

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 13»  
г. Славгорода Алтайского края**

**ПРИНЯТО**

на заседании  
педагогического совета  
МБОУ «СОШ № 13»  
Протокол № 14  
от «29» августа 2024 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Управляющий Совет  
МБОУ «СОШ №13»,  
Протокол №8  
от «29» августа 2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказом директора  
МБОУ «СОШ №13»  
№324  
от «29» августа 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«Компьютерное творчество»**

Возраст учащихся: 13-15 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Мантлер А.С.,  
учитель информатики

Славгород, 2024

## **Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1.Пояснительная записка**

#### **Нормативные правовые основы разработки ДООП:**

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012;

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г. (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);

Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации 09-3242 от 18.11.2015 г. О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые);

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Устав МБОУ «СОШ№ 13»;

Положение о порядке разработки, оформления и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ «СОШ№ 13».

Наименование муниципалитета	Муниципальное образование город Славгород
Наименование организации	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №13»
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности «Компьютерное творчество»
ФИО автора (составителя) программы	Мантлер Алина Сергеевна
Краткое описание программы	Программа направлена на освоение учащимися наиболее распространенных офисных программ по обработке текста и подготовке презентаций (Разделы этого курса расширяют изучаемые в курсе информатики 7 класса темы за счет использования практических и проектных работ)

Форма обучения	Очная
Уровень содержания	Базовый
Продолжительность освоения (объём)	Количество учебных часов – 68 ч Продолжительность 1 занятия 40 минут
Возрастная категория	13-15 лет
Цель программы	Формирование и развитие творческих способностей детей через изучение компьютерного творчества и овладение знаниями в области информационных технологий; способствовать дальнейшему профессиональному самоопределению
Задачи программы	<p><i>Обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Познакомить с интерфейсом, инструментарием, возможностями и особенностями изучаемых компьютерных программ;</li> <li>- Познакомить с лучшими образцами игр, презентаций, сайтами;</li> <li>- Научить свободно, работать в каждой из программ и создавать файлы, пригодные для использования в анимации, игр или презентации;</li> <li>- Научить самостоятельно, разрабатывать и создавать проекты в различных образовательных областях с использованием презентации;</li> <li>- Формирование знаний по основам композиции.</li> </ul> <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Развитие памяти, внимания, усидчивости, логического и аналитического мышления;</li> <li>- Развитие воображения, фантазии, гибкости и вариативного мышления, творческих способностей и художественного вкуса;</li> <li>- Развитие коммуникативных способностей, умения и навыков общения в совместной деятельности;</li> <li>- Развитие навыков постановки цели и планирования своей деятельности;</li> <li>- Формирование навыков самостоятельного творчества.</li> </ul> <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Воспитание интереса ко всему новому, как в области компьютерных технологий, так и в других областях жизни, стремление к познанию.</li> <li>- Воспитание настойчивости, трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения.</li> <li>- Воспитание умения правильно выстроить работу, довести начатое дело до конца, умение самостоятельно ставить и выполнять поставленные задачи, добиваться желаемого результата.</li> <li>- Воспитание чувства ответственности за результаты</li> </ul>

	своего труда; - Профессиональное самоопределение учащихся
Ожидаемые результаты	<p>К концу изучения блока «Компьютер – средство воплощения творческих идей» учащиеся должны:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Приобрести практические навыки работы на ПК. Знать основные функции, команды и клавиатурные сокращения.</li> <li>*Знать основные возможности программ Microsoft Paint, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint и их инструментарий.</li> <li>*Приобрести навыки работы в каждой из программ.</li> <li>*Научится самостоятельно придумывать оригинальное воплощение идеи задания и реализовывать ее в виде файла.</li> <li>*Уметь подмечать в окружающей нас визуальной среде интересные композиционные, технические и содержательные мотивы и использовать их в своей работе.</li> </ul>
Возможность реализации в сетевой форме	Нет

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерное творчество» имеет техническую направленность. Она предполагает создание условий для развития личности ребенка, развития мотивации личности к познанию и творчеству, овладения знаниями и навыками в области информационных технологий.

#### **Актуальность**

Актуальность данной программы состоит в том, что развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, игровых и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. Данная программа позволяет продолжить осваивать наиболее распространенные офисные программные пакеты по обработке текста и подготовке презентаций, создавая базу как для успешных занятий в школе (создание рисунков, презентаций, как формы выполнения домашнего задания), развития логического и аналитического мышления, так и для дальнейшего профессионального самоопределения. Разделы этого курса расширяют изучаемые в курсе информатики 7 класса темы за счет использования практических и проектных работ. Сформированные умения и навыки будут востребованы при изучении практически всех предметов основной образовательной программы в основной школе.

Благодаря использованию новых педагогических технологий в проведении занятий, форм диагностики и подведения итогов реализации программы, участие обучающихся в проектах различного уровня, позволит в полной мере удовлетворить потребности детей в занятиях компьютерным творчеством, реализовать их способности и возможности, которые доставят радость и удовольствие от самореализации в творчестве и будут способствовать профессиональному самоопределению.

