

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

 / Конавалова Т.И./

Приказ № 113  
от «30» июня 2023 г.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

### «Компьютерный художник»

Направленность программы: техническая

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся: 11-17 лет

Автор-разработчик:  
Кряхов Виталий Николаевич,  
педагог дополнительного образования

с. Мордовский Карай, 2023 г.

# 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

## 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный художник» имеет **техническую направленность**.

Владение информационными технологиями становится базовым требованием к ученикам, оканчивающим школу в XXI веке. Владение компьютером и основами мультимедиа технологий входит в обязательный образовательный минимум, а метод проектов сегодня является неотъемлемой частью современного обучения.

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

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

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

**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 «Компьютерный художник»** состоит в том, что она ориентирована на обучающихся, чьи интересы в использовании возможностей компьютера на определенном этапе выходят за рамки школьного курса информатики. Программа опирается на элементарные навыки владения компьютером, расширяет имеющиеся знания, углубляет их, создает условия для дифференциации и индивидуализации обучения.

Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

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

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

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

**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 11-17 лет.

#### **Возрастные особенности обучающихся**

Подростковый возраст — остро протекающий переход от детства к взрослости. Данный период отличается выходом ребенка на качественно новую социальную позицию, в которой формируется его сознательное отношение к себе как члену общества. Важнейшей особенностью подростков является постепенный отход от прямого копирования оценок взрослых к самооценке, все большая опора на внутренние критерии. Основной формой самопознания подростка является сравнение себя с другими людьми — взрослыми, сверстниками. Поведение подростка регулируется его самооценкой, а самооценка формируется в ходе общения с окружающими людьми. Первостепенное значение в этом возрасте приобретает общение со сверстниками. Общаясь с друзьями, младшие подростки

активно осваивают нормы, цели, средства социального поведения, вырабатывают критерии оценки себя и других, опираясь на заповеди «кодекса товарищества». Педагогов воспринимают через призму общественного мнения группы.

**Количество учащихся:** 12-13 человек.

**Объём и срок освоения программы:**

Срок освоения программы - 1 год.

Объём программы - 144 часа.

**Режим работы:**

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

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

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

**Развивающие:**

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

**Воспитательные:**

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе.

### Планируемые (ожидаемые) результаты программы

**Предметные:**

По окончании программы учащиеся должны знать:

- какова роль рисунка, как части графики, в жизни общества;

- научиться работе с компьютерными программами Word, Paint, PowerPoint, GIMP, Windows Movie Maker;
- 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  | Количество часов |        |          | Формы промежуточной аттестации и контроля               |
|---|------------------|--------|----------|---|
|   | Всего            | Теория | Практика |   |
| 1. Вводное занятие  | 2                | 1      | 1        | Опрос, тестирование                                     |
| 2. Работа в программе Word.<br>Формирование группы «наставник-наставляемые» | 34               | 4      | 30       | Опрос, соревнование, конкурс работ, контрольное занятие |
| 3. Компьютерная   | 42               | 6      | 36       | Опрос,  |

|                                  |            |           |            |  |
|----------------------------------|------------|-----------|------------|--|
| графика                          |            |           |            | соревнование, конкурс работ, игра, контрольное занятие |
| 4. Работа в программе PowerPoint | 36         | 4         | 32         | Опрос, игра, конкурс работ, контрольное занятие        |
| 5. Создание фильмов              | 30         | 6         | 24         | Опрос, контрольное занятие, конкурс работ.             |
| <b>ИТОГО:</b>                    | <b>144</b> | <b>21</b> | <b>123</b> |  |

### 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 Word

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

**Практика:** Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем. Формирование группы «наставник-наставляемые».

#### 3. Работа в программе PowerPoint

**Теория:** Знакомство с программой PowerPoint, интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда». Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

**Практика:** Вставка текстов, рисунков, таблиц, звука и видео. Диаграммы и графики. Эффект анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Дополнительные возможности MS Power Point.

