

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ОЛИМП»  
ВЫБОРГСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО  
на Совете ОУ  
Протокол № 3  
от 30.08 2017 г.

УТВЕРЖДЕНА  
Приказ № 18-2 от 30.08 2017 г.  
Директор ГБУ ДО ДДТ «Олимп»  
Ю. В. Севостьянова



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«ВООБРАЖАЙКА» РИСУЕМ НА КОМПЬЮТЕРЕ»**

Возраст учащихся: 7-10 лет

Срок реализации: 2 года

Разработчик:  
**Бармышева Мария Александровна,**  
педагог дополнительного образования

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка.....	3
Учебный план 1-го года обучения.....	9
Учебный план 2-го года обучения.....	10
Рабочая программа 1-го года обучения.....	11
Рабочая программа 2-го года обучения.....	15
Оценочные и методические материалы.....	19
Приложения.....	32

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Воображайка» Рисуем на компьютере» разработана согласно требованиям следующих документов:

- Федерального Закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013г. №1008. «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию (Распоряжение Комитета по образованию от 01.03.2017г. №617-р).

**Направленность** Программа имеет техническую направленность.

**Уровень освоения** - базовый

**Срок реализации программы** - 2 года.

### **Актуальность программы**

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время новые информационные технологии, компьютерное искусство стали существенной реальностью жизни современного человека.

Владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент в решении приоритетных задач образования: формировании целостного мировоззрения подрастающего поколения, приобретении необходимых учебных и коммуникативных навыков. Современный ребенок почти с рождения включен в их практическое, эстетическое и смысловое освоение.

Компьютерная графика в этом ряду – необычайно интересный, перспективный и доступный для ребенка предмет, а применение ее уже в младшем школьном возрасте способно окрасить жизнь ребенка новыми красками в процессе познания мира и передачи своего видения явлений и событий. Воспитательное воздействие становится особенно актуальным, если знакомство с компьютерной графикой выходит на уровень практической деятельности учащегося и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки, календаря, рекламы, закладки, презентации.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Воображайка» Рисуем на компьютере» дает возможность ребенку получить дополнительное образование в области компьютерных технологий, компьютерной графики, базовых знаний по изобразительной деятельности, дизайну.

Знакомство с основами компьютерной графики помогает удовлетворить интерес детей к этому предмету, сформировать начальные навыки работы на компьютере и позволяет ребенку реализовывать свой творческий потенциал с помощью новых технических средств и предоставляемого компьютером инструментария.

Содержание программы предусматривает расширение и углубление общих знаний ребенка о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире; способствует раскрытию творческого потенциала каждого ребенка в процессе осмысления своей деятельности.

Программа ориентирована на развитие гибкого мышления, фантазии, интуиции, художественного вкуса, что в свою очередь стимулирует свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

### **Новизна программы**

Программа отличается от ряда предлагаемых программ данного направления, например, учебников по информатике для начальной школы, предлагающих лишь последовательное обучение ребенка основам работы на компьютере, тем, что в процессе приобретения навыков работы на компьютере, ребенку дается возможность освоения приемов работы в различных графических редакторах. Объем теоретической информации и практических навыков, предлагаемых детям, доступен даже младшим школьникам, не обладающим элементарными навыками пользователя.

Содержательная составляющая программы направлена на стимулирование интереса учащихся к творческой деятельности. Компьютер рассматривается как инструмент для самовыражения и расширения возможностей традиционного рисования. Полученные в процессе освоения программы ключевые компетенции, учащиеся смогут применить как в рамках образовательного процесса, так и в повседневной жизни: для разрешения конкретных жизненных ситуаций, адаптации в быстро развивающемся мире информационных технологий. Приобретенный комплекс знаний и практических умений способствует также организации развивающего досуга ребенка.

Кроме того, данная программа вариативна в содержательной части, может реализовываться при помощи разного программного обеспечения – как традиционно используемых коммерческих редакторах, так и с использованием свободного программного обеспечения.

### **Педагогическая целесообразность**

Организация занятий и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, современные педагогические методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической: творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения.

Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой: создание ситуации успеха и комфорта для каждого ребенка, располагающие к размышлениям, плодотворной деятельности, желанию творить.

### **Адресат программы:**

Программа «Воображайка» Рисуем на компьютере» предназначена для учащихся 7-10 лет, проявляющих интерес к работе на компьютере, имеющих склонность к творческой деятельности.

**Цель:** формирование информационной культуры и реализация творческого потенциала детей через овладение основами работы на компьютере в различных графических редакторах.

### **Задачи:**

#### **Воспитательные:**

- способствовать формированию информационной и полиграфической культуры учащихся;

- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как, уважительное отношение друг к другу, взаимопонимание, взаимопомощь, умение организованно заниматься в коллективе;
- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере;
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца;
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах.

### **Развивающие**

Способствовать:

- адаптации в информационном обществе;
- раскрытию творческих способностей, и успешной личной самореализации;
- развитию интереса к полиграфическому искусству, дизайну;
- развитию способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру;
- развитию художественно-образного мышления и художественно-эстетического восприятию окружающего мира;
- формированию эстетического вкуса;
- развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности, самообразованию;
- развитию логического и композиционного мышления, художественного вкуса;
- развитию воображения и нестандартного подхода к выполнению поставленных задач.

### **Обучающие:**

- познакомить с основными элементами компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь);
- научить приемам работы с компьютерной мышью;
- познакомить с простейшими понятиями в сфере информационных технологий;
- познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в операционной среде Windows;
- обучить основам работы в операционной среде Windows (копировать и создавать папки, сохранять файлы, работать с текстовым редактором Word и т.д.);
- познакомить с основными составляющими интерфейса программ: Paint, PowerPoint, Tux Paint, GIMP, Word.
- обучить навыкам работы с инструментами, используемыми в данных редакторах;
- научить находить необходимую информацию в сети Internet;
- познакомить с основами цветоведения и композиции.

### **Условия реализации программы:**

Программа рассчитана на детей в возрасте от 7 до 10 лет.

Набор в группу 1 года обучения осуществляется без предварительного отбора, по желанию детей и их родителей. Принимаются девочки и мальчики, владение специальными знаниями и навыками не обязательно.

На второй год обучения допускается дополнительный набор в группы после предварительной диагностики уровня знаний, умений и навыков в области компьютерной грамотности, собеседования с родителями и детьми. Обучение бесплатное.

Группы могут быть сформированы из детей одного возраста и уровня подготовки; или детей разного возраста (предусмотренного программой) с различным уровнем подготовки.

## **Особенности организации образовательного процесса:**

### **Срок реализации:**

1-й год обучения: 144 часа

2-й год обучения: 144 часа

### **Режим занятий:**

1 год обучения: 144 часа

2 раза в неделю по 2 академических часа

2 год обучения: 144 часа

2 раза в неделю по 2 академических часа

### **Форма обучения:**

Очная, с применением дистанционных технологий представления, передачи и хранения образовательной информации.

### **Формы организации образовательной деятельности:**

групповая, фронтальная, индивидуально-групповая, малыми группами.

### **Формы занятий:**

- учебное занятие (теория-практика)
- вводное занятие
- итоговое занятие
- игровое занятие
- виртуальная экскурсия /путешествие
- экскурсия (посещение мероприятия)
- праздничное занятие/мероприятие
- проектная работа
- выставка
- конкурс
- творческая мастерская
- акция
- фестиваль

### **Методы обучения:**

- Словесные методы – рассказ, беседа, информирование, инструктаж;
- Наглядные методы – показ-просмотр презентаций, видеоматериалов, фильмов;
- Практические методы – практическая деятельность по выполнению заданий, упражнений;
- Репродуктивные методы – работа по схеме, инструкции, повторение приема, действия с инструментом (мышь, клавиатура);
- Поисковые методы – поиск композиционного и цветового решения. Поиск информации, поиск решений в процессе проектной деятельности.
- Индуктивные методы – анализ выполненной работы, обсуждение события;
- Методы самостоятельной работы – выполнение творческих заданий, работа без непосредственного участия педагога (с литературой, интернет – ресурсами, передача знаний другим);
- Творческие методы – выполнение творческих заданий, проектная деятельность.

### **Наполняемость групп:**

1-й и 2-й год обучения - 10 человек

(по количеству компьютеров в учебном кабинете).

### **Кадровое обеспечение программы:**

По данной программе «Воображайка» Рисуем на компьютере» может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим требованиям «Профессионального стандарта», хорошо владеющий навыками работы с заявленными в программе графическими редакторами.

### **Материально-техническое обеспечение программы:**

Кабинет, оборудованный столами, стульями, общим освещением, классной доской.

Персональные компьютеры, программное обеспечение (по одному на каждое рабочее место, оснащенное выходом в Интернет);

Центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;

Мультимедийное оборудование: проектор, экран, аудио устройства, принтер цветной;

Сканер; наборы съемных носителей информации;

Материалы и инструменты: таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, учебные компьютерные программы и презентации.

### **Планируемые результаты:**

**Личностными результатами** освоения учащимися содержания программы «Воображайка» Рисуем на компьютере» являются следующие умения:

- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;

- самостоятельно планировать собственную творческую работу в области компьютерной графики;

- грамотно и безопасно для здоровья работать на компьютере;

- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

- Удовлетворение потребности самовыражения и реализация творческой активности.