### **Использование современных технологий**

Дополнительное образование детей – один из социальных институтов детства, который создан и существует для детей и их дополнительного развития. Это социально востребованная сфера, в которой основными заказчиками и потребителями образовательных услуг выступают общество и государство, дети и их родители. Обновление содержания педагогического процесса в учреждениях дополнительного образования детей возможно через использование современных педагогических технологий, направленных на разностороннее развитие ребенка.

В работе дополнительного образования необходимо выбирать такие педагогические технологии, которые обладают развивающим потенциалом: будят мысль, обогащают чувства, образные представления, совершенствуют общую культуру общения и социального поведения в целом: обучение в сотрудничестве; личностное ориентирование; дифференцированное обучение. В работе используются следующие современные образовательные технологии:

- здоровьесберегающие;
- проблемно – поисковые;
- проектные методы обучения;
- личностно – ориентированное обучение;
- технология уровневой дифференциации;
- технология использования игровых методов: ролевых, деловых и других игр;
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа); -информационно
- коммуникационные технологии.

### **Отличительные особенности данной программы**

Важной отличительной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Она развивает интеллектуальные способности и познавательный интерес учащихся, открывает возможности изучения различных компьютерных программ, решая разнообразные задачи при максимальной реализации и развитии творческих способностей учащихся.

Программу отличает сочетание теоретической и практической направленности, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения.

### **Принципы программы**

В основе программы лежат следующие дидактические принципы организации педагогического процесса:

1. Принцип доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.
2. Принцип систематичности и последовательности. Учебный материал изучается по принципу от простого к сложному.
3. Принцип сознательности и активности. Обучающиеся приходят в объединение добровольно, активно участвуют в процессе проведения занятий, осуществляется взаимосвязь между педагогом и учащимся.
4. Принцип научности. Его сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.
5. Принцип наглядности. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

Принцип развивающего обучения требует ориентации учебного процесса на потенциальные возможности ребенка.

6. Принцип осознания процесса обучения. Данный принцип предполагает необходимость развития у ребенка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если он видит свои достижения, это укрепляет в нем веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям.

### **Контроль образовательных результатов**

Контроль и оценка результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерное творчество» осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

### **Учебно-тематический план**

№	Темы разделов	Всего	Кол-во часов по темам		Формы контроля
			Теория	Практика	
1.	Компьютер – средство воплощения творческих идей	2	2		Вводное тестирование
2.	Графический редактор Paint	16	8	8	Анализ прогресса учащихся, промежуточное тестирование
3.	Обработка текстовой информации	16	8	8	
4.	Раздел 4. «Основы Microsoft PowerPoint»	22	11	11	
5.	Раздел 5. «Графический редактор GIMP»	10	6	4	Итоговое тестирование
6.	Итоговое занятие (подведение итогов работы). Итоговое тестирование	2	1	1	
	Итого	68	36	32	

### **Формы и методы, используемые при реализации программы**

В программе используются современные методы повышающие эффективность образовательного процесса.

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- Словесный (инструктажи, беседы, разъяснения);
- Наглядный (показ фото и видеоматериалов, скриншоты рабочих окон компьютерных программ);
- Практический (работа с аппаратно-программным обеспечением, показ готовых работ); -
- Объяснительно-иллюстративный (рассказ, объяснение в сочетании с демонстрацией наглядности. Деятельность учащихся сводится к восприятию, запоминанию и воспроизведению учебной информации, которое является основным критерием эффективности.
- Игровой (игровые занятия на развитие творческого воображения, подведение итогов, элементы соревнования).
- Инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный);

Программа предусматривает использование следующих **форм работы**:

- фронтальная - подача учебного материала всему коллективу обучающихся;

-индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

-групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование обучающихся на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

## **Содержание программы**

### **Раздел 1. «Компьютер – средство воплощения творческих идей»**

#### **1.1. Вводное занятие**

Определение целей и задач программы «Компьютерное творчество». Устройство компьютера. Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Входное тестирование.

### **Раздел 2. «Графический редактор Paint»**

#### **2.1. Знакомство с графическим редактором Paint**

Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Изменение размера листа. Готовые фигуры. Роль клавиши Shift в построении правильных фигур и прямых линий. Контур и заливка. Толщина контура. Создание композиций из готовых фигур. Создание личной папки и сохранение в ней своих работ.

Рисунок ночного/дневного неба (со звездами и планетами/с облаками и молниями).

#### **2.2. Волшебная кисть графического редактора Paint**

Карандаш и кисть. Виды кистей. Заливки и обводки.

Создание композиции с использованием кистей и заливок. Использование готовых рисунков (раскрасок) для отработки функции заливки, удаления и дорисовывания деталей рисунка.

#### **2.3. Сказочное дерево**

Создание сложных форм, используя простые готовые формы. Приемы рисования дерева из готовых фигур. Копирование рисунков через буфер обмена Ctrl+C; Ctrl+V.

Создание разных видов формы крон деревьев: ель, лиственные деревья (береза, липа, плодовые и т.п.).