#### 4. Компьютерная графика

**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.

#### 5. Создание фильмов

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

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

редактирование звука. Конкурс работ.

#### **1.4. Формы аттестации/контроля планируемых результатов**

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **1.5. Календарный учебный график**

Количество учебных недель – 36.

Количество учебных дней – 72.

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

*Форма организации деятельности учащихся на занятиях:*

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

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

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

Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

- собеседование – ведется диалог между педагогом и детьми.
- демонстрационная – работу на компьютере выполняет педагог, а дети наблюдают.
- фронтальная – недлительная, но синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.

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 видеofilмов, 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, результаты участия в конкурсах разного уровня.

### Опрос для наставляемого

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

### Список литературы

#### *Для педагога:*

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ.Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ.Лаборатория знаний, 2013.
3. Информатика.7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям/Под редакцией Н.В. Макаровой. – СПб: Питер, 2003.
4. <http://www.teachvideo.ru/course/88>
5. [http://temocenter.ru/images/dogm/pdf/Paint\\_net.pdf](http://temocenter.ru/images/dogm/pdf/Paint_net.pdf)

#### *Для учащихся и родителей:*

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru).
2. <http://prezentacii.com>.
3. Гурской. Ю., Гурская И., Жвалецкий А. Компьютерная графика, ЗАО Издательский дом «Питер», 2006.
4. <https://youtu.be/vd20J2r5wUQ?list=PLMInhDclNR1GsZ9CJBZESbm7k3Xpr7awy>

**Календарный учебный график  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Компьютерный художник»**

| <b>№ раздела/ занятия</b> | <b>Раздел/модуль, тема занятия</b>                                 | <b>Кол -во часов</b> | <b>Дата проведения</b> | <b>Время проведения</b> | <b>Форма занятия</b>                              | <b>Форма контроля</b> |
|---------------------------|--|----------------------|------------------------|-------------------------|---|-----------------------|
| <b>Раздел 1</b>           | <b>Введение</b>  | <b>2</b>             |                        |                         |   |                       |
| 1-2                       | Беседа по технике безопасности. Цели и задачи курса.               | 2                    |                        |                         | Собеседование                                     | Опрос, тестирование   |
| <b>Раздел 2</b>           | <b>Работа в программе Word</b>                                     | <b>34</b>            |                        |                         |   |                       |
| 3-4                       | 1.Текстовый процессор Word. Интерфейс. Вызов программы.            | 2                    |                        |                         | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                 |
| 5-6                       | 2.Инструментарий программы. Меню «Главная».                        | 2                    |                        |                         | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                 |
| 7-8                       | 3.Набор и редактирование текста. Автофигуры и графические объекты. | 2                    |                        |                         | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                 |
| 9-10                      | 4.Набор и редактирование текста. Автофигуры и графические объекты. | 2                    |                        |                         | Самостоятельная работа                            | Опрос, соревнование   |
| 11-12                     | 5.Меню «Вставка». Создание грамоты.                                | 2                    |                        |                         | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                 |
| 13-14                     | 6.Меню «Вставка». Создание грамоты.                                | 2                    |                        |                         | Самостоятельная работа                            | Опрос, конкурс работ  |
| 15-16                     | 7.Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.             | 2                    |                        |                         | Собеседование, демонстрация                       | Опрос                 |

|                 |   |           |  |  |   |                            |
|-----------------|---|-----------|--|--|---|----------------------------|
|                 |   |           |  |  | Фронтальная работа                                |                            |
| 17-18           | 8.Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.          | 2         |  |  | Самостоятельная работа                            | Опрос, конкурс работ       |
| 19-20           | 9.Оформление сочинения.   | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                      |
| 21-22           | 10.Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.        | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                      |
| 23-24           | 11.Оформление буклетов.   | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                      |
| 25-26           | 12.Оформление буклетов.   | 2         |  |  | Самостоятельная работа                            | Опрос, конкурс работ       |
| 27-28           | 13.Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы. | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                      |
| 29-30           | 14.Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы. | 2         |  |  | Самостоятельная работа                            | Опрос, соревнование        |
| 31-32           | 15.Брошюра. Оформление.   | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                      |
| 33-34           | 16.Творческий проект. Оформить брошюру.                         | 2         |  |  | Творческий проект                                 | Опрос                      |
| 35-36           | 17.Творческий проект. Оформить брошюру.                         | 2         |  |  | Творческий проект.                                | Опрос, контрольное занятие |
| <b>Раздел 3</b> | <b>Компьютерная графика (42 час).</b>                           | <b>42</b> |  |  |   |                            |
| 37-38           | 1.Графический редактор Paint. Вызов программы.                  | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация                       | Опрос                      |

