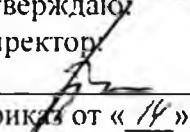


**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ОРЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОРЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО  
ТВОРЧЕСТВА, ТУРИЗМА И ЭКСКУРСИЙ»**

Принята на заседании  
методического (педагогического) совета  
от « 14 » сентября 2016 г.  
Протокол № 3

Утверждаю  
Директор  
  
/Балакин О.А./  
Приказ от « 14 » сентября 2016 г № 124

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
« Мир компьютера »**

Возраст обучающихся: 9-14 лет  
Срок реализации программы: 3 года

Автор-составитель:  
Гвоздевская Татьяна Викторовна,  
педагог дополнительного образования

Орел, 2016 г.

## Оглавление

Пояснительная записка .....	3
Календарный учебный график .....	6
Учебный план .....	8
Первый год обучения .....	8
Учебный план первого года обучения .....	9
Учебный план .....	11
Учебный план второго года обучения .....	12
Учебный план .....	14
Учебный план третьего года обучения .....	15
Содержание учебного плана 1-го года обучения .....	17
Содержание учебного плана 2-го года обучения .....	20
Содержание учебного плана 3- года обучения .....	22
Планируемые результаты .....	24
Условия реализации программы .....	29
Информационное обеспечение программы .....	29
Формы аттестации .....	30
Оценочные материалы .....	31
Список литературы для учащихся первый год обучения .....	55
Список литературы для родителей .....	55
Список литературы для учащихся второй, третий год обучения .....	56
Список литературы для родителей .....	57
Интернет ресурсы: .....	58
Список литературы для педагога .....	58

## **Пояснительная записка**

Направленность программы – техническая (в соответствии с Приказом № 1008).

### Актуальность программы

Не утонуть в этом информационном море, а точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность.

Программа ориентирована на популяризацию и массовое привлечение школьников к занятиям ИКТ, развитию стремления к новым знаниям. Привлечение детей к участию в конкурсах и олимпиадах. Разработанная система знаний расширяет кругозор детей, формирует умение пользоваться программными продуктами и компьютерной техникой, включает учащихся в постоянный творческий процесс, позволяющий продвигаться по пути социальной адаптации.

### Отличительные особенности программы

Программа «Мир компьютера» - для старшей возрастной группы. Она не дублирует школьную программу. Знакомит ребят с миром компьютерных технологий. Позволяет показать, как можно будет применять полученные знания. В то же время, остаётся ещё много нераскрытых вопросов, которые возникают у ребят в процессе работы, и заставляют их думать, читать дополнительную литературу, обращаться к справочникам, задавать вопросы педагогу. Таким образом, развивается способность самостоятельно добывать знание (формируется исследовательская деятельность учащихся) и потребность в дальнейшем саморазвитии и реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для каждого человека для адаптации в современном обществе.

Знания, полученные при изучении курса, учащиеся могут использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний — физике, химии, биологии и др. Созданное изображение в различных графических редакторах, может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на Web-странице или импортировано в документ издательской системы. Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Курс обучения ставит своими задачами раскрыть учащимся компьютер не только как электронно-вычислительную машину, но и как средство творческого самовыражения. Программа развивает интерес к дальнейшему более глубокому изучению программ в высших учебных заведениях.

#### Адресат программы

Программа рассчитана на детей в возрасте от 9 до 14 лет, получивших начальное образование и обладающих характерным для данного возраста уровнем развития.

Форма обучения – очная (Закон № 273-ФЗ гл. 2, ст. 17, п. 2).

#### Особенности организации образовательного процесса

Срок реализации программы – 3 года. Группа первого, второго , третьего года обучения занимаются 2 часа 2 раза в неделю. Каждое занятие содержит 10-минутный перерыв и физкультминутки. Продолжительность занятия 30 минут 4-5 класс, 45 минут 6-7 класс. Учащиеся первого, второго года обучения одного возраста, третьего - разновозрастная группа. Состав групп – постоянный (Приказ № 1008, п. 7).