Примеры сказочных деревьев в литературе и изобразительном искусстве (в литературе: А.С. Пушкин, К. Чуковский, С. Маршак, Д. Родари; в изобразительном искусстве: И. Билибин, Овчинников). Создание своего сказочного дерева.

#### **2.4. Операции с цветом**

Основы цветоведения. Цвет как выражение настроения работы (радостная, веселая, грустная, тревожная, таинственная и т.д.). Контрастные цвета. Оттенки. Примеры использования цвета в изобразительном искусстве.

Фоновый цвет. Цвет контура. Цвет заполнения. Инструмент выбор цветов.

Использование готовых раскрасок для отработки осмысленного применения цвета. Дополнение композиции путем дорисовывания и копирования.

Ластик как инструмент закрашивания и рисования. Выполнение узоров ластиком, создание орнамента.

#### **2.5. Объемные фигуры**

Придание простым фигурам объема (создание граней и выделение света и тени). Создание объемной звезды, многогранника, рамы и др.

## **2.6. Работа с выделенными объектами**

Копирование рисунков через буфер обмена: Ctrl+C, вставка Ctrl+V.

Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.

Создание многофигурной композиции путем копирования: лес, грибы и т.д.

## **2.7. Натюрморт в графическом редакторе Paint**

Понятие «натюрморт». Примеры натюрморта в изобразительном искусстве. Цветовая гамма и настроение натюрморта. Создание собственного натюрморта.

## **2.8. Создание стилизованных рисунков**

Создание комиксов, реклам, иллюстраций из мультфильмов и др.

# **Раздел 3. «Обработка текстовой информации»**

## **3.1. Интерфейс текстового редактора Microsoft Word**

Microsoft Word – необходимая программа для школы (для сочинений, поздравлений, заявлений, объяснений, таблиц, альбомов и др.) Параметры стандартного документа: размер, ориентация, поля. Создание, сохранение, закрытие документа. Сохранение в процессе работы. Содержание титульного листа.

## **3.2. Ввод и редактирование текста**

Ввод текста. Характеристики шрифта. Клавиатура. Передвижение курсора. Клавиша Shift – для написания заглавных букв. Пробел. Enter – переход на следующую строку. Знаки препинания на клавиатуре. Выравнивание. Проверка орфографии. Добавление и удаление листов.

Сочинение и написание краткого рассказа о себе.

## **3.3. Нумерация страниц**

Нумерация страниц. Особый колонтитул для первой страницы.

Создание оглавления.

## **3.4. Таблицы в текстовом редакторе Microsoft Word**

Таблица. Изменение количества строк и столбцов. Свойства таблицы. Создание таблицы оценок своего класса.

## **3.5. Вставка объектов в текст**

Копирование, перемещение, форматирование текста. Ввод готового текста из одного документа в другой.

Форматирование: клавиатурное выделение всего текста, выравнивание и др. Вставка картинок, символов. Написание математических примеров в текстовом редакторе.

Написание сказки с иллюстрациями.

## **3.6. Создание диаграмм, вставка объектов SmartArt**

## **3.7. Оформление страниц**

Создание обложки средствами Word. Оформление страниц: цветные заголовки, буквицы, нумерация.

## **3.8. Итоговое занятие. Промежуточное тестирование.**

# **Раздел 4. «Основы Microsoft PowerPoint»**

## **4.1. Назначение и основные элементы программы PowerPoint**

Понятие «презентация». Интерфейс Microsoft PowerPoint. Понятие «слайд». Команда «дизайн» главного командного меню. Выбор оформления (в том числе цветового). Панель слайдов. Ввод текста. Шрифты, их характеристики. Создание плана презентации. Титульный экран.

Выбор дизайна и цветового оформления презентации. Создание титульного экрана. Ввод текста заголовка и данные автора презентации.

#### **4.2. Выбор и вставка объектов в слайд**

Команда «вставка» главного командного меню. Вставка рисунков (по одному на слайд). Введение текстов к рисункам. Создание, удаление и перемещение слайдов.

Создание тематической презентации из 5-8 слайдов, включающих титульный экран, содержательную часть, экран выхода.

#### **4.3. Анимация в PowerPoint**

Анимация и переходы. Богатство возможностей анимации. Применение возможностей анимации к разным объектам: к шрифтам, к заголовкам, к текстам, к картинкам. Задание анимационных переходов при смене слайдов. Варианты применения анимации к разным объектам.

#### **4.4. Параметры анимации**

Параметры анимации (скорость, направление и др.)

Создание презентации «Море» из 3-4 слайдов. Отработка появления разных объектов (рыб, медуз, рачков, ракушек и др.)/Создание разминки для глаз

#### **4.5. Мультимедиа: звук и видео**

Вставка звука с компьютера в презентацию. Вставка видео с компьютера в презентацию. Скорость и начало воспроизведения.

Дополнение презентации тематическим видео и звуком.

#### **4.6. Работа с рисунками**

Команда «Работа с рисунками» главного командного меню. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, окраска, фильтры.

Создание учебной презентации, в которой один и тот же рисунок приобретает разный вид (цвет, фактуру и др.)

Библиотека картинок (готовых рисунков). Создание учебной презентации. Вставка картинок из библиотеки.