**Метапредметными результатами** освоения учащимися содержания программы являются:

- умение общаться со сверстниками и плодотворно работать в команде;

- умение самостоятельно организовать рабочее места с учетом требований безопасности, сохранности инвентаря и оборудования.

- проявление фантазии, логического мышления, нестандартного подхода к выполнению поставленных задач;

- проявление любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером и выполнении заданий.

**Предметными результатами** можно считать приобретенные знания:

- основных понятий и приемов, необходимых для работы в операционной среде Windows;

- основных понятий и терминов в сфере информационных технологий;

- основных составляющих интерфейса и инструментов программ: Paint, PowerPoint, Word, Tux Paint, GIMP, Word;

- основных понятий и законов цветоведения и композиции.

**Умения:**

- пользоваться компьютерной мышью, клавиатурой;

- оперировать основными терминами и понятиями;
- копировать и создавать папки, сохранять файлы;
- находить необходимую информацию в сети Internet;
- работать с текстом в программе Word;
- работать в различных программах (Paint, PowerPoint, Tux Paint, GIMP);
- применять полученные знания по основам цветоведения и композиции на практике.



## Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	0	Входная диагностика Опрос. Анкета №3
2	Основы работы на компьютере	10	4	6	Педагогическое наблюдение (Приложение №1)
3	Графический редактор Tux Paint. Основные инструменты и операции	38	8	30	Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Диагностическая работа №1
4	Основы цветоведения	10	3	7	Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Диагностическая работа №2
5	Основы композиции	10	3	7	Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Диагностическая работа №3
6	Программа PowerPoint. Основные инструменты и операции	48	8	40	Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Коллективная работа «Мультик»
7	Выполнение творческих работ	20	4	16	Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Лучшие работы участвуют в выставках, конкурсах
8	Выставки, экскурсии, Воспитательная работа	4	0	4	Обсуждение, опрос, беседа, участие в выставках.
9	Заключительное занятие	2	2	0	Подведение итогов, опрос, демонстрация лучших работ. Открытое занятие для родителей.
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>34</b>	<b>110</b>	

## Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	0	Входная диагностика Приложение №1
2	Основы работы на компьютере (Word)	24	6	18	Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Контрольная работа №1
3	Программа Paint. Основные инструменты и операции	30	8	22	Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Контрольная работа №2
4	Основы работы в сети Internet	8	2	6	Опрос Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Интерактивная игра «Вирус» (Приложение №2)
5	Программа GIMP Основные инструменты и операции	48	14	34	Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Коллективная работа «Мультик»
6	Выполнение творческих работ	24	6	18	Педагогическое наблюдение (Приложение №1) Лучшие работы участвуют в выставках, конкурсах
7	Выставки, экскурсии, воспитательная работа	6	0	6	Обсуждение, опрос, участие в выставках.
8	Заключительное занятие	2	2	0	Подведение итогов, опрос, демонстрация лучших работ. Открытое занятие для родителей.
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>40</b>	<b>104</b>	

# Рабочая программа 1-го года обучения

## Задачи 1-го года обучения:

### Воспитательные:

- способствовать формированию информационной культуры;
- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере;
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца;
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.

### Развивающие:

- способствовать развитию художественно-образного мышления и формированию эстетического вкуса;
- способствовать развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером;
- развивать логическое мышление;
- развить воображение и нестандартный подход к выполнению поставленных задач;
- развить навык работы с мышью, клавиатурой.

### Обучающие:

- познакомить с основными элементами компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь);
- познакомить с простейшими понятиями в сфере информационных технологий;
- познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в операционной среде Windows;
- научить основам работы в операционной среде Windows (копировать и создавать папки, сохранять файлы);
- познакомить с основными составляющими интерфейса программ Tux Paint , PowerPoint;
- обучить навыкам работы с инструментами, используемыми в данных редакторах;
- познакомить с основами цветоведения и композиции.

## Ожидаемые результаты 1-го года обучения:

**Личностными результатами** освоения учащимися содержания программы «Рисуем на компьютере» 1 года обучения являются следующие умения:

- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- самостоятельно планировать собственную творческую работу в области компьютерной графики;
- грамотно и безопасно для здоровья работать на компьютере;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

**Метапредметными результатами** освоения учащимися содержания программы 1 года обучения являются:

- проявление любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером;

- проявление самостоятельности в организации своей деятельности с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- развитие логического мышления;
- стремление к нестандартным решениям, проявлению фантазии и логического мышления в процессе решения поставленных задач;
- применение навыков работы с мышью, клавиатурой.

### **Предметные:**

в результате освоения программы 1 года обучения учащиеся будут

#### **знать:**

- из чего состоит компьютер, основные понятия и приемы, необходимые для работы в операционной среде Windows;
- простейшие понятия и термины в сфере информационных технологий;
- основные составляющие интерфейса и инструменты программ Tux Paint, PowerPoint;
- основные понятия и законы цветоведения и композиции.

#### **Уметь:**

- пользоваться компьютерной мышью;
- оперировать основными терминами и понятиями;
- копировать и создавать папки, сохранять файлы;
- работать в программах PowerPoint и Tux Paint;
- применять полученные знания по основам цветоведения и композиции на практике при создании открыток, выполнении творческих заданий.

Подведение итогов реализации образовательной программы осуществляется в форме выставок, открытых занятий, самостоятельных и проверочных работ, тестов, игровых заданий по результатам изучения разделов программы, по результатам участия детей в конкурсах и фестивалях.

Динамика освоения программы учащимися отслеживается в процессе следующих форм контроля: 1. Входной контроль (сентябрь) проводится с целью выявления мотивации выбора творческого объединения и устойчивости интереса учащихся

2. Текущий контроль (в течение всего учебного года на занятиях после прохождения разделов программы) проводится для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся. Формы контроля: педагогическое наблюдение, устный опрос, выполнение контрольных заданий по разделам программы, выставка, анализ педагогом и учащимися качества выполнения творческих работ.

3. Промежуточный контроль (декабрь - январь) с целью выявления уровня освоения наиболее сложных разделов программы первого года обучения, корректировки содержательной части программы и процесса обучения. Формы: рабочая тетрадь, контрольное задание, викторина, презентация зачетной или итоговой работы.

4. Итоговый контроль (проводится в конце учебного года). Формы контроля: опрос, выполнение тестового задания, презентация творческой работы.

### **Содержание изучаемого курса 1 года обучения:**

#### **1. Вводное занятие.**

##### **Теория - 2 часа**

Правила поведения, инструктаж ОТ и ТБ. Презентация программы «Рисуем на компьютере» Что умеет компьютер?

## **2. Основы работы на компьютере.**

### **Теория – 4 часа**

Основные составляющие компьютера. Работа с мышью. Операционная система Windows. Размещение информации в компьютере. Файл: имя, типы, размер, расширение. Создание файлов и папок. Открытие, переименование, сохранение файла. Формат рисунка, разрешение.

### **Практика 6 часов**

Правильное включение и выключение компьютера. Работа с правой и левой кнопкой мыши. Открытие и сохранение папок, файлов. Создание, переименование, копирование папок, файлов. Свойства документов.

## **3. Графический редактор Tux Paint.**

### **Теория – 8 часов.**

Знакомство с редактором. Открытие и закрытие программы. Сохранение рисунка. Основные элементы интерфейса. Правила работы с основными инструментами: «Краска», «Ластик», «Линия», «Текст», «Штамп», «Формы», «Цветовая палитра», «Магия».

**Практика – 30 часов.** Раскрашивание готовых контурных изображений. Создание рисунка с использованием инструмента Линия, Штамп, Форма, Текст. Создание графических композиций с использованием цветных и контурных геометрических фигур. Создание графического изображения по образцу. Задания на развитие воображения. Создание коллажей, открыток, коллективных работ на заданную тематику. Итоговая работа на повторение пройденного материала.

## **4. Основы цветоведения.**

**Теория – 3 часа.** Понятие «Цветовой круг». Значение цветов и цветовое воздействие (теплые, холодные, нейтральные цвета). Цветовые иллюзии. Цветовая гармония и цветовые контрасты.

**Практика - 7 часов.** Рисунок «Радуга». Задания на использование холодных, теплых и нейтральных цветов. Рисунок с использованием цветовых контрастов.

## **5. Основы композиции.**

**Теория – 3 часа** Основные понятия и законы. Простейшие композиционные схемы. Композиции в круге, квадрате, треугольнике. Орнамент. Оси симметрии (симметрия и ассиметрия). Коллаж (понятие, история, виды, принципы создания, схемы построения)

**Практика – 7 часов.** Задание на составление простых композиций из теплых, холодных, хроматичных и ахроматичных цветов. Эскизы открыток на различную тематику. Создание коллажей.

## **6. Программа Power Point.**

**Теория – 8 часов.** Открытие программы. Знакомство с основными элементами интерфейса. Создание слайда (макет). Панель «Вид», «Дизайн». Панель «Вставка» (рисунок, картинка, фигуры, надпись, диаграмма, звук, видео). Панель «Анимация». Показ слайдов. Настройка демонстрации.

### **Практика – 48 часов**

Создание одностраничных презентаций на заданную тематику. Создание многостраничных презентаций с использованием различных параметров вставки объектов (рисунок, надпись, диаграмма, звук, видео, таблица). Открытки-презентации к праздникам и тематическим мероприятиям. Итоговая коллективная работа по созданию презентации с использованием анимации «Мультик».