#### Цели и задачи программы

Цель программы – формирование молодого поколения, готового активно жить и действовать в современном информационном обществе, насыщенном средствами хранения, переработки и передачи информации на

базе новейших информационных технологий, развития познавательных интересов и творческих способностей, воспитание черт личности, ценных для каждого индивидуума и общества в целом.

Задачи.

*Образовательные:*

1. формирование знаний о роли информационных процессов в живой природе, технике, обществе;
2. формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
3. формирование знаний об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
4. формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
5. формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.

*Развивающие:*

1. развитие памяти, внимания, наблюдательности;
2. развитие абстрактного и логического мышления;
3. развитие творческого и рационального подхода к решению задач.

*Воспитательные:*

1. воспитание: настойчивости, собранности, организованности, аккуратности;
2. умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога;
3. бережного отношения к школьному имуществу;
4. навыков здорового образа жизни.

## Календарный учебный график

на 2016-2017 учебный год

Учебный год Реализация программ для групп первого года обучения				Итого недель в учебном году	Продолжительность кол-ва занятий в неделю	Количество часов в год
I полугодие		II полугодие		36	2/4 часа  по 30 мин. для детей в возрасте до 10 лет, перерыв 10 мин.	144
период	Кол-во недель	период	Кол-во недель			
14.09-31.12.	16	09.01-31.05	20			
Сроки организации промежуточного контроля						
декабрь		май				
Учебный год Реализация программ для групп второго и последующих лет обучения				Итого недель в учебном году	Продолжительность кол-ва занятий в неделю	Количество часов в год
I полугодие		II полугодие		38	2/4 часа  по 30 мин. для детей в возрасте до 10 лет; по 45 мин. для остальных обучающихся, перерыв 10 мин.	144
01.09.-31.12.	18	09.01- 31.05.	20			
Сроки организации промежуточного контроля						
декабрь		май				

Выходные дни	Суббота, воскресенье			
Праздничные дни	Согласно ТК РФ			

## Учебный план

### Первый год обучения

**Цель** – формирование информационной культуры школьника, развитие интеллектуальных и творческих способностей детей. Формирование умения запускать и использовать в работе приложения пакета MS Office.

#### **Задачи:**

- научить работать с программой MS Word;
- научить работать с программой MS Power Point;
- научить работать с приложением MS Publisher;
- научить работать со средой GameLogo;
- научить работать с растровым редактором Gimp;
- научить работать с векторным редактором Inkscape;
- развивать способности к оригинальным решениям тех или иных задач;
- развивать умения применять знания на практике;
- развивать умения анализировать, выделять главное;
- воспитывать уважения к сверстникам, преподавателям, быть доброжелательным, стремиться помочь тем, кому необходима помощь.



### Учебный план первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение. Компьютерный класс. Правила О.Т.Профилактика зрительного утомления. Повторение «Роботландия»: задачи на «переливания», «черные ящики».	2	1	1	опрос
2.	Операционная система WIN XP, WIN 7.	4	2	2	компьютерное тестирование
3.	Компьютерные вирусы.	4	2	2	компьютерное тестирование
4.	Текстовый редактор MS Word.	10	5	5	самостоятельная практическая работа
5.	Повторение пройденного материала. Создание презентаций в Power Point 2007.	12	4	8	защита проекта
6.	Основы работы в MS Publisher 2007.	12	6	6	самостоятельная практическая работа
7.	Знакомство с программой GameLogo и технология работы с ней.	14	7	7	защита проекта
8.	Графические редакторы. Растровые и векторные.	2	1	1	опрос
9.	Графические редакторы MS Paint.	10	4	6	самостоятельная творческая работа
10.	Графические редакторы. Основы работы в Gimp.	22	10	12	самостоятельная

					практическая работа
11.	Основы работы в векторном редакторе Inkscape.	20	8	12	самостоятельная практическая работа
12.	Повторение пройденного материала.	12	6	6	защита проекта
13.	Воспитательная работа. Конкурсы.	20	0	20	участие в мероприятиях
	ИТОГО:	144	56	88	

## **Учебный план**

### **Второй год обучения**

**Цель** - формирование информационной культуры школьника, развитие интеллектуальных и творческих способностей. Формирование умения использовать в работе приложения пакета MS Office, владеть технологиями работы в графических редакторах при создании и обработки графических объектов.