Работа с рисунками. Раздел «Формат».

Расположение рисунков выше-ниже (передний план-задний план).

#### **4.7. Фигуры**

Раздел «Фигуры». Использование вкладки «фигуры». Заливка и обводка. Эффекты фигур. Создание презентации из готовых фигур (игрушки, город и др.)

#### **4.8. Времена года в PowerPoint**

Создание презентации на тему «Времена года» (осень/зима...). Создание эффекта падающих листьев, снежинок и др.

#### **4.9. Навигационные компоненты**

Управляющие кнопки. Перемещение между слайдами. Гиперссылки. Создание формы управляющих кнопок.

Создание презентации из 6-8 слайдов с использованием управляющих кнопок (экскурсия по родному городу).

#### **4.10. Триггеры**

Триггеры. Создание игры-вопросника («Своя игра») с использованием триггеров.

#### **4.11. Итоговое занятие по разделу**

Защита презентаций, анализ конкурсных презентаций на тему летнего отдыха.

### **Раздел 5. «Графический редактор GIMP»**

5.1. Введение в компьютерную графику. Графические редакторы.

5.2. Особенности редактора GIMP

5.3. Инструменты

5.4. Построение сложного рисунка из геометрических фигур. Операции с фрагментами в графическом редакторе.

5.5. Практическая работа «Создай свой шедевр»

Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	
		Теория	Практика
Раздел 1. Компьютер средство воплощения творческих идей			
1.	Вводное занятие	2	
Раздел 2. Графический редактор Paint			
1.	Знакомство с графическим редактором Paint	1	1
2.	Волшебная кисть графического редактора Paint	1	1
3.	Сказочное дерево	1	1
4.	Операции с цветом	1	1
5.	Объемные фигуры	1	1
6.	Работа с выделенными объектами	1	1
7.	Натюрморт в графическом редакторе Paint	1	1
8.	Создание стилизованных рисунков	1	1
Раздел 3. Обработка текстовой информации			
1.	Интерфейс текстового редактора Microsoft Word	1	1
2.	Ввод и редактирование текста	1	1
3.	Нумерация страниц	1	1
4.	Таблицы	1	1
5.	Вставка объектов в текст	1	1
6.	Создание диаграмм, вставка объектов SmartArt	1	1
7.	Оформление страниц	1	1
8.	Итоговое занятие по разделу	1	1
Раздел 4. Основы Microsoft PowerPoint			
1.	Назначение и основные элементы программы PowerPoint	1	1
2.	Выбор и вставка объектов в слайд	1	1
3.	Анимация в PowerPoint	1	1
4.	Параметры анимации	1	1
5.	Мультимедиа: звук и видео	1	1
6.	Работа с рисунками	1	1
7.	Фигуры	1	1
8.	Времена года в PowerPoint	1	1
9.	Навигационные компоненты	1	1
10.	Триггеры	1	1
11.	Итоговое занятие по разделу	1	1
Раздел 5. Графический редактор GIMP			
1.	Введение в компьютерную графику. Графические редакторы	2	
2.	Особенности редактора GIMP	1	1
3.	Инструменты	1	1
4.	Построение сложного рисунка из геометрических фигур. Операции с фрагментами в графическом	1	1

	редакторе		
5.	Практическая работа «Создай свой шедевр»	1	1

### Условия реализации программы

1. Кадровое обеспечение (педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее или среднее специальное образование по специализации технического направления, обладать необходимыми знаниями по детской психологии и иметь курсы повышения квалификации по данному направлению).
2. Программно-методическое обеспечение.
3. Обязательное посещение занятий, дополняемых разнообразными формами внеклассной работы с обучающимися.
4. Максимальное использование наглядности, технических средств обучения, практическое оборудование при организации мероприятий по формированию навыков в области информационных технологий.

### Материально-техническое оснащение

№ п/п	Наименование рабочего материала и оборудования	Для одного учащегося количество (шт.)	Примечание
1.	Ручка обыкновенная	1	
2.	Карандаш простой	1	
3.	Тетрадь (48 листов)	1	
4.	Карандаши цветные (24 шт.)	1	
5.	Точилка	1	
6.	Ластик	1	
7.	Офисная бумага (для распечатки)	1 упаковка	
8.	Диски CD (пустые)	-	
9.	Магнитная доска	-	
10.	Видеокамера	-	
11.	Черно-белый лазерный принтер	1	
12.	Цветной лазерный принтер	-	
13.	Сканер	-	
14.	Подключение к сети Интернет	1	
15.	Флеш-карты	1	16 GB
16.	Проектор	1	
17.	Экран	1	
18.	Фотоаппарат	-	
19.	Компьютеры	1	
20.	Ноутбук	1	

21.	Интерактивная доска	-	
-----	---------------------	---	--

### Формы аттестации

В процессе обучения применяются следующие виды контроля:

\*Входное тестирование - это оценка исходного уровня знаний, умений, навыков, сформированности компетенций обучающихся перед началом образовательного процесса. Проводится на первом занятии в форме тестирования обучающихся. Для первого года обучения проводится тестирование на выявление первичных знаний, умений и навыков. Для второго года обучения на выявление знаний, умений и навыков, полученных в процессе 1 года обучения.