**7. Выполнение творческих работ.**

**Теория – 4 часа.** Просмотр и обсуждение афиш, буклетов, картин. Обсуждение результатов работы

**Практика – 16 часов.** Выполнение открыток к праздникам (Новогодняя открытка, открытка ко Дню защитника Отечества», к Международному женскому дню, Дню победы и др.). Создание коллажей.

**8. Выставки. Экскурсии.**

**Практика – 4 часа.** Коллективное обсуждение работ. Участие в тематических выставках, в том числе- виртуальных.

**9. Заключительное занятие.**

**Теория – 2 часа.** Подведение итогов года. Обсуждение итоговой коллективной работы.

## Рабочая программа 2-го года обучения

### **Задачи 2-го года обучения:**

#### **Воспитательные:**

- способствовать формированию информационной культуры,
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца,
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах,
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.

#### **Развивающие:**

- способствовать развитию художественно-образного мышления и формированию эстетического вкуса,
- способствовать развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером,
- развивать логическое мышление,
- развить воображение и нестандартный подход к выполнению поставленных задач.

#### **Обучающие:**

- познакомить с основными составляющими интерфейса программ Word, Paint, GIMP,
- обучить навыкам работы с инструментами, используемыми в данных редакторах,
- научить находить необходимую информацию в сети Internet.

### **Ожидаемые результаты 2-го года обучения:**

#### **Личностными результатами** освоения программы являются следующие умения:

- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- самостоятельно планировать собственную творческую работу в области компьютерной графики;
- грамотно и безопасно для здоровья работать на компьютере;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

#### **Метапредметными результатами** освоения программы являются:

- проявление самостоятельности, поисковой и творческой активности в процессе выполнения заданий;
- проявление самостоятельности в поиске необходимой информации в сети Internet;
- расширение общего кругозора и представлений в области компьютерных технологий;
- проявление фантазии, образного мышления, креативности в творческой и проектной деятельности;
- самостоятельность в процессе организации рабочего места и практической деятельности для получения положительного результата;
- применение навыков работы за компьютером с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования.

**Предметные:** в результате освоения программы обучения учащиеся будут знать:

- основные составляющие интерфейса и инструменты программ Word, Paint, Gimp;
- правила работы и безопасного пребывания в сети Internet.

**Уметь:**

- быстро ориентироваться в клавиатуре;
- оперировать основными терминами и понятиями;
- создавать иллюстрации в программах Paint, Gimp;
- набирать текстовые документы и оформлять их в текстовом редакторе Word;
- применять полученные знания на практике при создании открыток, выполнении творческих заданий.

Подведение итогов реализации образовательной программы осуществляется в форме выставок, открытых занятий, выполнении самостоятельных работ, тестирования по результатам изучения разделов программы, по результатам участия учащихся в конкурсах и фестивалях.

**Содержание изучаемого курса 2 года обучения:**

**1. Вводное занятие.**

**Теория - 2 часа**

Правила поведения, инструктаж ОТ и ТБ. Презентация программы «Рисуем на компьютере» 2 года обучения

**2. Основы работы на компьютере (WORD)**

**Теория – 6 часов**

Открытие программы, основные понятия. Основные элементы интерфейса Word, правила работы с текстом. Приемы визуального оформления документов. Форматирование текста. Работа с таблицами, диаграммами. Подготовка документов к печати.

**Практика 18 часов**

Задание «Набери текст» по образцу. Задание «Письмо другу» (форматирование текста). Работа со списками - задание «Есть такие деревья. Задание «объяснительная записка» (скорость печати). Задание «Загадки» (таблица и графические элементы). Задание «Объявление» (таблица). Задание «Расписание уроков (таблица). Задание «Календарь» (таблица). Задание «Анкетирование»(диаграммы). Создание графического изображения по образцу. Задание «Доклад» (итоговое).

**3. Графический редактор Paint.**

**Теория – 8 часов.**

Знакомство с графическим редактором Paint, открытие программы, основные элементы интерфейса. Правила работы с основными инструментами: «Карандаш», «Ластик», «Заливка цветом», «Текст», «Пипетка», «Масштаб», «Кривая», «Линия», «Фигуры». Создание выделенных областей (Прямоугольная область, Произвольная область). Операции «Копирование», «Вставить», «Отразить», «Повернуть», «Масштабирование». Палитра Цвета.

**Практика – 22 часа.**

Рисунок с использованием кистей различных типов Рисунок «Золотая осень».

Рисунок с использованием инструмента «Линия», «Кривая» (Задание «Лабиринт», «Графический диктант», Дорисуй, «Запутай друга»)

Рисунок из простых геометрических фигур («Веселая ферма»)

Рисунок с использованием окружностей разных типов («Смешарики», «Веселые снеговички»)



Задания на развитие воображения («Каракули-маракули», «Снежинки», «Несуществующее животное», коллективная работа «Креативный Дед Мороз», «Город Воображариум»). Работа с текстом (Задание «Письмо Деду Морозу»). Рисунок «Новогодняя елка». Задание «Раскрась-ка». Рисунок с использованием выделенных областей («Праздничный стол», Коллаж «Забавная ферма», «Угадай, кто это»). Создание новогодней открытки. Итоговая работа на повторение пройденного материала.

#### **4. Основы работы в сети Internet.**

**Теория – 2 часа.** Понятие Internet, назначение, пользовательский интерфейс. Панель инструментов. Поиск и поисковые запросы. Закладки. Менеджер загрузок.

**Практика - 6 часов.** Работа с адресной строкой. Поиск и скачивание документов, изображений. Выполнение поисковых запросов по заданной тематике. Добавление запросов в закладки. Работа с менеджером загрузки.

#### **5. Программа GIMP. Основные инструменты и операции**

**Теория – 14 часов.** Знакомство с программой (назначение, пользовательский интерфейс). Панель инструментов. Создание и сохранение изображений. Работа с выделенной областью: инструменты, правила выделения. Инструменты преобразования (Выравнивание, Перемещение, Кадрирование, Пипетка). Инструменты рисования (параметры, заливка, Кисть, Карандаш, Аэрограф, Размытие/Резкость, Палец, Осветление/Затемнение). Слои (панель Слои, меню, свойства). Работа с текстом (редактор, параметры). Анимация (особенности создания, слайд-шоу, цветовая анимация, фильтры).

**Практика – 34 часа.** Работа с выделенной областью, выделение по цвету, удаление фона с изображения, выделение переднего плана. Инструмент Перемещение. Инструмент Кадрирование. Инструмент Плоская заливка, градиент. Инструмент Пипетка. Инструменты рисования. Копирование, перемещение, поворот. Инструмент Карандаш, Кисть. Инструмент Аэрограф. Инструмент Размытие/Резкость, Палец. Инструмент Осветление/Затемнение. Панель Слои и меню Слои. Свойства Слоя. Работа с текстом. Редактор текста. Параметры. Фильтры. Анимация (слайд-шоу, цветовая и пр.)

#### **6. Выполнение творческих работ.**

**Теория – 6 часов.** Просмотр и обсуждение афиш, буклетов, картин. Обсуждение результатов работы

**Практика – 18 часов.** Выполнение открыток к праздникам (Новогодняя открытка, открытка ко Дню защитника Отечества», к Международному женскому дню, Дню победы). Создание коллажей.

#### **7. Экскурсии. Выставки.**

**Практика – 6 часов.** Коллективное обсуждение работ. Участие в тематических выставках. Виртуальные выставки.

**8. Заключительное занятие. Теория – 2 часа.** Подведение итогов года. Показ итоговой коллективной работы.

Динамика освоения программы учащимися отслеживается в процессе следующих форм контроля:

1. Входной контроль (сентябрь) проводится с целью проверки базовых знаний и навыков, приобретенных детьми на первом году обучения.

2. Текущий контроль (в течение всего учебного года на занятиях после прохождения разделов программы) проводится для отслеживания уровня освоения учебного материалы программы и развития личностных качеств учащихся. Формы

контроля: педагогическое наблюдение, опрос, выполнение контрольных и тестовых заданий по разделам программы, выставка, конкурс, совместный анализ и обсуждение творческих работ.

3. Промежуточный контроль (декабрь - январь) с целью выявления уровня успешности освоения программы группой и индивидуально каждым ребенком. Формы: педагогическое наблюдение, тест, дидактическая игра, викторина, конкурс, презентация творческой работы.

4. Итоговый контроль (проводится в конце учебного года). Формы контроля: в процессе итогового занятия: презентация творческой работы, проекта, совместное обсуждение, игровое здание. Результаты обучения заносятся в диагностическую карту (по годам обучения).

# ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

## Педагогические технологии

В процессе реализации дополнительной общеобразовательной, общеразвивающей программы «Воображайка». Рисуем на компьютере» используются следующие педагогические технологии:

**Технология лично - ориентированного обучения** предполагает максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей учащихся на основе использования имеющегося у них опыта жизнедеятельности, индивидуальных особенностей личности. Является ведущей в выборе форм, методов и способов выстраивания учебной деятельности для получения наилучшего результата обучения каждым ребенком.

### **Информационно-коммуникативные технологии**

Эффективность использования информационно-коммуникационных технологий предоставляет широкие возможности для реализации различных проектов и творческих задач способствует развитию личности ребенка, стимулирует поисковую активность, стремление к саморазвитию.

