

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
АТЯШЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИЯ  
«КОЗЛОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА»

Программа рассмотрена  
на заседании Педагогического  
совета  
Протокол № 1 от 31.08.2023г.

Утверждаю  
Приказ № \_\_\_\_\_ от 01.09.2023г.  
Директор МАОУ «Козловская  
средняя школа»  
С.М.Евдокимов



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
научно-технической направленности  
«Работа в программе Paint»**

(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 12-15 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-разработчик:  
педагог дополнительного образования  
Розяев Н.И.

с. Козловка, 2023г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка .....	3
2. Учебно-тематический план .....	8
3. Содержание .....	9
4. Методическое обеспечение .....	10
5. Мониторинг образовательных результатов .....	10
6. Список информационных источников .....	14
7. Приложение 1	
Календарно-тематический план.....	15
8. Приложение 2	
Правила поведения и техника безопасности в компьютерном кабинете.....	16

### **Пояснительная записка**

Настоящая программа дополнительного образования составлена на основе программ: «Информатика и ИКТ» Н. Угринович, Л. Босова; «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т. А.

Предмет Информатика и ИКТ изучается на базовом уровне, и дает необходимые теоретические знания, оставляя недостаточное количество часов на практические занятия (так как процесс создания рисунков - творческий, занимающий много времени), количество часов для качественного освоения графических редакторов недостаточно.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа отражает потребности обучающихся. Создание рисунков в графических редакторах и мультимедиа-презентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о своих работах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Направление программы: формирование общей и проектной культуры учащихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами.

По содержанию деятельности: образовательная, развивающая память, мышление, художественно-творческие способности детей. Программа включает два раздела художественно – графических программ: Paint, Mikrosoft Office.

Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время занятий и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, что дети должны применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждого изученного раздела делается итоговая работа, которая показывает, чему научился ребенок за определенный период. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами.

### **Направленность**

Направленность дополнительной общеразвивающей образовательной программы «Работа в программе Paint» — техническая.

### **Актуальность**

Актуальность предлагаемой программы определяется запросом со стороны детей и их родителей на знание компьютерных технологий, занимающих лидирующее положение на рынке труда. Для подготовки детей к жизни в современном, информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу и синтезу. Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитии логическом мышлении.

### **Значимость**

Курс «Работа в программе Paint » включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети

выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть занятия сопровождается показом наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции, с которой дети сталкиваются в повседневной жизни.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Программа «Работа в программе Paint » дает возможность при использовании информационных технологий создать настоящее художественное произведение.

Периодичность занятий - 1 раз в неделю. Занятия проводятся с сентября 2023 г. по май 2024 года, всего — 36 учебных недель или 34 часа в год.

Курс вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов современного образования.

Программа обучения развивает прежде всего своим содержанием. Однако содержание обучения по-разному усваивается детьми и влияет на их развитие в зависимости от метода обучения. Методы обучения предусматривают построение на каждом этапе обучения системы усложняющихся учебных задач, формирование необходимых для их решения действий (мыслительных, речевых, перцептивных и т. д.), превращение этих действий в операции более сложных действий, образование обобщений и их применение к новым конкретным ситуациям.

Обучение воздействует на развитие ученика и всей своей организацией. Оно является формой их коллективной жизни, общения с педагогом и друг с другом. В группе складываются определённые взаимоотношения, в нем формируется общественное мнение, так или иначе влияющее на развитие личности.

**Цель:** создание условий для учащихся, при которых они смогут создавать иллюстрации различного уровня сложности и редактировать изображения.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- Знакомство детей с основными видами компьютерной графики.
  - Приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов.
  - Включение учащихся в практическую деятельность □ Развитие мотивации к сбору информации
- Воспитательные:*

- Формирование потребности в саморазвитии
- Формирование активной жизненной позиции
- Развитие культуры общения,
- Развитие мотивации личности к познанию.

*Развивающие:*

- Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.

- Развитие чувства прекрасного.
- Развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
- Развитие у учащихся навыков критического мышления.
- Раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира.
- Привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению.
- Развитие эмоциональной сферы, чувства души.