\*Промежуточная аттестация - это оценка качества усвоения обучающимися содержания программы по итогам полугодия. Проводиться в форме конкурса-выставки творческих работ обучающихся.

\*Итоговая аттестация – это оценка уровня достижений обучающихся по завершении образовательного курса программы. Проводится в форме защиты творческих проектов обучающихся.

\* Участие в школьных, районных, областных и всероссийских выставках и конкурсах компьютерного дизайна

### Организация процесса аттестации


Критерии оценки результативности (*Приложение №1*) не должны противоречить следующим показателям: высокий уровень – успешное освоение обучающимся более 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, подлежащей аттестации; средний уровень – успешное освоение обучающимся от 50% до 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, подлежащей аттестации; низкий уровень – успешное освоение обучающимся менее 50% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, подлежащей аттестации.

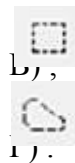
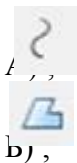
Результаты аттестации фиксируются в протоколе (*Приложение №2*), который является обязательным для всех педагогов. В конце учебного года оформляется отчет по итогам аттестации за год. Эти документы являются документами отчетности и хранятся в архиве школы.

### Оценочные материалы

Входное тестирование первого года обучения

- Что относится к редакторам растровой графики?  
А) Microsoft Excel;    В) Paint; Б) Microsoft Word;    Г) Microsoft Access.
- 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.
- Какая команда не входит в меню графического редактора Paint?  
А) Вид;    В) Правка; Б) Формат;    Г) Палитра.
- Сколько инструментов содержит в себе панель инструментов графического редактора Paint предоставляемая пользователю для создания и конструирования рисунков?  
А) 16;    В) 24;  
Б) 18;    Г) 32.

5. Как называется инструмент  панели инструментов в графическом редакторе Paint?  
 А) Выбор цветов; В) Линия; Б) Карандаш; Г) Кривая.
6. Каким значком на панели инструментов представлен инструмент Выделение произвольной области?




7. С каким расширением графический редактор Paint сохраняет рисунки по умолчанию?  
 А) \*.tif; В) \*.bmp;  
 Б) \*.gif; Г) \*.jpeg.
8. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке?



А) ; В) ; Б) ; Г) .



9. Какую команду нужно выполнить чтобы  Растянуть/наклонить рисунок?

- А) Рисунок → Растянуть/наклонить;  
 Б) Вид → Растянуть/наклонить;  
 В) Правка → Растянуть/наклонить;  
 Г) Палитра → Растянуть/наклонить.
10. В какой цвет превратится белый цвет после выполнения команды Рисунок→Обратить цвета?  
 А) красный; В) серый;  
 Б) черный; Г) останется прежним.

Критерии оценок Высокий

уровень: 9-10 правильных ответов.

Средний уровень: 6-8 правильных ответов.

Низкий уровень: 5 и менее правильных ответов

### Промежуточная аттестация первого года обучения 1.

Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...

- а) Создания графического образа текста;  
 б) Редактирования вида и начертания шрифта;  
 в) Работы с графическим изображением;  
 г) Построения диаграмм.

2. Укажите инструменты графического редактора:

- а) Ластик; б) Карандаш; в) Ножницы;  
 г) Ручка; д) Прямоугольник; е) Распылитель.

3. Укажите элементы окна программы Paint:

- а) палитра; б) рабочая область; в) панель форматирования;  
 г) панель инструментов; д) кнопка Заккрыть; е) полосы прокрутки.

4. Какая строка окна программы отображает координаты курсора:

- а) панель форматирования; б) строка заголовка; в) строка меню;  
 г) палитра; д) строка состояния; е) панель атрибутов текста.

5. Кнопка сворачивания окна программы:

- а)  б)  в) 






6. Какого инструмента нет в графическом редакторе?

- а) Заливка; б) Валик; в) Кисть; г) Карандаш.

7. Инструмент «Масштаб»:

- а) Изменяет размер области рисунка; б) Изменяет размер рисунка на печать;  
в) Изменяет размер рисунка на экране; г) Изменяет размер рисунка в файле.

8. Чтобы изменить шрифт необходимо:

- а) Щелкнуть  , Формат → Шрифт;  
по  , Вид → Панель атрибутов текста;  
б) Щелкнуть  ,  ;  
по  ;  
в) Щелкнуть по ;

г) Щелкнуть по , щелкнуть по рисунку, Вид → Панель атрибутов текста.

9. Фрагмент - это...

- а) Прямоугольная часть рисунка любого размера; б) Произвольная часть рисунка;  
в) Файл с рисунком; г) Рисунок → Очистить.

10. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является

...

- а) Точка экрана (пиксель); б) Объект (прямоугольник, круг и т.д.);  
в) Палитра цветов; г) Знакоместо (символ).

11. Палитрами в графическом редакторе являются...

- а) линия, круг, прямоугольник; б) карандаш, кисть, ластик;  
в) выделение, копирование, вставка; г) наборы цветов.

12. Какое действие произвели с рисунком?