Основные преимущества: наглядность, доступность, информативность

**Технология программированного обучения** предполагает усвоение программированного учебного материала с помощью обучающих устройств.

### **Технология коллективной творческой деятельности**

Совместная деятельность учащихся и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела. Совместные мероприятия с родителями.

**Педагогика сотрудничества** - совместная развивающая деятельность взрослых и учащихся, скрепленная взаимопониманием, совместным анализом ее хода и результата. Педагог и учащийся действуют вместе, являются равноправными партнерами в различных формах учебной деятельности.

**Коммуникативная технология** - организация совместных действий, коммуникаций, общения, взаимопонимания, взаимопомощи в детском коллективе в различных формах взаимодействия детей: занятие, массовые мероприятия, праздники, экскурсии, открытые занятия для родителей.

### **Игровые технологии**

Обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта. Игровые технологии используются в процессе проведения массовых мероприятий, открытых занятий, игровых занятий и различных заданий учебного характера: на освоение нового материала, проверку имеющихся знаний: использование дидактических игр, компьютерных игр.

### **Здоровьесберегающие технологии**

Использование динамических пауз, игр и упражнений на релаксацию, создание комфортной психологической среды, ситуации успеха для каждого ребенка. В первую

очередь: создание безопасных для ребенка условий в процессе работы на компьютере, безопасного использования сети Интернет.

### **Учебно – методический комплекс**

**Методическое обеспечение** учебного процесса: основано на материалах, разработанных педагогом, современных литературных и информационных источниках

**Наглядность** – один из принципов процесса обучения и воспитания, предполагающий конкретизацию любого изучаемого явления на каждом уровне освоения.

**Простота и доступность** являются основой теоретического, практического и наглядного дидактического материала предлагаемого в процессе обучения.

<b>№ п/п</b>	<b>Название</b>	<b>Тип</b>	<b>Год обучения, раздел программы</b>	<b>Год создания</b>
1	Презентация программы «Занимательное рисование на компьютере»	компьютерная презентация	1, Вводное занятие	2015
2	Презентация программы «Занимательное рисование на компьютере» - 2 год обучения	компьютерная презентация	1, Вводное занятие	2016
3	Что умеет компьютер? Правильное включение и выключение компьютера	компьютерная презентация	1, Вводное занятие	2015
4	Файл. Открытие и сохранение файла. Формат рисунка. Знакомство с ОС Windows	компьютерная презентация	1, Основы компьютерной грамотности	2015
5	Графический редактор Paint: знакомство с программой	компьютерная презентация	2, Графический редактор Paint,	2015
6	Графический редактор Paint. Основные инструменты	компьютерная презентация	2, Графический редактор Paint	2015
7	Графический редактор Paint. Основные операции	компьютерная презентация	2, Графический редактор Paint	2015
8	Цветовой круг	компьютерная презентация	1, Основы цветоведения	2015
9	Значение цветов и цветовое воздействие. Теплые, холодные, нейтральные цвета	компьютерная презентация	1, Основы цветоведения	2015
10	Цветовая гармония. Цветовые контрасты	компьютерная презентация	1, Основы цветоведения	2016
11	Цветовые иллюзии	компьютерная презентация	1, Основы цветоведения	2016
12	Композиция: основные понятия и законы	компьютерная презентация	1, Основы композиции	2015
13	Простейшие композиционные схемы	компьютерная презентация	1, Основы композиции	2015
14	Орнамент. Оси симметрии	компьютерная презентация	1, Основы композиции	2016
15	Ритм. Пропорция	компьютерная презентация	1, Основы композиции	2016
16	Коллаж (понятие, история, виды, принципы создания, схемы построения)	компьютерная презентация	1, Основы композиции	2016

17	Программа Power Point: знакомство с программой	компьютерная презентация	1, Программа Power Point	2016
18	Программа Power Point: основные инструменты	компьютерная презентация	1, Программа Power Point	2016
19	Программа Power Point: основные операции	компьютерная презентация	1, Программа Power Point	2016
20	Веселые диаграммы	информация к занятию	1, Программа Power Point	2016
21	Блокада Ленинграда	компьютерная презентация	1, Графический редактор Paint	2015
22	Великий Устюг - резиденция Русского Деда Мороза	компьютерная презентация	1,2 Выставки, экскурсии	2015
23	Рисунок из простых геометрических фигур	иллюстрации к занятию	2, Графический редактор Paint	2015-2017
24	Как нарисовать елку	иллюстрации к занятию	2, графический редактор Paint	2015-2017
25			1, Графический редактор TuxPaint	2016-2017
26	Рисуем символ года	иллюстрации к занятию	2, Графический редактор Paint	2015-2017
27			1, Графический редактор TuxPaint	2016-2017
28	Откуда берутся снежинки	компьютерная презентация	2, Графический редактор Paint	2015
29	Открытки (тематические к разным праздникам)	иллюстрации к занятию	2, Графический редактор Paint 1, Графический редактор TuxPaint	2015-2017
30	«Вирус»	интерактивная игра	2, Основы работы в сети Internet	2016
31	Открытое занятие	компьютерная презентация	1 г.о.	Декабрь 2015-2017
32	Открытое занятие	компьютерная презентация	1 г.о.	Май 2016-2017
33	Открытое занятие	компьютерная презентация	2 г.о.	Декабрь 2016-2017
34	Открытое занятие	компьютерная презентация	2 г.о.	Май 2016-2017
35	WORD: знакомство с программой	компьютерная презентация	Основы работы на компьютере (Word), 2	2016
36	Задания по использованию различных инструментов WORD	карточки с заданиями	Основы работы на компьютере (Word), 2	2016-2017
37	TuxPaint: знакомство с программой	компьютерная презентация	1, Графический редактор Tux Paint	2016-2017
38	Задания по использованию различных инструментов программы Tux Paint	карточки с заданиями	1, Графический редактор Tux Paint	2016-2017
39	GIMP: знакомство с программой	компьютерная презентация	2, Графический редактор GIMP	2016-2017

40	Задания по использованию различных инструментов программы GIMP	карточки с заданиями	2, Графический редактор GIMP	2016-2017
41	Необычные факты о космосе	компьютерная презентация	1, 2 Выставки, экскурсии	2017
42	Необычные дома мира	компьютерная презентация	1,2 Выставки, экскурсии	2017
43	100 чудес света	компьютерная презентация	1,2 Выставки, экскурсии	2017
44	Интернет: основы работы в сети	компьютерная презентация	2, Основы работы в сети Internet.	2017
45	Интернет: основы работы в сети	Карточки с заданиями	2, Основы работы в сети Internet.	2016-2017
46	Комплект грамот, благодарностей, сувенирной продукции	шаблоны	1,2 Заключи-тельные занятия	2015-2017
47	Секреты эффективной презентации	Методические рекомендации	1,2 Программа Power Point	2016

### Информационные источники

#### Нормативно-правовое обеспечение

1. Инструкции по охране труда для педагогов и обучающихся (инструкция по охране труда для обучающихся при работе на компьютерах; инструкция по охране труда при работе на ПК; инструкция при проведении массовых мероприятий; инструкции по пожарной безопасности; инструкция по оказанию первой помощи, инструкция при использовании бытовых электроприборов, по электробезопасности для обучающихся);

2. Основные нормативные документы учреждения (Устав, Положение об отделе, Должностная инструкция);

3. [Об образовании в Российской Федерации" // Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ;](#)

4. [Концепция развития дополнительного образования детей»// Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. N 1726-р г. Москва;](#)

5. [Комплекс мер по реализации в Санкт-Петербурге Концепции развития дополнительного образования детей на 2015-2016 учебный год // Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 25.06.2015 №3075-р.](#)

#### Список рекомендуемой литературы для педагога

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ: 2 кл.: методическое пособие. – М.:Академкнига, Учебник, 2013
2. Богомолова О.Б., Усенко Д.Ю. Искусство презентации: практикум – М.:БИНОМ, Лаборатория знаний, 2010
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А. Залогова - 2 изд.—М.:Бином. Лаборатория знаний, 2007
4. Иттен И. Искусство цвета. — М: Д.Аронов, 2001
5. Колесниченко Д.В. GIMP-2 – бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS: 2-е изд., перераб. и доп. – СПб: БХВ-Петербург, 2010
6. Лазарев Дмитрий. Презентация. Лучше один раз увидеть - М:Вильяме, 2009
7. Леонов В. Power Point с нуля. – М.:Эксмо, 2010
8. Матвеева Н.В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие / Н.В.Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011

9. Матвеева Н.В. Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы / Н.В.Матвеева, М.С.Цветкова. - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний М.: Эксмо, 2012
10. Пожарина Г. Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. — СПб.:БХВ-Петербург, 2010. — 336 с.: ил. + CD-ROM — (ИиИКТ) ISBN 978-5-9775-0527-7
11. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч1) 3 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
12. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч2) 3-4 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
13. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч3) 4 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
14. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч1) 3 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011
15. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч2) 3-4 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011
16. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч3) 4 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011
17. Софронова Н.В., Бакшаева Н.В. Информатика в начальной школе. 1-й год обучения – М: Дрофа, 2008
18. Основы композиции. – М.: Изобраз. искусство, 2001
19. Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроках информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010

