особенности обучающихся

Младшие школьники отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Они с живым любопытством воспринимают окружающую среду, которая с каждым днём раскрывает перед ним всё новые и новые стороны.

Значительно лучше в младшем школьном возрасте развито непроизвольное внимание. Всё новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание учеников, без всяких усилий с их стороны.

В связи с возрастным относительным преобладанием деятельности первой сигнальной системы у младших школьников более развита наглядно-образная память, чем словесно-логическая. Они лучше, быстрее запоминают

и прочее сохраняют в памяти конкретные сведения, события, лица, предметы, факты, чем определения, описания, объяснения.

Количество учащихся: 12 человек.

Объём и срок освоения программы:

Срок освоения программы - 1 год.

Объём программы - 72 часа.

Режим работы:

1 занятие в неделю по 2 учебных часа по 40 минут с 10-минутным перерывом.

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

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

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

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint.

Задачи:

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;
- включить учащихся в творческую деятельность.

Воспитательные:

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе.

Планируемые (ожидаемые) результаты

Предметные:

По окончании программы учащиеся должны знать:

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

Метапредметные:

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

Личностные:

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

1.3. Содержание программы Учебный план

Название раздела, темы	Кол-во учебных часов	Теория	Практика	Формы промежуточной аттестации и контроля
1. Вводный урок.	2	2		Опрос
2. Работа в программе Paint. Формирование группы «наставник-наставляемые»	34	4	30	Опрос, конкурс работ, контрольное задание
3. Работа в программе Word	36	4	32	Опрос, игра, соревнование, конкурс работ, контрольное занятие.

				Защита проектов
Итого	72	10	62	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие

Теория: Знакомство с группой. Беседа о работе объединения, плане работы. Организация рабочего места. Правила техники безопасности и личной гигиены. Беседа – сообщение о пользе информационных технологий.

Практика: Ознакомление с программой обучения, демонстрация готовых проектов.

2. Работа в программе Paint

Теория: Знакомство с программами Paint, GIMP. Основные возможности, меню и инструменты программ.

Практика: Составление рисунков на заданные темы. Художественные эффекты. Эффекты для фотографий. Работа с текстом. Создание фигурного текста. Кадрирование, ретуширование изображений. Конкурс работ. Формирование группы «наставник-наставляемые».

3. Работа в программе Word

Теория: Знакомство с текстовым процессором Word. Меню программы, основные возможности.

Практика: Составление поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем. Конкурс работ, защита проектов.

1.4. Формы аттестации/контроля планируемых результатов

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

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

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

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

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

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

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

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

1.5. Календарный учебный график

Количество учебных недель - 36

Количество учебных дней - 36

Учебный период: сентябрь - май.

Календарный учебный график (Приложение № 1) разрабатывается ежегодно и является составной частью рабочей программы.

Место проведения занятий: Кабинет цифровых и гуманитарных компетенций.

Время проведения занятий - согласно расписанию занятий учебных групп.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

2.1. Методическое обеспечение

Основные методы обучения:

- словесный (устное изложение, собеседование, рассказ, лекция и т.д.);

- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);

- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.)

Форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальная - одновременная работа со всеми учащимися;

- индивидуально-фронтальная - чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;

- групповая - организация работы в группах.

- индивидуальная - индивидуальное выполнение заданий, решение проблем и др.

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

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

Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

- собеседование – ведется диалог между педагогом и детьми.

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

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

- информационно-развивающие (лекции, рассказы, беседы, просмотр учебных видеофильмов, книг, демонстрация способов деятельности педагога);
- практически – прикладные (освоение умений и навыков по принципу «делай как я»);
- методы контроля и самоконтроля (самоанализ, анализ участия в конкурсах, анализ действия на практических занятиях.)

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

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение программы:

- компьютерный класс с компьютерами типовой конфигурации;
- сканер;
- принтер;
- проектор.