- а) Отразили сверху вниз б) Наклонили в) Растянули

13. Какая клавиша позволяет нарисовать круг?

- а) Ctrl б) Shift в) Alt

14. Что из перечисленного относится к инструментам?

- а) Многоугольник б) Линия в) Кисть

15. Какой командой можно запустить программу MS Paint?

- а) Программы / Стандартные / Paint б) Пуск / Стандартные / Программы / Paint

в) Пуск / Программы / Стандартные / Paint

16. Какая последовательность команд позволяет растянуть объект?

а) Рисунок / Растянуть/наклонить ...      б) Вид / Растянуть/наклонить ...


в) Вид / Рисунок / Растянуть/наклонить ...

17. Сколько действий позволяет отменить сочетание клавиш Ctrl+Z?

а) 1                      б) 2                      в) 3

18. Какая клавиша позволяет при перетаскивании объекта оставлять за ним след? а)

Shift                      б) Alt                      в) Ctrl


19. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

а) Для выделения прямоугольной области рисунка;

б) Для выделения области рисунка произвольной формы;

в) Для введения текста;

г) Для рисования ломаной линии.


20. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

а) Для введения текста;

б) Для рисования прямоугольников;

в) Для выделения области рисунка произвольной формы;

г) Для выделения прямоугольной области рисунка.

21. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

а) Для удаления фрагментов рисунка;

б) Для рисования линий произвольной формы;

в) Для введения текста;

г) Для изменения масштаба просмотр рисунка.

### Критерии оценок

Высокий уровень: 16-21 правильных ответов. Средний

уровень: 10-15 правильных ответов.

Низкий уровень: 9 и менее правильных ответов

### Итоговая аттестация второго года обучения

Правильный вариант ответа отмечен знаком +

1. Какую клавишу нужно нажать, чтобы вернуться из режима просмотра презентации:

- Backspace.

+ Escape.

- Delete.

2. Выберите правильную последовательность при вставке рисунка на слайд:

+ Вставка – рисунок.

- Правка – рисунок.

- Файл – рисунок.

3. Есть ли в программе функция изменения цвета фона для каждого слайда?

+ Да.

- Нет.

- Только для некоторых слайдов.

4. Microsoft PowerPoint нужен для:

- Создания и редактирования текстов и рисунков.

- Для создания таблиц.

+ Для создания презентаций и фильмов из слайдов.

5. Что из себя представляет слайд?

- Абзац презентации.

- Строчку презентации.

+ Основной элемент презентации.

6. Как удалить текст или рисунок со слайда?

-

Выделить ненужный элемент и нажать клавишу Backspace.

- Щелкнуть по ненужному элементу ПКМ и в появившемся окне выбрать «Удалить».

+ Выделить ненужный элемент и нажать клавишу Delete.

7. Какую клавишу/комбинацию клавиш необходимо нажать для запуска демонстрации слайдов?

- Enter.

+ F5.

- Зажать комбинацию клавиш Ctrl+Shift.

8. Какую клавишу/комбинацию клавиш нужно нажать, чтобы запустить показ слайдов презентации с текущего слайда?

- Enter.

+ Зажать комбинацию клавиш Shift+F5.

- Зажать комбинацию клавиш Ctrl+F5.

9. Каким образом можно вводить текст в слайды презентации?

- Кликнуть ЛКМ в любом месте и начать писать.

+ Текст можно вводить только в надписях.

- Оба варианта неверны.

тест 10. Какую функцию можно использовать, чтобы узнать, как презентация будет смотреться в напечатанном виде?

+ Функция предварительного просмотра.

- Функция редактирования.

- Функция вывода на печать.

11. Какой способ заливки позволяет получить эффект плавного перехода одного цвета в другой?

- Метод узорной заливки.

- Метод текстурной заливки.

+ Метод градиентной заливки.

12. В Microsoft PowerPoint можно реализовать:

- Звуковое сопровождение презентации.

- Открыть файлы, сделанные в других программах.

+ Оба варианта верны.

13. Выберите пункт, в котором верно указаны все программы для создания презентаций:

- PowerPoint, WordPress, Excel.

- PowerPoint, Adobe XD, Access.

+ PowerPoint, Adobe Flash, SharePoint.

14. Как запустить параметры шрифта в Microsoft PowerPoint?

- Главная – группа абзац.

- 
- + Главная – группа шрифт. -

Главная – группа символ.

15. Объектом обработки Microsoft PowerPoint является:

- Документы, имеющие расширение .txt
- + Документы, имеющие расширение .ppt

Оба варианта являются правильными.

16. Презентация – это...