#### **Список рекомендуемой литературы для учащихся и их родителей**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А. Залогова - 2 изд.—М.:Бином. Лаборатория знаний, 2007
2. Колесниченко Д.В. GIMP-2 – бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS: 2-е изд., перераб. и доп. – СПб: БХВ-Петербург, 2010
3. Пташинский В.С. Самоучитель WORD / Владимир Пташинский. – М.:Эксмо, 2013. – 272с.- (Компьютер на 100%) ISBN978-5-699-65642-4
4. Ревич Ю.В. Самоучитель ПК для всех. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011 (+CD-ROM)
5. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч1) 3 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
6. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч2) 3-4 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
7. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч3) 4 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
8. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч1) 3 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011
9. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч2) 3-4 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011
10. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч3) 4 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011
11. Создание эффективных презентаций с использованием Power Point и других программ. – СПб.:Наука и Техника, 2013

#### **Лицензионные средства**

<b>№ п/п</b>	<b>Название</b>	<b>Тип</b>	<b>Фирма-производитель</b>	<b>Год издания</b>
1	Применяем Microsoft PowerPoint 2010 Серия: Интерактивные учебники по информатике и ИКТ	Компакт диск	Издательский Дом "Равновесие"	2011
2	Азбука. Самоучитель работы на ПК	Компакт диск	ООО "ТДА-Медиа"	2007
3	Персональный компьютер. Полное руководство пользователя	Компакт диск	Издательский Дом "Равновесие"	2006
4	Компьютерная графика и дизайн	DVD-BOX	1С	2006
5	Интерактивный курс. Графика	Компакт диск	Новый Диск	2008

	(обновленное издание)			
6	Образовательная коллекция. Информатика, 1 класс	Компакт-диск	1С	2012
7	Образовательная коллекция. Информатика, 2 класс	Компакт-диск	1С	2012
8	Информатика для детей: 1-4 классы	Компакт-диск	1С	2007
9	Монтессори. Развиваем внимание и творческое мышление	Компакт-диск	1С	2011
10	Большая детская энциклопедия. Информатика	Компакт-диск	ИДДК	2016

### Электронные образовательные ресурсы

№п/	Название ресурса	Тип	Адрес сайта	Ссылка на страницу
1	Справка Windows по программе Paint	Официальная страница Microsoft	<a href="http://windows.microsoft.com/ru-ru">http://windows.microsoft.com/ru-ru</a>	<a href="http://windows.microsoft.com/ru-ru/windows7/Using-Paint">http://windows.microsoft.com/ru-ru/windows7/Using-Paint</a>
2	Справка Windows по программе Power Point	Официальная страница Microsoft	<a href="http://windows.microsoft.com/ru-ru">http://windows.microsoft.com/ru-ru</a>	<a href="http://office.microsoft.com/ru-Ru/powerpoint">http://office.microsoft.com/ru-Ru/powerpoint</a>
3	Сайт фестиваль педагогических идей «Открытый урок»	Педагогический форум	<a href="http://festival.1september.ru/">http://festival.1september.ru/</a>	<a href="http://festival.1september.ru/informatics">http://festival.1september.ru/informatics</a>
4	Библиотека методических материалов для учителя	Образовательно-информационный ресурс	<a href="http://www.metod-kopilka.ru">http://www.metod-kopilka.ru</a>	<a href="http://www.metod-kopilka.ru/informatika.html">http://www.metod-kopilka.ru/informatika.html</a>
5	Международный образовательный портал Azbuka.ru	портал	<a href="http://azbyka.kz">http://azbyka.kz</a>	<a href="http://azbyka.kz/obrazovanie/informatika">http://azbyka.kz/obrazovanie/informatika</a>
6	Социальная сеть работников образования	социальная сеть работников образования	<a href="http://nsportal.ru">http://nsportal.ru</a>	<a href="http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika">http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika</a> <a href="http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/izo">http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/izo</a>
7	Видеоуроки в интернет	сайт	<a href="http://videouroki.net/">http://videouroki.net/</a>	<a href="http://videouroki.net/lessons.php?subj_id=1">http://videouroki.net/lessons.php?subj_id=1</a> <a href="http://videouroki.net/filecomp.php?fileid=98660611">http://videouroki.net/filecomp.php?fileid=98660611</a>
8	Портал "Клякс@.net"	портал	<a href="http://www.klyaksa.net/">http://www.klyaksa.net/</a>	<a href="http://www.klyaksa.net/html/index.htm">http://www.klyaksa.net/html/index.htm</a>
9	Uroki.net	сайт	<a href="http://www.uroki.net/index.htm">http://www.uroki.net/index.htm</a>	<a href="http://www.uroki.net/docinf.htm">http://www.uroki.net/docinf.htm</a>
10	Информатика в школе	сайт	<a href="http://infoschool.narod.ru/">http://infoschool.narod.ru/</a>	<a href="http://infoschool.narod.ru/lesson.htm">http://infoschool.narod.ru/lesson.htm</a>
11	Как научиться рисовать	сайт	<a href="http://paintmaster.ru">http://paintmaster.ru</a>	<a href="http://paintmaster.ru/osnovy-kompozitsiji.php">http://paintmaster.ru/osnovy-kompozitsiji.php</a> <a href="http://paintmaster.ru/tsvetovedenie.php.php">http://paintmaster.ru/tsvetovedenie.php.php</a>



12	Основы композиции в рисунке	сайт	<a href="https://sites.google.com/site/otakompozicia">https://sites.google.com/site/otakompozicia</a>	<a href="https://sites.google.com/site/otakompozicia/osnovy/paaaaa">https://sites.google.com/site/otakompozicia/osnovy/paaaaa</a>
13	Онлайн библиотека обучающей и информационной литературы	сайт	<a href="http://www.tinlib.ru/">http://www.tinlib.ru/</a>	<a href="http://www.tinlib.ru/kulturologija/osnovy_kompozicii_uchebnik_dlja_uch_5_8_kl/p4.php">http://www.tinlib.ru/kulturologija/osnovy_kompozicii_uchebnik_dlja_uch_5_8_kl/p4.php</a>
14	Сайт для ценителей искусства	сайт	<a href="http://www.natasecret.com/">http://www.natasecret.com/</a>	<a href="http://www.natasecret.com/tehnika-risovaniya/osnovy-tsvetovedeniya.html">http://www.natasecret.com/tehnika-risovaniya/osnovy-tsvetovedeniya.html</a>
15	Портал для творческих людей	портал	<a href="http://shedevrs.ru/">http://shedevrs.ru/</a>	<a href="http://shedevrs.ru/cvetovedenie/219-cvoictva-cvetov.html">http://shedevrs.ru/cvetovedenie/219-cvoictva-cvetov.html</a>
16	Бесплатные компьютерные курсы для начинающих	сайт	<a href="http://www.neumeka.ru/">http://www.neumeka.ru/</a>	<a href="http://www.neumeka.ru/risovanie_na_kompyutere.html">http://www.neumeka.ru/risovanie_na_kompyutere.html</a>
17	Учебно-методический кабинет	сайт	<a href="http://pedkopilka.ru/">http://pedkopilka.ru/</a>	<a href="http://pedkopilka.ru/photos/photo10303.html">http://pedkopilka.ru/photos/photo10303.html</a>
18	НАШОЛ точка ком	сайт	<a href="http://nashol.com/">http://nashol.com/</a>	<a href="http://nashol.com/20100601601/uchebnik-powerpoint.html">http://nashol.com/20100601601/uchebnik-powerpoint.html</a>
19	Видео уроки бесплатно	сайт	<a href="http://videoypoku.com/">http://videoypoku.com/</a>	<a href="http://videoypoku.com/kompyuter-i-internet/windows-office/177-samouchitel-powerpoint-2007">http://videoypoku.com/kompyuter-i-internet/windows-office/177-samouchitel-powerpoint-2007</a>
20	Руководство пользователя GIMP	сайт	<a href="https://docs.gimp.org/2.8/ru/">https://docs.gimp.org/2.8/ru/</a>	<a href="https://docs.gimp.org/2.8/ru/">https://docs.gimp.org/2.8/ru/</a>

## ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Для выявления качества знаний, умений, навыков обучающихся по программе «Воображайка» Рисуем на компьютере» проводится диагностика в различных формах.

### Предварительная входная диагностика для родителей и детей:

[Анкета №1](#) (для родителей) Выявление уровня владения компьютером ребенком;

[Анкета №2](#) (для общего сведения об ученике) Диагностическая карта интересов обучающихся.

### Текущая диагностика в течение года:

**Рабочая тетрадь.** Каждый обучающийся ведет рабочую тетрадь, в которой педагогом по результатам педагогического наблюдения дается отметка о выполнении/невыполнении задания. Эта тетрадь дает также возможность самому обучающемуся и его родителям оценить результаты своей работы.