*Решение задач предполагает:*

- знакомство с графическими редакторами Paint, Mikrosoft Office.
- использование графических примитивов;
- разработка эскизов;
- рисование рисунков с помощью графических редакторов Paint;

Данная программа рассчитана на 1 год обучения.

. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часа. Всего 34 часа.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых родители, бабушки, дедушки ребят.

В конце обучения - защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

### **Условия для реализации программы**

***Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:***

1. Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Программа PAINT, Microsoft Office,
3. Возможность выхода в Интернет.
4. На рабочем столе учителя должны быть методические пособия, дидактические материалы.

***Программа построена на принципах:***

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

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

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

## **Формы обучения**

Основной формой обучения по данной программе является учебнопрактическая деятельность учащихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики. **Формы работы**

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *фронтальной* – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- *индивидуальной* – самостоятельная работа учащихся с оказанием учителем помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- *групповой* - когда учащимся 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 учеников на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Примерная структура занятия:

- организационный момент (2 мин);
- разбор нового материала, теоретическая часть занятия (10 мин);
- физкультминутка (3 мин);
- работа за компьютером, выполнение практических заданий (20 мин); П подведение итогов занятия (10 мин).

## **Формы контроля**

- *текущий* (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);
- *периодический* контроль (проводится по итогам выполнения практических заданий);
- *итоговый* (выставка творческих работ).

## **Ожидаемые результаты**

Дети, освоив все правила использования графических редакторов способны создать несколько компьютерных рисунков и составить компьютерную презентацию для представления своих работ.

К концу обучения учащиеся должны:

Знать:

- Интерфейс PAINT, Microsoft Office.
- Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука..

Уметь: Создавать изображения в графических редакторах и мультимедиа.

## Учебно – тематический план

№ п/п	Раздел	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение. Техника безопасности на занятиях.	2	2	
2	Раздел I. Знакомство с компьютером	7	1	6
3	Раздел II. Программа графический редактор Paint	10	2	8
4	Раздел III. Создание рисунков	12	2	10
5	Раздел IV. Компьютер: файлы и папки	3	1	2
	<b>Итого:</b>	34	8	26

### Содержание

**Введение.** Правила техники безопасности при работе с компьютером. Ознакомление с программой курса. **Раздел I. Знакомство с компьютером.**

Первичное ознакомление с компьютером и рабочим местом пользователя. Объяснение темы: «Роль компьютера в жизни человека». Познакомить обучающихся с правилами работы на компьютере, с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.). Основные устройства компьютера, их взаимодействия. Запуск и выключение основных устройств компьютера. Устройство мыши. Знакомство с клавиатурой, обозначение клавиш и их назначение. Назначение специальных клавиш. Диагностика компьютерной компетенции учащихся. Решение логических задач.

#### **Раздел II. Программа графический редактор Paint**

Знакомство с программой - графический редактор Paint. Использование графических примитивов. Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть. Инструменты: палитра, линия

#### **Раздел III. Создание рисунков**

Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.

Заливка цветом. Вставка графического объекта.

Создание рисунка на тему «Природа».

Создание рисунка на тему «Моя семья».

Создание рисунка по выбору.

Операции: сохранение, открытие и создание новых текстов.

Операции: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Создание печатного текста. Вставка картинки в текст.

Печатные публикации. Открытка к празднику. Печать текста с вставленным графическим объектом.

## Обеспечение

### *Материально – техническое обеспечение*

- ✓ учебный кабинет;
- ✓ 10 компьютеров;
- ✓ видеопроектор;
- ✓ персональное рабочее место для каждого учащегося;
- ✓ локальная сеть класса Ethernet с сервером;
- ✓ фотокамера цифровая;
- ✓ персональный компьютер для педагога.

### *Методическое обеспечение*

- ✓ презентации по основным темам; ✓ задания на развитие логического мышления.

### **Мониторинг образовательных результатов**

Для успешной реализации программы проводится систематическое отслеживание результатов деятельности обучающихся.