|       |   |   |  |  |   |                      |
|-------|---|---|--|--|---|----------------------|
| 39-40 | 2.Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле.                       | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация                       | Опрос                |
| 41-42 | 3.Функция раскрашивания в графическом редакторе. Раскрашивание готовых рисунков.  | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация,                      | Опрос , соревнование |
| 43-44 | 4.Декоративное рисование (линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет).                                      | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 45-46 | 5.Декоративное рисование (линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет).                                      | 2 |  |  | Самостоятельная работа                            | Опрос, конкурс работ |
| 47-48 | 6.Проба пера. Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа».  | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация                       | Опрос, игра          |
| 49-50 | 7.Функция копирования. Составление рисунков.  | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 51-52 | 8.Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи.                         | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос, игра          |
| 53-54 | 9.Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка).   | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 55-56 | 10.Театральная графика (создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов).                                     | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 57-58 | 11.Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер).                        | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 59-60 | 12.Промышленная графика. Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов. | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 61-62 | 13.Знакомство с программой GIMP. Элементы интерфейса и структура окон программы.  | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация                       | Опрос                |

|                  |   |           |  |  |  |                      |
|------------------|---|-----------|--|--|--|----------------------|
|                  |   |           |  |  | Фронтальная работа   |                      |
| 63-64            | 14.Панели инструментов. Знакомство с палитрами. Основы обработки изображений.         | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа                            | Опрос                |
| 65-66            | 15.Работа со слоями. Трансформация слоя. Изменение прозрачности слоя.                 | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа                            | Опрос                |
| 67-68            | 16.Как разрезать изображение на фрагменты.  | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа                            | Опрос                |
| 69-70            | 17.Работа с инструментами «маска» и лассо», «клонированный штамп».                    | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа                            | Опрос, игра          |
| 71-72            | 18.Маска с размытым контуром. Как изменить цвет глаз на фотографии.                   | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа                            | Опрос                |
| 73-74            | 19.Рисование геометрических фигур.  | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа                            | Опрос                |
| 75-76            | 20.Работа над авторскими проектами.   | 2         |  |  | творческий проект  | Опрос, конкурс работ |
| 77-78            | 21.Защита проектов.   | 2         |  |  | Групповая форма с ярко выраженным индивидуальным подходом, творческий проект | Контрольное занятие  |
| <b>Раздел 4.</b> | <b>Работа в программе PowerPoint (36 час).</b>  | <b>36</b> |  |  |  |                      |
| 79-80            | 1.Мультимедиа технологии. Правила составления презентации. Эргономические показатели. | 2         |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа                            | Опрос                |