### Диагностика по разделам программы:

№ п/п	Название раздела, темы	Формы контроля
1.	Вводное занятие	<b>Опрос:</b> Что умеет компьютер? <a href="#">Анкета №3</a> Выявление начального уровня ИКТ –

		компетентности
2.	Основы работы на компьютере	Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> )
3	Графический редактор Tux Paint. Основные инструменты и операции	Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> ) <a href="#">Диагностическая работа №1</a>
4	Основы цветоведения	Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> ) <a href="#">Диагностическая работа №2</a>
5	Основы композиции	Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> ) <a href="#">Диагностическая работа №3</a>
6	Программа PowerPoint. Основные инструменты и операции	Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> ) <a href="#">Коллективная работа «Мультик»</a>
7	Основы работы на компьютере (Word)	Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> ) <b>Контрольная работа №1</b>
8	Программа Paint. Основные инструменты и операции	Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> ) <b>Контрольная работа №2</b>
9	Основы работы в сети Internet	Опрос Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> ) Интерактивная игра «Вирус» ( <a href="#">Приложение №2</a> )
10	Программа GIMP Основные инструменты и операции	Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> ) <a href="#">Коллективная работа «Мультик»</a>
11	Выполнение творческих работ	Педагогическое наблюдение ( <a href="#">Приложение №1</a> ) Лучшие работы участвуют в выставках, конкурсах
12	Выставки, экскурсии	Обсуждение, опрос
13	Заключительное занятие	Подведение итогов, опрос, демонстрация лучших работ.

**В середине и в конце учебного года проводятся** открытые занятия для родителей, на которых демонстрируются результаты работы обучающихся, а также подводятся итоги полугодия (года). Также на занятиях организуется коллективная творческая деятельность обучающихся с родителями, благодаря которой родители сами имеют возможность оценить уровень овладения ребенком компьютером.

**В конце года** проходит анкетирование для обучающихся ([Анкета №4](#)) и родителей ([Анкета №5](#)) – для первого года обучения, [Анкета №6](#) и [Анкета №7](#) – для второго года обучения соответственно.

При оценке освоения программы применяются критерии, в соответствии с которыми выстраивается диагностика по каждому обучающемуся.

#### **Критерии уровней освоения программы**

№ п/п	Показатели	Уровни освоения		
		Высокий – 3	Средний – 2	Низкий – 1
1	<b>Информационно-знаниевый</b>			
1.1	Знание основных понятий и терминов	Знает все основные термины и понятия	Знает термины и понятия, но не все	Имеет общее представление о понятиях и терминах

1.2	Знание основных операций и интерфейса редактора Tux Paint	Знает интерфейс редактора, легко ориентируется в программе	Знает интерфейс редактора (путается), но иногда требуется помощь педагога	Имеет общее представление об интерфейсе программы и часто обращается к педагогу за помощью
1.3	Знание основных операций и интерфейса редактора Paint	Знает все основные операции, легко в них ориентируется	Знает операции редактора, но не все, иногда требуется помощь педагога	Имеет общее представление об операциях редактора и часто обращается к педагогу за помощью
1.4	Знание основных операций и интерфейса программы Power Point	Знает интерфейс редактора, легко ориентируется в программе	Знает интерфейс редактора (путается), но иногда требуется помощь педагога	Имеет общее представление об интерфейсе программы и часто обращается к педагогу за помощью
1.5	Знание основных операций и интерфейса редактора Word	Знает интерфейс редактора, легко ориентируется в программе	Знает интерфейс редактора (путается), но иногда требуется помощь педагога	Имеет общее представление об интерфейсе программы и часто обращается к педагогу за помощью
1.6	Знание основных операций и интерфейса программы GIMP	Знает интерфейс редактора, легко ориентируется в программе	Знает интерфейс редактора (путается), но иногда требуется помощь педагога	Имеет общее представление об интерфейсе программы и часто обращается к педагогу за помощью
1.7	Знание правил безопасного пребывания в сети Internet	Знает все основные операции, легко в них ориентируется	Знает операции редактора, но не все, иногда требуется помощь педагога	Имеет общее представление об операциях редактора и часто обращается к педагогу за помощью
1.8	Знание основ цветоведения и композиции	Знает основные законы композиции и основы цветоведения и применяет при выполнении творческих работ	Знает основные законы композиции и основы цветоведения, но не применяет при выполнении творческих работ	Не знает/ плохо знает основные законы композиции и основы цветоведения, не применяет при выполнении творческих работ
2	<b>Технологический уровень</b>			
2.1	Умение применять основные инструменты редактора Tux Paint	Умеет пользоваться основными инструментами редактора, легко в них ориентируется	Умеет пользоваться основными инструментами редактора (не всеми), иногда требуется помощь педагога	Плохо знает (не знает), как пользоваться инструментами редактора и часто обращается за помощью к педагога

2.2	Умение применять основные инструменты редактора Paint	Умеет пользоваться основными инструментами редактора, легко в них ориентируется	Умеет пользоваться основными инструментами редактора (не всеми), иногда требуется помощь педагога	Плохо знает (не знает), как пользоваться инструментами редактора и часто обращается за помощью к педагога
2.3	Умение применять основные инструменты программы Power Point	Умеет пользоваться основными инструментами редактора, легко в них ориентируется	Умеет пользоваться основными инструментами редактора (не всеми), иногда требуется помощь педагога	Плохо знает (не знает), как пользоваться инструментами редактора и часто обращается за помощью к педагогу
2.4	Умение применять основные инструменты редактора Word	Умеет пользоваться основными инструментами редактора, легко в них ориентируется	Умеет пользоваться основными инструментами редактора (не всеми), иногда требуется помощь педагога	Плохо знает (не знает), как пользоваться инструментами редактора и часто обращается за помощью к педагога
2.5	Умение применять основные инструменты программы GIMP	Умеет пользоваться основными инструментами редактора, легко в них ориентируется	Умеет пользоваться основными инструментами редактора (не всеми), иногда требуется помощь педагога	Плохо знает (не знает), как пользоваться инструментами редактора и часто обращается за помощью к педагога
2.6	Умение создавать, копировать, сохранять файлы	Самостоятельно умеет создавать, копировать и сохранять файлы	Умеет создавать, копировать и сохранять файлы, но иногда требуется помощь педагога	Не умеет создавать, копировать и сохранять файлы, часто обращается к педагогу за помощью
2.7	Навыки работы с мышью	Хорошо развиты навыки работы с мышью, может нарисовать маленький предмет	Работает с мышью уверенно, но иногда испытывает трудности	Сложно работать с мышью, испытывает постоянные затруднения
2.8	Умение пользоваться клавиатурой	Хорошая скорость печати, использует основные клавиши навигации, знает сочетание клавиш	Скорость печати средняя, использует основные клавиши навигации и сочетание клавиш, иногда испытывает трудности	Низкая скорость печати, пугает/не знает основные клавиши навигации, сочетания клавиш, постоянно испытывает трудности при работе
2.9	Умение находить необходимую информацию в сети Internet	Быстро находит необходимую информацию и умеет сохранять ее	Находит необходимую информацию, но испытывает трудности в ее сохранением	Долго ищет необходимую информацию, испытывает затруднения и просит педагога сохранить ее
2.10	Грамотная и безопасная для здоровья работа на компьютере	Правильно включает/выключает компьютер, делает перерывы в работе,	Правильно включает и выключает компьютер, не всегда делает перерывы в работе, сидит не	Неправильно включает/выключает компьютер, не делает перерывов в работе, сидит неправильно

		правильно сидит	правильно	
2.11	Умеет применять знания, полученные в области цветоведения и композиции	Активно применяет знания в области основ композиции и цветоведения при выполнении творческих работ	Применяет знания в области основ композиции и цветоведения при выполнении творческих работ, но не всегда	Не применяет знания в области основ композиции и цветоведения.
3	<b>Социально-психологический</b>			
3.1	Умение работать и общаться в коллективе	Любит работать в коллективе, не испытывает затруднений при общении	Нравится работать в коллективе, но иногда испытывает трудности при общении	Не желает работать в коллективе, не хочет общаться
3.2	Самостоятельность в работе	Проявляет самостоятельность на каждом занятии	Частично проявляет самостоятельность	Не старается быть самостоятельным, работает только с помощью педагога
3.3	Интерес при работе с компьютером	Испытывает устойчивый интерес к работе с компьютером	Интерес к работе есть, но параллельно интересуется и другими занятиями	Интерес к работе может пропадать со временем, потом снова возникать
3.4	Доведение начатой работы до конца	Старается довести начатую работу до конца, уверен в собственных силах	Способен довести начатую работу до конца, но отвлекается, требуется помощь	Не устойчивое внимание, постоянно требуется контроль педагога и вселение веры в себя
4	<b>Творческий</b>			
4.1	Участие в выставках и конкурсах	Присутствует активное желание участвовать в конкурсах, выставках	Желание участвовать есть, но часто работы не соответствуют требованиям	Не стремится делать выставочные и конкурсные работы
4.2	Воображение	Проявляет воображение при выполнении заданий	Не всегда проявляет воображение при выполнении заданий	Не проявляет воображения при выполнении заданий, действует по шаблону
4.3	Интерес к исследовательской и творческой деятельности	Проявляет исследовательский и творческий интерес при работе с компьютером	Проявляет исследовательский и творческий интерес при работе с компьютером, но не всегда	Не проявляет интерес к исследовательской и творческой деятельности



## Диагностическая карта уровня освоения программы, 2 год обучения

№ п/п	ФИО учащегося	Показатели																																																																																																																						
		Знания					Умения					Навыки					Воспитание																																																																																																							
		ОКТ	янв	май	ОКТ	янв	май	Фев	май	ОКТ	янв	май	ОКТ	янв	май	ОКТ	янв	май	ОКТ	янв	май																																																																																																			
				Основные понятия и термины							Основные операции и интерфейс редактора Tux Paint							Основные операции и интерфейс программы Power Point							Знание основ цветоведения и композиции							Применение основных инструментов редактора Tux Paint							Применение основных инструментов программы Power Point							Создание, копирование, сохранение майфайлов							Умеет применять знания, полученные в области цветоведения и композиции							Владение мышью							Владение клавиатурой							Грамотная и безопасная для здоровья работа на компьютере							Работа и общение в коллективе							Самостоятельность в работе							Интерес к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером							Участие в выставках и конкурсах							Доведение начатой работы до конца (усидчивость, уверенность в собственных силах)							<b>Общая сумма баллов</b>				
1																																																																																																																								
2																																																																																																																								
12	<b>ИТОГО</b>																																																																																																																							

3 - высокий уровень  
1 - низкий уровень

2 - средний уровень

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Анкета №1 (для родителей) Выявление уровня владения компьютером ребенком

Уважаемы родители!