Мониторинг проводится периодически, используются следующие виды контроля:

- начальный контроль - сентябрь
- промежуточный контроль - январь
- итоговый контроль – май

<b>Время проведения</b>	<b>Цель проведения</b>
В начале учебного года	Определить уровень развития обучающихся, их творческие способности, задатки, лидерские качества. Выяснить степень познаний в видах компьютерной графики.
В середине учебного года	Определить степень усвоения учебного материала: <input type="checkbox"/> наличие навыка создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов. Определить степень развития мотивации к сбору информации.



<p>В конце учебного года</p>	<p>Определить изменения в показателях уровня развития личности обучающегося:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;</li> <li><input type="checkbox"/> навыков критического мышления;</li> <li><input type="checkbox"/> интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению.</li> </ul>
------------------------------	---

### Перечень нормативно-правовых документов

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».

3. Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 г. № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства».

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 6 июля 2018 г. N 1375, об утверждении Плана основных мероприятий до 2020 года, проводимых в рамках Десятилетия детства.

5. План основных мероприятий до 2020 года, проводимых в рамках Десятилетия детства, утвержденный распоряжением Правительства РФ от 6 июля 2018 г. № 1375-р.

6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Приказ Рособнадзора от 29 мая 2014 г. № 785 (в ред. от 27.11.2017) «Об утверждении требований к структуре официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и формату представления на нем информации».

8. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. N 298 н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

9. Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 8 декабря 2011 г. № 2227-р.

10. Федеральная целевая программа развития образования на 2016–2020 годы, утвержденная Постановлением Правительства Российской Федерации от 23 мая 2015 г. № 497.
11. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
12. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
13. Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов на 2015-2020 годы (утверждена Президентом Российской Федерации 3 апреля 2012 г. № Пр-827) и комплекс мер по ее реализации (утвержден Правительством Российской Федерации 27 мая 2015 г. № 3274пП8).
14. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования», утвержденной Постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 года № 1642.
15. Национальный проект «Образование», утвержденный на заседании президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
16. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 3 сентября 2018 года № 10).
17. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении Санитарных правил 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
18. Методические рекомендации Минпросвещения РФ по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий
19. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ"
20. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722)

21. Письмо Минобрнауки РФ от 11 декабря 2006 г. N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

22. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

23. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г.

№ 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.»

- Литература**
1. Агеева, И. Д. Занимательные материалы по информатике и математике [Текст]: Методическое пособие/ И. Д Агеева.– М.: ТЦ Сфера, 2016. – 240 с. (Игровые методы обучения).
  2. Бородин, М. Н. Программы для общеобразовательных учреждений [Текст]: Информатика. 2-11 классы / Составитель М. Н. Бородин. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. – 448 с.
  3. Кларк Т.М. Фильтры для PhotoShop [Текст]: Спецэффекты и дизайн/ Т.М. Кларк — М.; СПб.; Киев: ДИАЛЕКТИКА, 2214.
  4. Коненкина Г. Кроссворды, ребусы, головоломки [Текст]: Книга игр для детей /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2023. – 192 с.
  5. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы [Текст]/В. И. Ковалько. – М.: ВАКО,2017. – 304 с.
  6. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников [Текст]/С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2017. - №12.
  7. Леонов В.П. Персональный компьютер [Текст]: Карманный справочник/ В.П. Лньеонов. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2022. – 928 с
  8. Сизова Р. Ф., Селимова Р.Ф. «Учусь создавать проект»: Методическое пособие для 1, 2, 3, 4 класса. – М.: Издательство РОСТ, 2017.
  9. Лепская Н.А. Основы компьютерной графики и дизайна. Учебное пособие. М. «Когито – Центр», 2017.
  10. Лепский В.Е., Лепская Н.А. Компьютер в художественном образовании. Учебное пособие. Центр художественной культуры и образования, МГП «Сапфир».2023.
  11. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства. М. Искусство в школе.2001.
  12. Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель компьютерной графики. Технологии 3000. 2023г.
  13. Мураховский В.И. Компьютерная графика. Популярная энциклопедия. АСТ – ПРЕСС, 2022г.
  14. Кирсанов Д., Веб – дизайн. Символ – Плюс, 2020г.
  15. Миронов Д.Ф., Компьютерная графика в дизайне. Учебник для ВУЗов. Питер, 2003г.
  16. Петровский А.И. Adobe Photoshop 7.0 Трюки в дизайне изображений. М., Майор, 2021г.
  17. Якушина Е., Изучаем Интернет, создаём Web – страничку. Питер, 2022г.