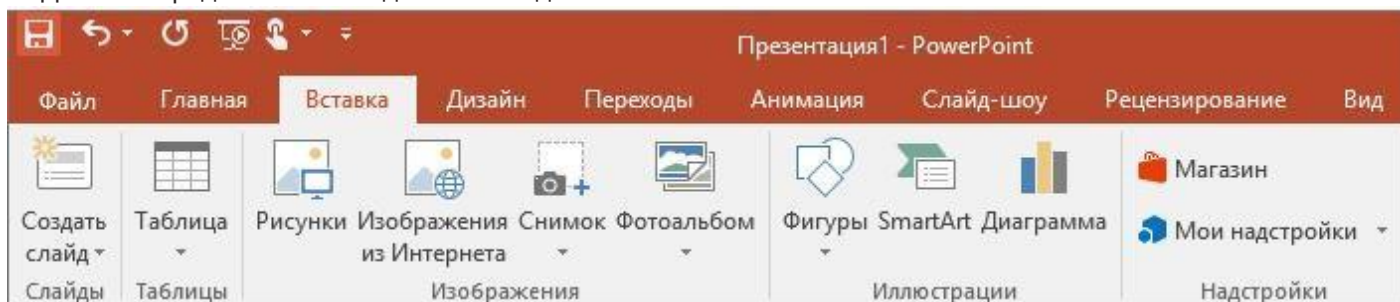
- Графический документ, имеющий расширение .txt или .psx
- + Набор картинок-слайдов на определенную тему, имеющий расширение .ppt -

Инструмент, который позволяет создавать картинки-слайды с текстом.

17. Для того чтобы активировать линейки в Microsoft PowerPoint, нужно выполнить следующие действия:

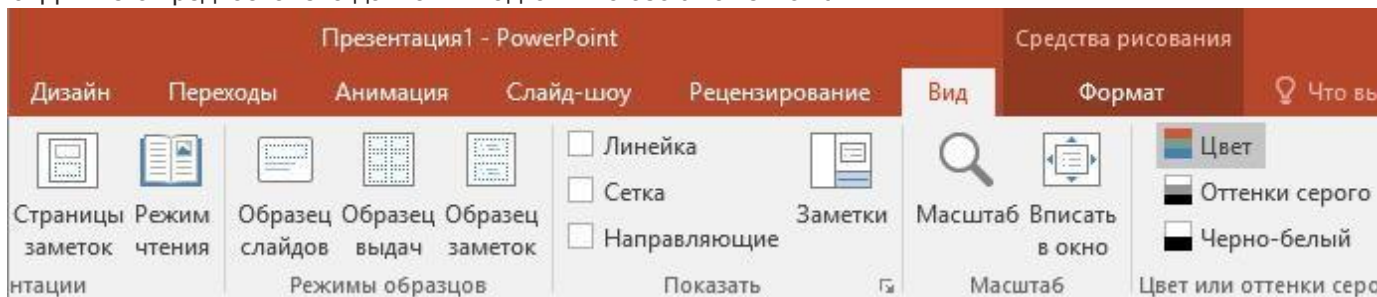
- В меню Вид отметить галочкой пункт Направляющие.
- В меню Формат задать функцию Линейка.
- + В меню Вид отметить галочкой пункт Линейка.

18. Для чего предназначена данная вкладка в Microsoft PowerPoint?



- Для создания переходов между слайдами, удаления слайдов, изменения цвета фона и настройки рабочей области.
- + Для вставки в презентацию графиков, изображений, диаграмм и так далее.
- Для изменения параметров шрифта, выбора шаблонов, настройки цветовых параметров и разметки слайдов.

19. Для чего предназначена данная вкладка в Microsoft PowerPoint?



- Для задания параметров текста, настройки цветовых схем, добавления шаблонов и разметки слайдов. + Для выбора способа просмотра презентации, сортировки слайдов, для показа линеек, сетки и направляющих.
- Для добавления комментариев, проверки орфографии и сравнения презентаций.

тест\_20. Что произойдет, если нажать клавишу Delete, находясь в режиме редактирования текста?

- 
- Весь набранный текст удалится.
- + Удалится последняя буква слова.
- Удалится последнее слово.

21. Какие функции нужно выполнить, чтобы добавить текстовый объект в презентацию?

- Кликнуть левой кнопкой мыши по рабочей области и начать писать (как в Word).
- + Пройти путь Вставка – Объект – Текст и начать писать.
- Пройти путь Панель рисования – Надпись и начать писать.

22. Меню Цветовая схема в Microsoft PowerPoint нужна для:

- Изменения параметров шрифта.
- Добавления узора на слайд.
- + Редактирования цветовых параметров в презентации.

23. Шаблон оформления в Microsoft PowerPoint – это:

- + Файл, который содержит стили презентации.
- Файл, который содержит набор стандартных текстовых фраз.
- Пункт меню, в котором можно задать параметры цвета презентации.

24. Что произойдет, если нажать клавишу BackSpace, находясь в режиме редактирования текста?

- + Удалится первая буква слова.
- Удалится последняя буква слова.
- Удалится последнее слово.

25. Чтобы создать новый слайд в презентации, нужно пройти следующий путь:

- Вкладка Вид – Слайд.
- Вкладка Файл – Создать – Новый слайд.
- + Вкладка Вставка – Создать слайд.

26. Что из себя представляет программа PowerPoint?

- + Программное обеспечение Microsoft Office для создания статичных и динамичных презентаций.
- Программное обеспечение для создания и обработки табличных данных.
- Программное обеспечение для работы с векторной графикой.

27. Составная часть презентации, которая содержит в себе все основные объекты, называется:

- Слой.
- Картинка.
- + Слайд.