Ваш ребенок будет заниматься в объединении «Воображайка» (рисуем на компьютере) в ДДТ «Олимп» Выборгского района СПб. Просим Вас ответить на вопросы анкеты для того, чтобы выявить уровень владения компьютером Вашим ребенком.

1. ФИО ребенка \_\_\_\_\_
2. Есть ли у Вас дома компьютер?
  - а) да
  - б) нет
3. Умеет ли Ваш ребенок включать и выключать компьютер?
  - а) да
  - б) нет
4. Знает ли Ваш ребенок, из каких устройств состоит компьютер?
  - а) да
  - б) нет
5. Что ребенок умеет делать на компьютере? (выбрать нужное)
  - а) играть
  - б) работать в интернете
  - в) набирать текст
  - г) рисовать
  - д) не работает на компьютере
6. Знает ли Ваш ребенок правила обращения с компьютером?
  - а) да
  - б) нет
7. Сколько времени ребенок проводит за компьютером? \_\_\_\_\_

**Спасибо за ответы!**



## **Анкета №2 (для получения представлений об интересах и предпочтениях ребенка)**

### **Диагностическая карта интересов обучающихся**

Необходимо ответить на поставленные вопросы, выбрав подходящие варианты (или один вариант) ответов или дописав свой вариант (варианты) ответов.

#### **1. Я хорошо умею:**

- танцевать
- петь
- фантазировать
- рисовать
- делать что-то руками (шить, вязать...)
- 

#### **2. В свободное время я предпочитаю заниматься:**

- чтением
- пением
- рукоделием
- игрой на компьютере
- просмотром телепередач
- ничего не делать
- 

#### **3. Я лучше воспринимаю изучаемый материал:**

- объяснение педагога
- чтение текста
- просмотр журнала
- разбор схем
- наблюдение за действием педагога
- практическое выполнение задания
- 

#### **4. Я люблю выполнять задание:**

- самостоятельно
- с помощью педагога
- с помощью других детей
- в паре
- в группе
- 

#### **5. При выполнении задания мне нравится:**

- что задание сложное
- что хвалят за работу
- что можно услышать мнение
- что можно делать задание по схеме
- что можно пофантазировать
- что делают замечания

**Анкета №3 (для учащихся)**  
**Выявление начального уровня ИКТ – компетентности**

1. У тебя есть дома компьютер?
  - а) да
  - б) нет
  
2. Умеешь ли ты включать компьютер?
  - а) да
  - б) нет
  
3. Знаешь ли ты, из каких устройств состоит компьютер?
  - а) да
  - б) нет
  
4. Что ты делаешь на компьютере? (выбрать нужное)
  - а) играю
  - б) работаю в интернете
  - в) набираю текст
  - г) рисую
  - д) не работаю на компьютере
  
5. Можешь ли ты сохранять информацию на компьютере?
  - а) да
  - б) нет
  
  
6. Умеешь ли ты выключать компьютер?
  - а) да
  - б) нет
  
  
7. Знаешь ли ты правила обращения с компьютером?
  - а) да
  - б) нет
  
  
8. Сколько времени ты проводишь за компьютером?  
\_\_\_\_\_

**ФИО**

1. Умеешь ли ты включать компьютер?

- а) да
- б) нет

2. Умеешь ли ты выключать компьютер?

- а) да
- б) нет

3. Компьютер состоит из:

- а) монитор, системный блок, клавиатура, мышь
- б) монитор, системный блок
- в) монитор, клавиатура, мышь
- г) мышь, принтер, сканер

4. Мышь предназначена для:

- а) ввода информации
- б) вывода информации
- в) для управления

5. Клавиатура предназначена для:

- а) ввода информации
- б) вывода информации
- в) для управления

6. Монитор предназначен для:

- а) ввода информации
- б) вывода информации
- в) для управления

7. Знаешь ли ты что такое меню?

- а) да
- б) нет

8. Умеешь ли ты работать с текстом на компьютере?

- а) да
- б) нет

9. Умеешь ли ты работать в графическом редакторе Tux Paint?

- а) да
- б) нет

10. Умеешь ли ты работать в редакторе по созданию презентаций Power Point?

- а) да
- б) нет

11. Умеешь ли ты сохранять, переименовывать, копировать документы?

- а) да
- б) нет

12. Нравится ли тебе работать на компьютере?

- а) да
- б) нет

13. Оцени свои навыки работы на компьютере по сравнению с началом года по 10-бальной шкале:

Я ничему не научился 0 \_1 \_2 \_3 \_4 \_5 \_6 \_7 \_8 \_9 \_10 Я многому научился



## Анкета №5 (для родителей)

Уважаемые родители!

Ваши дети ходят в объединение «Рисуем на компьютере» в ДДТ «Олимп» Выборгского района СПб. Нам хотелось бы узнать Ваше мнение о данном объединении.

- Кто стал инициатором прихода ребенка в объединение?

---

- Регулярно или от случая к случаю посещает ребенок занятия объединения?

---

- Как вы считаете, оказывают ли какое-либо влияние на ребенка занятия в объединении? Если да, то в чем оно проявляется?

---

---

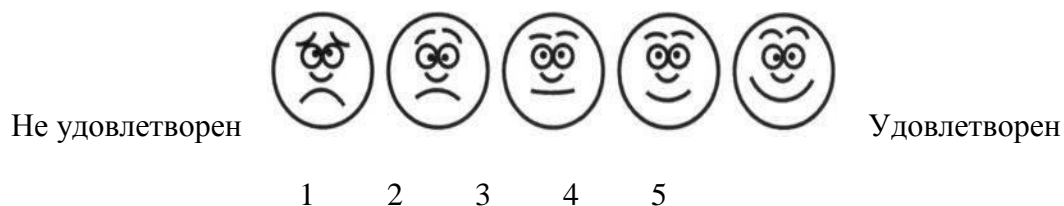
- Чем, по вашему мнению, являются занятия данного объединения (подчеркните варианты ответов, с которыми вы согласны):

- формой досуга,
- средством развития способностей,
- источником получения знаний из интересной области,
- способом общения ребят,
- средством воспитания личных качеств,
- пустым времяпровождением,
- свой ответ \_\_\_\_\_

- Какие новые качества, особенности вы обнаружили у ребенка за время посещения занятий в данном объединении?

---

- Удовлетворены ли вы результатами работы данного объединения? Оцените по 5-бальной шкале




**Благодарим вас за ответы!**

Анкета №6 \_\_\_\_\_(ФИО)

Дорогой друг! Ты закончил обучение по программе «Воображайка» (Рисуем на компьютере). Нам хотелось бы узнать твое мнение об обучении в данном объединении.


1. Оцени свои навыки работы на компьютере в различных программах по сравнению с началом обучения по 5-бальной шкале:

• **Навыки работы в редакторе Tux Paint**

Я ничему не научился  Я многому научился


1 2 3 4 5

• **Навыки работы в текстовом редакторе WORD**

Я ничему не научился  Я многому научился


1 2 3 4 5

• **Навыки работы в графическом редакторе Paint**

Я ничему не научился  Я многому научился


1 2 3 4 5

• **Навыки работы в редакторе Gimp**

Я ничему не научился  Я многому научился

1 2 3 4 5

• **Навыки работы в сети Интернет**

Я ничему не научился  Я многому научился

1 2 3 4 5

2. Что тебе больше всего понравилось на занятиях:

- выполнять интересные, творческие задания
- общаться с педагогом
- учиться работать в различных компьютерных программах
- общение с новыми друзьями

3. Применяешь ли ты уже полученные знания дома, в школе:

- да  нет

4. Посоветовал ли ты объединение «Воображайка» Рисуем на компьютере» своим друзьям

**Спасибо за ответы!**

## Анкета №7 (для родителей)

Уважаемые родители!

Ваши дети прошли обучение по программе «Рисуем на компьютере» в объединении «Воображайка» в ДДТ «Олимп» Выборгского района СПб. Нам хотелось бы узнать Ваше мнение о данном объединении.