## Интернет ресурсы

<http://paint-net.ru/?id=2> <http://paintnet.ru/category/lessons>

<http://uroki.paint-net.ru/risovanie>

<http://pen2000.ru/lessons.php>

<http://ruknigi.net/query/861969-samouchitel-paint-net/>

## Приложение №1

### Календарно - тематический план

№	Наименование раздела	Вид занятия	Кол-во часов	Виды самостоятельной работы	Дата проведения занятий	
					Планируемая	Фактически
1	Введение. Техника безопасности на занятиях.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
2	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
	<b>Знакомство с компьютером</b>		<b>8</b>			
3	Включение и выключение компьютера.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
4	Компьютерные программы	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
5	Операционная система.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
6	Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		

7	Запуск программы	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
8	Архивирование	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
9	Завершение выполнения программы		1	Обучающая		
10	Разархивирование		1	Обучающая		
	<b>2. Программа графический редактор Paint</b>		10			
11	Знакомство с программой - графический редактор Paint	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
12	Использование графических примитивов	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
13	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
14	Инструменты: палитра, линия.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
15	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		

16	Заливка цветом.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
17	Ввод текста	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
18	Увеличение и уменьшение текста, масштаб	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
19	Просмотр ,запись текста в файл.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
20	Распечатка текста	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
<b>3. Создание рисунков</b>			12			
21	Вставка графического объекта.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
22	Вставка графического объекта	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
23	Создание рисунка на тему «Природа».	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		

25	Создание рисунка на тему «Природа».	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
26	Создание рисунка на тему «Новогодняя открытка».	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
27	Создание рисунка на тему «Новогодняя открытка».	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
28	Создание рисунка по выбору.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
29	Создание рисунка по выбору.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
30	Создание рисунка по выбору.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
31	Создание рисунка по выбору.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
32	Создание рисунка по выбору.	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
33	Творческая выставка	Урок изучения нового материала	1	Обучающая		
34	Участие в конкурсе.		1	Обучающая		
	<b>Итого</b>		34			

## Приложение №2

### Правила поведения и техника безопасности в компьютерном кабинете

#### *Требования безопасности перед началом работы:*

1. Запрещено входить в кабинет в верхней одежде, головных уборах, с громоздкими предметами и едой
2. Запрещено входить в кабинет в грязной обуви без сменной обуви

3. Запрещается шуметь, громко разговаривать и отвлекать других учащихся
4. Запрещено бегать и прыгать, самовольно передвигаться по кабинету
5. Перед началом занятий все личные мобильные устройства учащихся (телефон, плеер и т.п.) должны быть выключены
6. Разрешается работать только на том компьютере, который выделен на занятие 7. Перед началом работы учащийся обязан осмотреть рабочее место и свой компьютер на предмет отсутствия видимых повреждений оборудования
8. Запрещается выключать или включать оборудование без разрешения преподавателя
9. Напряжение в сети кабинета включается и выключается только преподавателем  
**Требования безопасности во время работы:**
1. С техникой обращаться бережно: не стучать по мониторам, не стучать мышкой о стол, не стучать по клавишам клавиатуры
2. При возникновении неполадок: появлении изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного её отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом преподавателю
3. Не пытаться исправить неполадки в оборудовании самостоятельно
4. Выполнять за компьютером только те действия, которые говорит преподаватель
5. Контролировать расстояние до экрана и правильную осанку
6. Не допускать работы на максимальной яркости экрана дисплея
7. В случае возникновения нестандартных ситуаций сохранять спокойствие и чётко следовать указаниям преподавателя.