#### **Задачи:**

- научить работать с программой MS Power Point;
- научить работать с программой Adobe Photoshop CS;
- научить работать с программой Adobe Flash CS;
- научить работать с программой Inkscape;
- развивать умения применять знания на практике;
- развивать умения действовать самостоятельно;
- воспитывать умения общаться со сверстниками на занятиях и в свободное время.

### *Учебный план второго года обучения*

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение. Компьютерный класс. Правила О.Т. Профилактика зрительного утомления.	2	1	1	опрос
2.	Повторение. Операционная система WIN XP, WIN 7. Системы счисления.	4	2	2	компьютер ное тестирован ие
3.	Кодирование информации. Игра- конкурс «Кодировщик».	2	1	1	опрос
4.	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через Интернет.	6	2	4	опрос
5.	Повторение пройденного материала. Создание презентаций в Power Point 2007. Проектная деятельность.	4	1	3	защита проекта
6.	Повторение пройденного материала. Работа в редакторе MS Publisher 2007. Проектная деятельность	4	1	3	защита проекта
7.	Повторение пройденного материала. Работа в редакторе в Gimp. Проектная деятельность.	6	2	4	защита проекта
8.	Основы работы в Adobe Photoshop CS.	48	20	28	Самостоят ельная творческая работа
9.	Основы работы в векторном редакторе Inkscape.	14	7	7	Самостоя тельная творческая работа
10.	Основы работы с Adobe Flash CS3.	20	10	10	Самостоя тельная творческая работа
11.	Повторение пройденного материала.	6	0	6	защита проекта. Компьюте рное

					тестирова ние
12.	Создание программ, презентаций, тестов для младшего звена. Развивающие компьютерные игры, решение логических задач и т.д	8	0	8	защита проекта
13.	Воспитательная работа. Конкурсы.	20	10	10	участие в мероприят иях
ИТОГО:		144	57	87	

## **Учебный план**

### **Третий год обучения**

**Цель** – формирование информационной культуры школьника, развитие интеллектуальных и творческих способностей детей, расширение теоретических знаний по данному направлению, выработка у учащихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности, сочетающей познавательный аспект с эстетическим восприятием.

#### **Задачи:**

- научить работать с программой Adobe Photoshop CS;
- научить создавать видеоролики;
- научить обрабатывать звук;
- научить создавать 3D объекты;
- научить делать морфинг фотографий;
- научить использовать веб-редакторы для создания веб-страниц;
- развивать способности к оригинальным решениям тех или иных задач;
- развивать умения применять знания на практике;
- развивать умения анализировать, выделять главное;
- воспитывать уважения к сверстникам, преподавателям, быть доброжелательным, стремиться помочь тем, кому необходима помощь.

### Учебный план третьего года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации и/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение. Компьютерный класс. Правила О.Т. Профилактика зрительного утомления.	2	1	1	опрос
2.	Повторение пройденного материала. Тестирование.	2	0,5	1,5	компьютерное тестирование
3.	Мировые сети. Поиск и сохранение информации, обработка .	4	2	2	самостоятельная практическая работа
4.	Повторение Adobe Photoshop CS. Разработка проекта.	8	1	7	защита проекта
5.	Запись и обработка звука.	4	1	3	практическая работа
6.	Индивидуальная работа. Работа над проектом.	32	6	26	участие в конкурсах
7.	Запись и монтаж видеофайлов на компьютере. Проектная деятельность.	20	6	14	защита проекта
8.	Морфинг фотографий.	8	2	6	самостоятельная работа
9.	Создание сайта с помощью конструктора.	4	1	3	защита проекта
10.	Создание мультфильмов.	20	8	12	защита проекта
11.	Программа создание трехмерной компьютерной графики Blender.	28	13,5	12,5	самостоятельная практическая работа

12.	Конкурсы. Воспитательная работа.	14	-	14	участие в мероприятиях
	ИТОГО:	144	42	102	



## **Содержание учебного плана 1-го года обучения**

### **Тема 1. Введение. Компьютерный класс.**

**Теория:** Правила техники безопасности. Профилактика зрительного утомления. Повторение «Роботландия»: задачи на «переливания», «черные ящики».