**1. Каковы, на Ваш взгляд, сильные стороны образовательной программы?**

- высокий профессиональный уровень педагога
- актуальность предмета обучения
- практическая направленность обучения
- понятные и доступные формы изложения материала
- в обучении используются современные информационно-коммуникационные технологии
- поддерживается психологически комфортная атмосфера для обучающихся

**2. Каковы, на Ваш взгляд, слабые стороны программы? (Ваше мнение)**

---

---

**3. Выскажите Ваши пожелания к данной программе обучения (что Вы могли бы посоветовать в целях совершенствования программы обучения)**

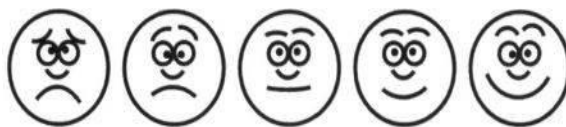
---

---

**4. Каковы, на Ваш взгляд, непосредственные результаты обучения по данной программе:**

- ребенок реализовал свой творческий потенциал с помощью новых технических средств и предоставляемого компьютером инструментария
- у ребенка систематизированы уже имеющиеся знания о компьютере
- сформировались навыки работы на компьютере в различных программах
- ребенок обзавелся новыми друзьями
- у ребенка развились навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере
- ребенок использует полученные знания в школе

**5. Оцените степень Ваших ожиданий в целом от образовательной программы**



Не удовлетворен

Удовлетворен

1

2

3

4

5

**6. Применяет ли ваш ребенок полученные знания дома, в школе:**

- да  нет

**7. Посоветовали ли вы объединение «Воображайка» (Рисуем на компьютере) своим знакомым**

- да  нет

*Благодарим вас за ответы!*

## Диагностическая работа №1

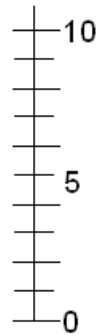
### Сформированность навыков работы в редакторе TuxPaint

#### Задание №1.

1. Запусти графический редактор TuxPaint.
2. Используя инструменты рисования графического редактора, нарисуй картинку по образцу.
3. Раскрась получившуюся картину.
4. Сохрани полученное изображение в папке «Мои документы» под именем Мой рисунок.

#### Задание №2.

1. Отметь на приведенной шкале, трудно ли было выполнять задание №1.



2. Отметь (обведи карандашом рисунок) какое настроение у тебя было, когда ты выполнял задание.



3. Отметь, кто помогал тебе выполнять задания (заштрихуй часть рисунка).



## Диагностическая работа №2

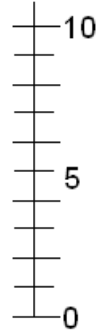
### Основы цветоведения

#### Задание №1.

5. Запусти графический редактор TuxPaint.
6. Используя инструменты рисования графического редактора, нарисуй рисунок по образцу.
7. Раскрась получившуюся картину (в теплых/холодных тонах).
8. Сохрани полученное изображение в папке «Мои документы» под именем Мой рисунок.

#### Задание №2.

4. Отметь на приведенной шкале, трудно ли было выполнять задание №1.



5. Отметь (обведи карандашом рисунок) какое настроение у тебя было, когда ты выполнял задание.



6. Отметь, кто помогал тебе выполнять задания (заштрихуй часть рисунка).





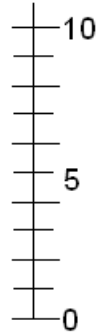
## Диагностическая работа №3 Основы композиции

### Задание №1.

- 1 Запусти графический редактор TuxPaint.
- 2 Используя инструменты рисования графического редактора, создай композицию, указанную в карточке
- 3 Раскрась получившуюся картину.
- 4 Сохрани полученное изображение в папке «Мои документы» под именем Мой рисунок.

### Задание №2.

- 1 Отметь на приведенной шкале, трудно ли было выполнять задание №1.



- 2 Отметь (обведи карандашом рисунок) какое настроение у тебя было, когда ты выполнял задание.



- 3 Отметь, кто помогал тебе выполнять задания (заштрихуй часть рисунка).



## **Коллективная работа «Мультик»**

Перед началом работы обучающиеся просматривают видео о том, как создаются мультки, знакомятся с профессией мультипликатор, сценарист, режиссер, звукорежиссер и пр.

Данная коллективная работа выполняется в программах Power Point и TuxPaint (для первого года обучения) и Gimp, Paint, Power Point, Word (для второго года обучения):

- обучающиеся сами придумывают сценарий мультфильма, героев;
- рисуют фоны, своих героев;
- анимируют их;
- самостоятельно подбирают музыку.

Возможно выполнение работы как в мини группах, так и всем объединением. Каждый имеет возможность представить своего героя, озвучить его.

Результат работы - готовый мультик – демонстрируется родителям на открытом занятии, позволяет оценить уровень владения компьютером как группы, так и каждого ребенка в отдельности.

Данная коллективная работа стимулирует интерес обучающихся к работе на компьютере, открывает для них новые горизонты для творчества.

## Диагностическое наблюдение

### Раздел «Основы работы на компьютере»

Оценивается:

- правильность включения и выключения компьютера;
- навыки работы с компьютерной мышью;
- умение создавать файлы, папки;
- умение открывать, переименовывать, сохранять файлы;
- знания основных терминов и понятий.

### Раздел «Графический редактор Tux Paint. Основные инструменты и операции»

Оценивается:

- знание интерфейса редактора;
- знание основных операций редактора;
- умение применять основные инструменты редактора TuxPaint;
- умение создавать иллюстрации на заданную тематику в программе.

### Раздел «Основы цветоведения»

Оценивается:

- знание основных понятий, значение цветов;
- умение гармонично сочетать цвета.

### Раздел «Основы композиции»

Оценивается:

- знание основных понятий и законов композиции;
- умение составлять простейшие композиционные схемы.

### Раздел «Программа PowerPoint. Основные инструменты и операции»

Оценивается:

- знание интерфейса редактора;
- знание основных операций редактора;
- умение применять основные инструменты редактора Power Point;
- умение создавать презентации на заданную тематику в программе.

### Раздел «Выполнение творческих работ»

Оценивается:

- умение доведения начатой работы до конца;
- самостоятельность в работе;
- взаимодействие в коллективе;
- участие в выставках и конкурсах;
- воображение;
- интерес к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером

### Раздел «Основы работы на компьютере (Word)»

Оценивается:

- знание интерфейса редактора,
- знание основных операций редактора;
- умение применять основные инструменты редактора;

- навыки владения клавиатурой.

### **Раздел «Программа Paint. Основные инструменты и операции»**

Оценивается:

- знание интерфейса редактора;
- знание основных операций редактора;
- умение применять основные инструменты редактора;
- умение создавать иллюстрации на заданную тематику в программе.

### **Раздел «Основы работы в сети Internet»**

Оценивается:

- знание основных понятий;
- безопасное пребывание в сети Интернет;
- умение находить и сохранять нужную информацию.

### **Раздел «Программа GIMP. Основные инструменты и операции»**

Оценивается:

- знание интерфейса редактора;
- знание основных операций редактора;
- умение пользоваться основными инструментами редактора;
- умение создавать иллюстрации на заданную тематику в программе.

## **Интерактивная игра «ВИРУС» по правилам безопасности в сети ИНТЕРНЕТ**

### **Пояснительная записка**

Форма проведения: беседа, интерактивная игра

**Возраст детей:** 7-10 лет, 2 год обучения

### **Актуальность**

Современный мир практически невозможно представить без существования компьютеров и Интернета. Почти в каждом доме обязательно есть хотя бы один компьютер и подключение к сети. Сегодня стали популярными социальные сети и телефоны с подключением к Интернету, где уже не только молодежь и старшее поколение проводит очень много своего времени, но и дети. Однако не все знают правила безопасного пребывания в сети ИНТЕРНЕТ и зачастую становятся жертвами всевозможных вирусов и прочих опасностей.

Ежегодно 30 сентября в России отмечается как День Интернета, и приуроченная к этому дню интерактивная игра «ВИРУС» по правилам безопасности в сети ИНТЕРНЕТ проводилась в объединении «Воображайка» (Рисуем на компьютере) в рамках воспитательных мероприятий.

Повторно игра проводилась и в рамках раздела программы «Основы работы в сети Internet» для детей 2 года обучения.

Занятие с использованием данной игры можно провести в любом объединении учреждения дополнительного образования.. Также возможно прохождение игры самими учащимися удаленно – на своем компьютере.

**Цель:** рассказать о правилах безопасности в сети Интернет и закрепить полученные знания в ходе игры.

### **Задачи:**

- рассказать о возможных опасностях в сети Интернет и правилах безопасного поведения;
- проверить полученные знания;
- закрепить полученные знания.

### **Предлагаемые методы, технологии, условия проведения**

Данная игра проводится после предварительной беседы с учащимися о необходимости знания правил безопасного пребывания в сети Интернет и о возможных последствиях ее небезопасного использования.

### **Описание игры:**

**ВНИМАНИЕ!** Город атакует страшный вирус – он появляется неожиданно и способен повредить любой компьютер!

**Задание!** Проверь свой компьютер на наличие вирусов.

Для этого тебе необходимо ответить на вопросы. Будь внимателен, отвечая на вопросы – не поймай вирус! Запустить проверку ->

(В ходе игры дети отвечают на вопросы относительно безопасного пребывания в сети Интернет, если они допускают ошибку, игра начинается сначала).

После беседы возможны два сценария проведения занятия:

1. Каждый может пройти игру на компьютере и проверить полученные знания.
2. Если нет компьютеров для каждого учащегося, можно вывести игру на экран/через проектор и разделить учащихся на две команды (или не делить, в зависимости от количества), где они сообща будут решать, по какому пути им пойти дальше.

После прохождения игры педагог подводит итоги, повторяет правила.

**Ожидаемые результаты:** учащиеся узнают о правилах безопасного пребывания в сети Интернет и будут пользоваться ими на практике.

**Оборудование:** компьютер с проектором или компьютерный класс.