***Запрещается:***

1. Эксплуатировать неисправную технику
2. При включённом напряжении сети отключать, подключать кабели, соединяющие различные устройства компьютера
3. Работать с открытыми кожухами устройств компьютера
4. Касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъёмов, соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры
5. Касаться автоматов защиты, пускателей, устройств сигнализации
6. Во время работы касаться труб, батарей
7. Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры
8. Нажимать на клавиши с усилием или допускать резкие удары
9. Пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиши
10. Передвигать системный блок, дисплей или стол, на котором они стоят
11. Загромождать проходы в кабинете сумками, портфелями, стульями
12. Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера



13. Брать с собой в класс верхнюю одежду и загромождать ею кабинет
14. Быстро передвигаться по кабинету
15. Класть какие-либо предметы на системный блок, дисплей, клавиатуру.
16. Работать грязными, влажными руками, во влажной одежде
17. Работать при недостаточном освещении
18. Работать за дисплеем дольше положенного времени ***Запрещается без разрешения преподавателя:***
  1. Включать и выключать компьютер, дисплей и другое оборудование
  2. Использовать различные носители информации (дискеты, диски, флешки)
  3. Подключать кабели, разъёмы и другую аппаратуру к компьютеру
  4. Брать со стола преподавателя дискеты, аппаратуру, документацию и другие предметы
  5. Пользоваться преподавательским компьютером.

***Требования безопасности по окончании работы:***

1. По окончании работы дождаться пока преподаватель подойдёт и проверит состояние оборудования, сдать работу, если она выполнялась
2. Медленно встать, собрать свои вещи и тихо выйти из класса, чтобы не мешать другим учащимся

***Ответственность за нарушение правил техники безопасности:*** При нарушении техники безопасности учащемуся будет объявлен выговор, взыскание вплоть до отстранения от работы за оборудованием.

**Приложение № 3**

## **Контрольно-измерительные материалы**

### **Тест**

#### **Часть I «Графический редактор Paint»**

1. Что относится к редакторам растровой графики?
  - A) Microsoft Excel;
  - B) Paint;
  - Б) Microsoft Word;
  - Г) Microsoft Access.
2. Для чего предназначен инструмент Заливка?
  - A) для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;
  - Б) для рисования с эффектом распыления краски;
  - В) для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины;

Г) для закрашивания всей рабочей области.

3. Какая команда не входит в меню графического редактора Paint?

- А) Вид; В) Правка;  
Б) Формат; Г) Палитра.

4. 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?

- А)  ; В)  ;

- Б)  ; Г) .

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?



- 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.

### Ответы к тесту

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
в	а	б	а	а	г	г	а	а	б

1 балл – за каждый правильный ответ.

## Часть II «Использование графических объектов в документах Word»

### 1. Как добавить рисунок в документ Word?

- Скопировать текст и перенести его в Paint, где уже нарисован рисунок.
- В меню Таблица выбрать команду Нарисовать таблицу и вместо таблицы рисовать рисунок.
- В меню Вставка выбрать команду Рисунок - Картинки (из файла).
- Выделить рисунок в PowerPoint или Paint, переключиться в Word и выбрать команду Правка - Копировать. **2. Для создания фонового рисунка нужно:**

- Выбрать в меню Формат команду Фон.
- Вставить рисунок и расположить его за текстом.
- При помощи команды Специальная вставка.
- В меню Вставка выбрать команду Символ. **3. Как в текст**

### **вставить буквицу?**

- Изменить размер шрифта начальной буквы.
- В меню Вставка выбрать Буквица.
- В меню Формат выбрать Буквица.
- В меню Вид выбрать Колонтитулы.

### 4. Чтобы обеспечить вертикальную ориентацию текста в автофигуре, необходимо:

- Повернуть автофигуру.
- Выбрать команду Формат - Повернуть текст.
- Использовать объект WordArt.
- Выбрать команду Формат - Направление текста. **5. Чтобы**

### **расположить текст внутри автофигуры, необходимо:**

- Переместить автофигуру к заранее набранному тексту.