2. Программное обеспечение:

- операционная система Windows 2000 или более высокой версии;
- программа PowerPoint;
- редакторы графики и иллюстраций Paint, Picture Manager, Paint.NET, Picasa;
- программа Windows Movie Maker.

3. Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, имеющий высшее образование, владеющий необходимой методикой обучения в рамках его должностных обязанностей.

2.3. Оценочные материалы

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

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

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

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

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

Показателем эффективности реализации наставничества являются повышение мотивации наставляемого в результате работы наставника, выявленные методом опроса (Приложение № 3), результаты участия в конкурсах разного уровня.

Список литературы

Для педагога:

1. «Информатики для 2-4 классов начальной школы» под редакцией Н.В. Матвеевой, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатовой и Л.П. Панкратовой издательства БИНОМ, Лаборатория знаний, М. 2012-2013
2. (УМК) под редакцией Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011 «Информатика в играх и задачах»
3. Авторская программа курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 1-4 классов, допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах, является частью целевого проекта «Изучение информатики в начальной школе»

4. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
5. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
6. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
7. Босова Л.Л., Информатика: Учебник для 5 класса/Л.Л.Босова.-3-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-191 с.: ил.

Для учащихся и родителей:

1. «Информатики для 2-4 классов начальной школы» под редакцией Н.В. Матвеевой, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатовой и Л.П. Панкратовой издательства БИНОМ, Лаборатория знаний, М. 2012-2013 DVD
2. Паутова А.Г. Информатика. 2 класс: Комплект компьютерных программ. Методическое пособие = CD. Москва. Академкнига/Учебник 2004г.
2. Мир информатики 1-2 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия
3. Мир информатики 3-4 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия

Сайты сети интернет

1. <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=6400>
2. <http://www.lbz.ru/books/227/>
3. <http://www.zavuch.info/methodlib/291/>
4. http://www.zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm
5. <http://www.koshki-mishki.ru/n4-9.html>
6. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>
7. <http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=19>

**Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Юный компьютерный художник»**

№	Раздел/модуль, тема занятия	Общее кол-во часов	Дата проведения	Время проведения	Форма занятия	Форма контроля
Раздел 1	Вводный урок.	2				
1	Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1			Собеседование, демонстрация	Опрос
2	Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	1			Собеседование, демонстрация	Опрос
Раздел 2	Работа в программе Paint	34				
3-4	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	2			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
5-6	Окно документа; запуск программы. Панель инструментов.	2			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
7	Работа с инструментами.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
8	Меню «Палитра»	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
9	Инструмент «Надпись»	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
10	Буфер обмена.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
11	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	1			Собеседование, демонстрация	Опрос

					Фронтальная работа	
12	Использование редактора Paint для моделирования.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
13	Функция раскрашивания в графическом редакторе. Раскрашивание готовых рисунков.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
14	Декоративное рисование (линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет).	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
15	Декоративное рисование (линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет).	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
16	Проба пера. Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа».	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
17	Функция копирования. Составление рисунков.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
18	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
19	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка).	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
20	Театральная графика (создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов).	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
21	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер).	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
22	Промышленная графика. Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос

23	Знакомство с программой GIMP. Элементы интерфейса и структура окон программы.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
24	Панели инструментов. Знакомство с палитрами. Основы обработки изображений.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
25	Работа со слоями. Трансформация слоя. Изменение прозрачности слоя.	1			Собеседование, демонстрация	Опрос
26	Как разрезать изображение на фрагменты.	1			Собеседование, демонстрация	Опрос
27	Работа с инструментами «маска» и лассо», «клонированный штамп».	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
28	Маска с размытым контуром. Как изменить цвет глаз на фотографии.	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
29	Рисование геометрических фигур.	1			Собеседование, Демонстрация Фронтальная работа	Опрос, соревнования
30	Рисование поздравительного плаката ко дню рождения.	1			Собеседование, демонстрация	Опрос, соревнования
31	Поздравления родным и близким.	1			Собеседование, демонстрация	Опрос, соревнования
32	Поздравления родным и близким	1			Собеседование, демонстрация, Фронтальная работа Самостоятельная работа	Опрос, соревнования
33	Шуточные открытки	1			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа Самостоятельная работа	Опрос, соревнования
34	Рисунок «Праздник Весны и Труда»	1			Самостоятельная работа	Опрос, соревнования