**Практика:** Программа «Роботландия»: задачи на «переливания», «черные ящики».

### **Тема 2. Операционная система WIN XP, WIN 7.**

**Теория:** **Графический интерфейс** операционная система WIN XP, WIN 7. Рабочий стол. Создание папки, ярлыка. Диспетчер задач. Справочная система. Повторение «Роботландия»: «черные ящики».

**Практика:2** Повторение «Роботландия»: «черные ящики».

### **Тема 3 . Компьютерные вирусы.**

**Теория:** Все о компьютерных вирусах. Антивирусные программы.

**Практика:** Выполнение задания: программа Avira Free Antivirus, Panda Free Antivirus.

### **Тема 4.Текстовый редактор MS Word.**

**Теория:** Интерфейс текстового редактора MS Word.Форматирование абзацев и шрифтов. Разметка страницы. Вставка: графических объектов, колонтитулов, нумерацию строк, объектов WordArt, даты и времени, символов, упорядочение объектов. Разметка страниц: параметры страницы, колонки, ориентация, фон страницы. Списки.

**Практика:** Выполнение упражнений работа с текстом: форматирование абзацев и шрифтов, разметка страниц, вставка: графических объектов, колонтитулов, нумерацию строк, объектов WordArt, даты и времени, символов, упорядочение объектов. Разметка страниц: параметры страницы, колонки, ориентация, фон страницы. Списки. Самостоятельная работа.

### **Тема 5. Повторение пройденного материала.**

**Теория:** Интерфейс программы PowerPoint 2007. Инструменты программы PowerPoint 2007.

**Практика:** Проектная деятельность на заданную тематику. Защита проекта. Создание презентаций в Power Point 2007. Проектная деятельность.

### **Тема 6. Основы работы с программой MS Publisher.**

**Теория:** Где используется MS Publisher .Интерфейс, рабочая область программы MS Publisher . Добавление, перемещение форматирование текста, рисунков. Использование шаблонов. Изменение фона публикации. Создание веб-страницы.

**Практика:** Практические работы: создание визитки, создание календаря, проект газеты, проект объявления, открытки, печать брошюры «Моя профессия» создание сайта «Московский кремль». Самостоятельная работа «Мой сайт».

### **Тема 7. Знакомство с программой GameLogo и технология работы с ней.**

**Теория:** Создание программы. Интерфейс. Команды, запись команд. Графика. Случайные числа. Циклы. Условия. Датчики. Программирование событий клавиатуры, звук в программе.

**Практика:** Выполнение заданий: программирование заданных фигур, рисуем: звезды, спирали, планеты. Самостоятельная творческая работа.

### **Тема 8. Графические редакторы. Растровые и векторные.**

**Теория:** Назначение редакторов. Векторная и растровая графика: основные отличия, преимущества и недостатки.

**Практика:** Самостоятельна творческая работа в Paint.

### **Тема 9. Графический редактор MS Paint.**

**Теория:** Графический редактор MS Paint. Интерфейс программы. Инструменты. Вставка, копирование, удаление объектов. Создание рисунков.

**Практика:** Практические работы: строим дом, строим улицу. Самостоятельная творческая работа.

### **Тема 10. Графические редакторы. Основы работы в Gimp.**

**Теория:** Интерфейс программы. Запуск и импорт файлов. Выделение области изображения. Слои. Изменение размеров и трансформация изображения. Использование фильтров. Создание gif-анимации.

**Практика:** Практические работы: создание рисунка «Зима», «Осень», на произвольную тему; «Слои», «Сердце в виде солнца», рамки для фото,»Пейзаж с отражением»,»Создание красивого фона». Самостоятельная творческая работа.

### **Тема 11: Основы работы в векторном редакторе Inkscape.**

**Теория:** Интерфейс программы. Импорт и запуск файлов. Инструменты. Создание , основы работы с объектами. Закраска рисунков и контуров. Создание рисунков из кривых. Метод упорядочивания и объединения объектов. Работа с текстом.