- b. В контекстном меню для автофигуры выбрать команду Добавить текст.
- c. Выделить автофигуру и выбрать команду Вставка - Текст.
- d. Использовать объект WordArt. **6. Чтобы расположить текст поверх рисунка, необходимо:**
  - a. Переместить рисунок к заранее набранному тексту и установить положение За текстом.
  - b. В контекстном меню для рисунка выбрать команду Добавить текст.
  - c. Выделить рисунок и выбрать команду Вставка - Текст.
  - d. Сгруппировать рисунок с текстом. **7. Буквица – это:**
    - a. Буква, выполненная более крупным шрифтом по сравнению с соседними символами.
    - b. Первая буква абзаца.
    - c. Первые несколько символов абзаца, оформленные как отдельный графический объект.
    - d. Большая буква, расположенная в левом поле в первой строке абзаца. **8. Объект WordArt позволяет:**
      - a. Располагать текст в любом направлении.
      - b. Располагать текст по направлениям, заданным набором специальных шаблонов.
      - c. Преобразовывать рисунок в текст.
      - d. Создавать буквицы. **9. Чтобы удалить рисунок из документа Word, достаточно:**
        - a. Воспользоваться инструментом Резинка.
        - b. Выделить рисунок и нажать клавишу DELETE.
        - c. Выделить рисунок и выбрать команду Правка – Очистить.
        - d. Выделить рисунок и перетащить его мышкой в Корзину. **10. Как**

***изменить размеры графического объекта в документе Word?***

- a. Размеры графических объектов изменять нельзя.
- b. Выбрать в меню Вид команду Масштаб.
- c. Выбрать в меню Формат команду Размер объекта.
- d. Выбрать в контекстном меню команду Формат объекта.

## Ответы к тесту

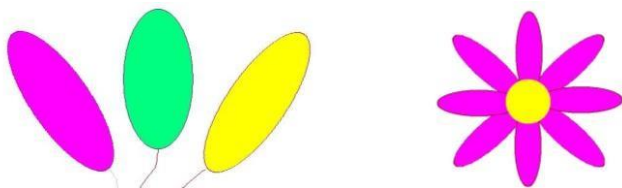
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1 балл – за каждый правильный ответ.

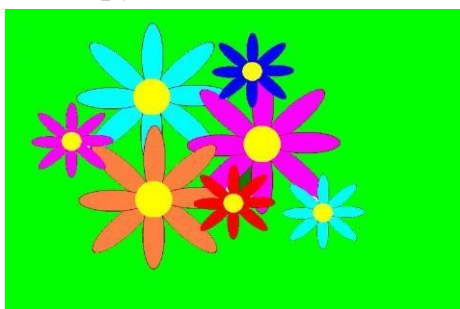
### Часть III Практическая часть.

**«Рисование открытки из повторяющихся элементов с использованием текста в графическом редакторе Paint и Word»**

1. Открой программу **Paint**. Нарисуй цветок, используя овал и функцию «отразить» и «наклонить».



2. Копируя цветок, создай композицию на цветном фоне.



3. Напиши текст на свободном фоне, перенеси его на открытку.



4. Сохрани изображение в формате JPEG

5. Открой программу **Word**. Выбери ориентацию страницы АЛЬБОМНАЯ

6. В диалоговом окне **КОЛОННЫ** установите параметры (например):

- Число колонок: 2
- Промежуток: 2 см

7.Набери текст поздравления в первой колонке. Для текста стихотворения выберите шрифт Monotype Corsiva, размер шрифта 18, цвет – синий.

Тебе желаю море счастья,  
Улыбок, солнца и тепла. Чтоб  
жизнь была еще прекрасней,  
Удача за руку вела!

Пусть в доме будет только радость,  
Уют, достаток и покой. Друзья,  
родные будут рядом, Беда обходит  
стороной!

Здоровья крепкого желаю И  
легких жизненных дорог. И  
пусть всегда, благословляя,  
Тебя хранит твой ангелок!

8. Для создания рисунка перейдите во вкладку Вставка → Рисунок → Из файла. Вставьте свой рисунок, созданный в Paint во вторую колонку.

9.Сохраните открытку в своей папке под именем «Поздравительная открытка».

### Критерии оценивания

Оценка успешности выполнения заданий (в %)	Уровневая оценка знаний
Менее 50 %	низкий уровень
От 50 до 70 %	средний уровень
От 71 до 89 %	выше среднего
От 90 до 100 %	высокий