35	Поздравления ветеранам ВОВ.	1			Самостоятельная работа	Опрос, соревнования
36	Рисование на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.	1			Собеседование, демонстрация	Опрос конкурс работ, контрольное занятие
Раздел 3	Работа в программе Word	36				
37-38	Текстовый процессор Word. Интерфейс. Вызов программы.	2			Собеседование, демонстрация	Опрос
39-40	Инструментарий программы. Меню «Главная».	2			Собеседование, демонстрация	Опрос
41-42	Набор и редактирование текста. Автофигуры и графические объекты.	2			Фронтальная работа	Опрос
43-44	Набор и редактирование текста. Автофигуры и графические объекты.	2			Самостоятельная работа	Опрос, игра
45-46	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
47-48	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2			Самостоятельная работа	Опрос
49-50	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	2			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос, соревнования
51-52	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	2			Самостоятельная работа	Опрос, соревнования
53-54	Оформление сочинения.	2			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
55-56	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	2			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
57-58	Оформление буклетов.	2			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос

59-60	Оформление буклетов.	2			Самостоятельная работа	Опрос
61-62	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	2			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
63-64	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	2			Самостоятельная работа	Опрос
65-66	Брошюра. Оформление.	2			Собеседование, демонстрация Фронтальная работа	Опрос
67-68	Творческий проект. Оформить брошюру.	2			Групповая форма с ярко выраженным индивидуальным подходом, творческий проект	Опрос, соревнования
69-70	Работа над авторскими проектами.	2			творческий проект	Опрос
71-72	Защита проектов.	2			Творческий проект	Опрос, контрольное занятие
ИТОГО:		72				

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ № 1.***Практический материал.***

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

I. Критерии оценивания практического материала:

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

Критерии оценки практической работы:

«О» - 4-3 балла;

«Д» - 2 балла;

«Н» - 1 балл.

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ № 2.***I. Теоретический материал***

1. Укажите последовательность команд для запуска графического редактора Paint:

А) Пуск – Microsoft Office – Paint;

Б) Меню – Программы – Графика и изображения – Paint;

В) Пуск – Программы – Стандартные – Paint;

Г) Пуск – Изображения – Paint.

2. Для чего предназначен инструмент Заливка?

А) для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;

Б) для рисования с эффектом распыления краски;

В) для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины;

Г) для закрашивания всей рабочей области.

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

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

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

- А) ;
- В) ;
- Б) ;
- Г) .

5. Что такое Paint?

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

6. Для чего нужен инструмент «Ластик»?

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

7. Для чего используется инструмент «Рука»?

- А) для прокручивания или перетаскивания изображения;
- Б) для переноса фрагмента изображения;
- В) для выделения фрагмента изображения;
- Г) для вставки текста.

II. Практический материал.

Создать коллаж в программе Paint.

ОТВЕТЫ НА КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ № 2.

1. Теоретический материал:

№ п/п	Правильные ответы теоретического материала:	Количество баллов
1.	В) Пуск – Программы – Стандартные – Paint;	1 балл
2.	А) для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;	1 балл
3.	В) Выбор цветов;	1 балл

4.	А) A ;	1 балл
5.	Б) графический редактор;	1 балл
6.	В) для удаления определенной области рисунка;	1 балл
7.	А) для прокручивания или перетаскивания изображения;	1 балл

Всего по теории:

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

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

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

2. Критерии оценивания практического материала:

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

Критерии оценки практической работы:

«О» - 4-3 балла;

«Д» - 2 балла;

«Н» - 1 балл.

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

Всего сумма по уровням освоения материала по модулю обучения:

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

Опрос для наставляемого

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