**Практика:** Практические работы: создание иллюстрации по образцу, « Методы комбинирование объектов», «Рисуем звезду, «Закраска рисунков», рисуем дерево, рисуем телефон, создание шара, « Инь и Янь», рисуем бильярдный шар, рисуем ёлочные игрушки, рисуем снежинку, рисуем пейзаж по заданному образцу. Самостоятельная работа по заданному образцу.

**Тема 12: Повторение пройденного материала. Развивающие компьютерные игры.**

**Теория:** Обобщение изученного материала.

**Практика:** Практические работы в текстовом редакторе, графических редакторах.

**Тема 13. Конкурсы. Воспитательная работа.**

**Теория:-**

**Практика:** Воспитательные мероприятия: участие и подготовка к конкурсам, памятным датам, развивающие и познавательные игры.

## **Содержание учебного плана 2-го года обучения**

### **Тема 1. Введение. Компьютерный класс.**

**Теория:** Правила техники безопасности. Профилактика зрительного утомления.

**Практика:** Компьютерное тестирование.

### **Тема 2. Операционная система WIN XP, WIN 7.**

**Теория:** Рабочий стол. Создание папки, ярлыка. Диспетчер задач. Справочная система.

**Практика:** Компьютерное тестирование.

### **Тема 3. Кодирование информации.**

**Теория:** Кодирование информации. Способы кодирования информации. Декодирование информации.

**Практика:** Игра-конкурс «Кодировщик».

### **Тема 4. Интернет и его роль в жизни человека.**

**Теория:** Поиск информации через Интернет. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Поиск и обработка информации по заданной теме.

**Практика:** Выполнение задания по поиску, сохранению и редактированию информации по заданной теме.

### **Тема 5. Повторение пройденного материала. Создание презентаций в Power Point 2007.**

**Теория:** Обобщение изученного материала.

**Практика:** Разработка проекта.

### **Тема 6. Повторение пройденного материала. Работа в редакторе MS Publisher 2007.**

**Теория:** Обобщение изученного материала.

**Практика:** Проектная деятельность.

### **Тема 7. Повторение пройденного материала. Работа в редакторе в Gimp.**

**Теория:** Обобщение изученного материала.

**Практика:** Проектная деятельность.

### **Тема 9. Основы работы в Adobe Photoshop CS. Разработка проекта.**

**Теория:** Растровая графика: средства создания изображений, средства обработки изображений, форматы файлов растровой графики. Интерфейс программы. Загрузка и импорт файлов. Получение информации о файле. Инструменты редактора Adobe Photoshop. Инструментальные палитры. Функции палитр. Приемы обработки изображений: динамический диапазон, гамма-коррекция, местная коррекция и ретушь изображения, фильтры, понятия канала, коллаж.

**Практика:** Практические работы. Проектная деятельность. Защита проекта.

**Тема 10. Повторение пройденного материала. Основы работы в векторном редакторе Inkscape.**

**Теория:** Обобщение изученного материала.

**Практика:** Проектная деятельность.

**Тема 11. Основы работы в Adobe Flash CS.**

**Теория:** Интерфейс программы в Adobe Flash CS. Панель инструментов. Рисование. Анимация: промежуточная анимация, анимация формы, анимация движения. Использование слоёв в анимации: слой траектория. Внутренний ролик. Сценарий кадров.

**Практика:** Практические работы: «Создаем поздравительную открытку», «Создаем анимированный текст», «Флеш-символы», «Покадровая анимация», «Анимация формы», «Анимация вращения», анимация персонажа с использованием костей. Самостоятельная работа.

**Тема 12. Повторение пройденного материала.**

**Теория:** Обобщение изученного материала.

**Практика:** Проектная деятельность.

**Тема 13. Решение логических задач. Создание программ, презентаций. Развивающие компьютерные игры.**

**Теория:** Как правильно решать логические задачи. Решение логических задач. Составление кроссвордов по заданной тематике.