|         |   |   |  |  |   |                      |
|---------|---|---|--|--|---|----------------------|
| 81-82   | 2. Знакомство с программой PowerPoint. Основные возможности программы PowerPoint.       | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 83-84   | 3. Вставка текста на слайд. Редактирование и форматирование текста слайда.              | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 85-86   | 4. Вставка рисунков на слайд.   | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 87-88   | 5. Составление простейшей презентации.  | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 89-90   | 6. Творческий проект «Это я».   | 2 |  |  | Творческий проект                                 | Опрос, конкурс работ |
| 91-92   | 7. Автофигуры и графические объекты.  | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 93-94   | 8. Создание таблиц. Стили.  | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация                       | Опрос                |
| 95-96   | 9. Делаем кроссворд.  | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация                       | Опрос, Игра          |
| 97-98   | 10. Творческий проект «Мой класс».  | 2 |  |  | Творческий проект                                 | Опрос                |
| 99-100  | 11. Составление презентации с вложениями. Использование гиперссылок. Творческий проект. | 2 |  |  | Творческий проект                                 | Опрос                |
| 101-102 | 12. Составление презентации с вложениями. Использование гиперссылок. Творческий проект. | 2 |  |  | Творческий проект                                 | Опрос, конкурс работ |
| 103-104 | 13. Добавление эффектов анимации в презентацию.   | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                |
| 105-106 | 14. Творческий проект «Моя семья».  | 2 |  |  | Творческий проект                                 | Опрос                |
| 107-108 | 15. Настройка презентации. Смена слайдов по времени.                                    | 2 |  |  | Собеседование, демонстрация                       | Опрос                |

|                  |  |           |  |  |  |                              |
|------------------|--|-----------|--|--|--|------------------------------|
|                  | Сохранение презентации в режиме демонстрации.  |           |  |  | Фронтальная работа                                   |                              |
| 109-110          | 16.Творческий проект «Мультфильм своими руками».   | 2         |  |  | Творческий проект                                    | Опрос                        |
| 111-112          | 17.Творческий проект «Мультфильм своими руками».   | 2         |  |  | Творческий проект                                    | Опрос<br>Конкурс работ       |
| 113-114          | 18.Защита проектов.  | 2         |  |  | Творческий проект                                    | Опрос<br>Контрольное занятие |
| <b>Раздел 5.</b> | <b>Создание фильмов (26 час).</b>  | <b>30</b> |  |  |  |                              |
| 115-118          | 1.Знакомство с программой Windows Movie Maker.Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker. Запуск программы. | 4         |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                        |
| 119-120          | 2.Этапы монтажа фильма. Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика.   | 2         |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                        |
| 121-122          | 3.Процесс создания видеофильма.  | 2         |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                        |
| 123-124          | 4.Быстрый старт: монтаж простого фильма из статических изображений. Сохранение файла.                              | 2         |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                        |
| 125-126          | 5.Текстовое сопровождение.   | 2         |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                        |
| 127-128          | 6.Подготовка клипов.   | 2         |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                        |
| 129-130          | 7.Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов.  | 2         |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                        |



|         |   |            |  |  |  |                                  |
|---------|---|------------|--|--|--|----------------------------------|
| 131-132 | 8.Вставка титров и надписей.                                      | 2          |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                            |
| 133-134 | 9.Добавление фонового звука.                                      | 2          |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                            |
| 135-136 | 10.Монтаж видео, видеоклипы, подрезка.                            | 2          |  |  | Собеседование,<br>демонстрация<br>Фронтальная работа | Опрос                            |
| 137-138 | 11.Создание видеоролика. Сохранение фильма.                       | 2          |  |  | Самостоятельная<br>работа                            | Опрос, конкурс<br>работ          |
| 139-140 | 12.Разработка и реализация индивидуальных проектов в Movie Maker. | 2          |  |  | Самостоятельная<br>работа                            | Опрос, конкурс<br>работ          |
| 141-144 | 13.Презентация проектов.  | 4          |  |  | Собеседование,<br>защита проектов                    | Опрос,<br>контрольное<br>занятие |
|         | <b>Всего часов</b>  | <b>144</b> |  |  |  |                                  |

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

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

I. Критерии оценивания практического материала:

| <b>№ п/п</b> | <b>Требования выполнения практического материала:</b>       | <b>Количество баллов</b> |
|--------------|---|--------------------------|
| 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:**

| <b>№ п/п</b> | <b>Правильные ответы теоретического материала:</b>                                    | <b>Количество баллов</b> |
|--------------|---|--------------------------|
| 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) <b>A</b> ;  | 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 числовопросов).

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                                   |