28. Какая кнопка на панели Рисование изменяет цвет контура фигуры?

- Изменение цвета.
- Тип штриха.
- + Цвет линий.

29. Как вставить диаграмму в презентацию PowerPoint?

-

- Настройки – Добавить диаграмму.

+ Вставка – Диаграмма. - Вид –

Добавить диаграмму.

тест-30. Что случится, если нажать клавишу F5 в PowerPoint?

- Откроется Меню справки.

- Откроется окно настройки слайдов.

+ Начнется показ слайдов.

31. Что такое презентация в программе PowerPoint?

- + Набор слайдов, подготовленный в программе для просмотра.
- Графические диаграммы и таблицы.
- Текстовый документ, содержащий набор изображений, рисунков, фотографий и диаграмм.

32. Запуск программы PowerPoint можно осуществить с помощью такой последовательности действий:

- Пуск – Главное меню – Программы – Microsoft Power Point.
- Панель задач – Настройка – Панель управления – Microsoft Power Point.
- + Рабочий стол – Пуск – Microsoft Power Point.

33. С помощью какой кнопки на панели Рисования в PowerPoint можно изменить цвет внутренней области фигуры?

- + Цвет заливки.
- Стилль заливки.
- Цвет контура.

34. Как прикрепить фон к слайду в презентации PowerPoint?

- Формат – Фон – Применить.
- Формат – Фон – Применить ко всем.
- + Вид – Оформление – Фон.

35. Анимационные эффекты для выбранных объектов на слайде презентации задаются командой:

- Показ слайдов – Настройка анимации.
- + Показ слайдов – Эффекты анимации.
- Показ слайдов – Параметры презентации и слайдов.

36. В каком расширении по умолчанию сохраняются презентации в PowerPoint?

- + . ppt
- . jpg
- . pps

37. Для того чтобы установить в PowerPoint нужное время перехода слайдов, необходимо:

- Пройти путь Показ слайдов – Настройка временных интервалов.
- + Пройти путь Переход слайдов – Продвижение, задать параметры и применить настройки.
- Пройти путь Настройки анимации – Время – Применить.

Критерии оценок Высокий

уровень: 27-37 правильных ответов.

Средний уровень: 16-26 правильных ответов.

Низкий уровень: 15 и менее правильных ответов

## Список литературы

Учебно-методические пособия:

1. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. – М. : ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 400 с.: 60х90 1/16. – (Профессиональное образование). (переплет) ISBN 978-5-8199-0593-7, 500 экз.
2. Тучкевич Е.И. Компьютерная графика: учеб. пособие СПб. : Изд-во Политехн. Ун-та, 2014. – 223с.
3. Тучкевич Е.И. Новые технологии формирования ключевых профессиональных компетенций в сфере дизайна/ КАДРОВИК. Кадровый менеджмент «Обучение и развитие» №11 2010 г., Москва - С. 55-60.(журнал ВАК)
4. Сборник авторских образовательных программ дополнительного образования детей : ГБОУ ЦО «СПб ГДПО» – СПб, 2012.
5. Методические комментарии к написанию образовательных программ дополнительного образования детей – Гос. общеобразоват. учреждение Центр образования «СПб городской Дворец творчества юных» – СПб, 2011.
6. Сборник образовательных программ. Из опыта работы СПб центра детского технического творчества – Гос. образоват. учрежден. доп. образован. детей «СПб центр детского технического творчества» – СПб., 2009.
8. Залогова Л. А.: Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – 3-е изд. – М. : БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2011.
9. Немцова Т. И., Назарова Ю. В.: Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум: учебное пособие. – М. : ИД «ФОРУМ», ИНФРА-М., 2012.

Основная литература:

1. Варкин А. : Заргарян Ю. А., Заргарян Е. В. : Компьютерная графика в практических приложениях. – Томск – ТТИ ЮФУ, 2014.
2. Вашкевич Э. : Power Point 2008. Эффектные презентации на компьютере – СПб, Питер, 2008.
3. Дуг Лоу : Microsoft Office Power Point для чайников – М. : Диалектика, 2016.
4. Леонов В. : Краткий самоучитель работы на компьютере с Windows 8. – М. : Эксмо, 2013.
5. Microsoft Word 2014. Шаг за шагом: практическое пособие / пер. с англ. – М. : Эком, 2007.
6. Microsoft Office Power Point – территория творчества – Томск, Интеграл, 2013.

Дополнительная литература:

Элис Туэмлоу : Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи.– М., «Астрель», «Аст», 2006.

1. Шарлотта Ривера : Лучший дизайн книг. – М., Издательский дом РИП-холдинг, 2007.
2. «Индекс 03», выпуск № 4 – Индекс Дизайн Пабблишинг, 2003.
3. «Индекс 06», выпуск № 8 – Индекс Дизайн Пабблишинг, 2006.
4. Рожнова О.И. : История журнального дизайна – М., «Университетская книга», 2009.
5. Задорожная Т. : Как нарисовать любую историю. – СПб, «Питер», 2014.
6. Голомбински К. : Основы визуального дизайна для графики и мультимедиа. – СПб., «Питер», 2014.