**Практика:** Разработка и защита проектов на свободную тему.

**Тема 14. Воспитательная работа. Конкурсы.**

**Теория:-**

**Практика:** Подготовка и участие в мероприятиях.

## **Содержание учебного плана 3- года обучения**

### **Тема 1. Введение. Компьютерный класс. Анкетирование.**

**Теория:** Правила техники безопасности. Профилактика зрительного утомления.

**Практика:** Компьютерное тестирование.

### **Тема 2. Повторение пройденного материала.**

**Теория:** Обобщение изученного материала.

**Практика:** Компьютерное тестирование.

### **Тема 3. Мировые сети.**

**Теория:** Поиск и сохранение информации, обработка.

Компьютерные коммуникации в современном мире. Что такое Интернет. История развития Интернет как телекоммуникационной сети. HTTP – протокол передачи гипертекста. Понятие о браузерах. Работа с электронной почтой. Поиск информации. Сохранение информации.

**Практика:** Практическая работа.

### **Тема 4. Повторение Adobe Photoshop CS.**

**Теория:** Интерфейс программы. Панель инструментов.

**Практика:** Разработка и защита проектов.

### **Тема 5. Запись и обработка звука.**

**Теория:** Аудиозапись как информационный объект. Компьютерные средства записи и воспроизведения звука. Форматы звуковых файлов.

**Практика:** Практическая работа программе Audacity.

### **Тема 6. Индивидуальная работа.**

**Теория:** Ознакомление учащихся с конкурсами, выбор и обсуждение темы проекта.

**Практика:** Разработка проектов. Подготовка к участию в Международных, Всероссийских, областных конкурсах.

### **Тема 7. Запись и монтаж видеофайлов на компьютере.**

**Теория:** Программы - конвертеры. Программа SonyVegasPro. Интерфейс. Работа с фотографиями. Захват видео. Работа со звуком. Титры, спецэффекты, видеопереходы. Создание видеоролика, сохранение.

**Практика:** Выполнение заданий: создание видеоролика из фотографий по заданной тематике, озвучивание видеоролика, спецэффекты, видеопереходы. конвертирование видеоролика,

создание видеоролика из видеороликов по заданной тематике.  
Самостоятельная творческая работа.

### ***Тема 8. Морфинг фотографий.***

***Теория:*** Что такое морфинг. Программы для морфинга фотографий: Sqirlz Morph, Smart Morph. Интерфейс программ, инструменты. Морфинг фотографий.

***Практика:*** Практическая работа «Морфинг фотографий».  
Самостоятельная работа.

### ***Тема 9. Создание сайтов с помощью конструкторов.***

***Теория:*** Создание сайта в конструкторе сайтов uCoz.com

***Практика:*** Разработка и защита сайта.

### ***Тема 10. Создание мультфильмов.***

***Теория:*** Что такое мультипликация. Анимация в видеоролике и компьютерной графики. Пластилиновая анимации, из природных материалов, из сыпучих предметов, рисованная анимация. Создание мультфильма.

***Практика:*** Разработка и защита проекта.

### ***Тема 11. Программа создание трехмерной компьютерной графики Blender.***

***Теория:*** Реальные и виртуальные миры. Введение в Blender.

Ориентация в 3D-пространстве, перемещение и изменение объектов в Blender. Объекты в Blender. Экструдирование (выдавливание) в Blender. Подразделение (subdivide) в Blender. Булевы операции в Blender. Модификаторы в Blender. Mirror – зеркальное отображение. Сглаживание объектов в Blender. Добавление материала. Свойства материала. Текстуры в Blender. Материалы в Blender.

***Практика:*** Выполнение заданий: создание 3Dмоделей по образцу.

### ***Тема 12. Конкурсы. Воспитательная работа.***

***Теория:-***

***Практика:*** Подготовка и участие в мероприятиях.

## Планируемые результаты

По окончании первого года обучения учащийся должен уметь:

- включать и выключать компьютер, тренироваться на клавиатурном тренажере;
- работать с файлами (сохранять, копировать, осуществлять поиск);
- войти в программу, перемещаться по окнам, запускать программы и приложения, создавать папки и ярлыки, создавать и переименовывать объекты и т.д.;
- соблюдать правила охраны труда, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере;
- набирать и редактировать текст;
- делать обработку фотографий;
- работать в векторном редакторе;
- создавать буклет, визитку;
- создавать презентацию.

учащийся должен знать:

- понятие информации и информационных процессов;
- назначение редактора MS Word;
- назначения программы MS Power Point;
- назначение редактора Gimp;
- назначение редактора Inkscape;
- назначение программы MS Publisher.

По окончании второго года обучения учащийся должен уметь:

- включать и выключать компьютер, тренироваться на клавиатурном тренажере;
- работать с файлами (сохранять, копировать, осуществлять поиск);
- войти в программу, перемещаться по окнам, запускать программы и приложения, создавать папки и ярлыки, создавать и переименовывать объекты и т.д.;



- соблюдать правила охраны труда, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере;

- создавать интерактивную анимацию;
- делать обработку фотографий;
- работать в векторном редакторе;
- создавать буклет, визитку.

учащийся должен знать:

- понятие информации и информационных процессов;
- назначение редактора Adobe Photoshop CS;
- назначение редактора Adobe Flash CS;
- назначение редактора Gimp;
- назначение редактора Inkscape;
- назначение приложения MS Publisher.

**По окончании третьего года обучения**

учащийся должен уметь:

- включать и выключать компьютер, тренироваться на клавиатурном тренажере;
- работать с файлами (сохранять, копировать, осуществлять поиск);
- войти в программу, перемещаться по окнам, запускать программы и приложения, создавать папки и ярлыки, создавать и переименовывать объекты и т.д.;

- соблюдать правила охраны труда, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере;

- создавать видеоролик;
- делать обработку фотографий;
- работать в программе трехмерного моделирования;
- записывать и обрабатывать аудиозапись;
- создавать сайт на uCoz, используя шаблон конструктора;
- создавать тесты, используя программы MyTest, easyQuizzy-2.0.

учащийся должен знать:

- понятие информации и информационных процессов;
- назначение редактора Adobe Photoshop CS;
- назначение программы Blender;
- назначение программы Sqirlz Morph;
- назначение программы Format Factory;
- назначение редактора Sony Vegas Pro;
- назначение редактора AudaCity;
- назначение программы save2pc.

**Личностные результаты освоения программы:**

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

## **Метапредметные результаты освоения программы :**

- ☑ овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- ☑ освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- ☑ формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- ☑ определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- ☑ готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества.

## **Предметные результаты освоения программы**

- ☑ сформированность представлений о социальных, культурных и исторических факторах становления информатики;
- ☑ сформированность основы логического, алгоритмического мышления;
- ☑ сформированность умений применять полученные знания при решении различных задач;
- ☑ сформированность представлений об информатике как части общечеловеческой культуры, универсальном языке науки, позволяющем описывать и изучать реальные процессы и явления;
- ☑ сформированность представлений о роли информатики и ИКТ в современном обществе, понимание основ правовых аспектов использования компьютерных программ и работы в Интернете;

- ☑ принятие этических аспектов информационных технологий; осознание ответственности людей, вовлечённых в создание и использование информационных систем, распространение информации.

## **Условия реализации программы**

### Материально-технические

Для реализации программы необходимо специально оборудованное помещение, которое соответствует установленным санитарно-гигиеническим требованиям по площади, освещенности рабочих мест, расположении оборудования. Компьютерный класс. Мультимедийный проектор, сканер, принтер, сеть Интернет. Программное обеспечение.

### Пространственно-временные

Группа первого, второго, третьего года обучения занимаются 2 часа 2 раза в неделю. Каждое занятие содержит 10-минутный перерыв и физкультминутки. Продолжительность занятия 30 минут 4-5 класс, 45 минут 6-7 класс (Приложение N 3 к СанПиН 2.4.4.3172-14).

## **Информационное обеспечение программы**

### *1 год обучения*

Оборудование: IBM – совместимые компьютеры

Принтер, сканер, модем, мультимедийный проектор.

Подключение к сети Интернет. Программно – методическая система «Роботландия». Пакет MS Office Pro, Среда Game Logo. Обозреватель: Opera, Internet Explorer. Редактор Gimp, векторный редактор Inkscape, Учебные программы на дисках. Конспекты лекций. . Практические работы. Вопросы к тестированию по изучаемым темам.

### *2 год обучения*

Оборудование: IBM – совместимые компьютеры

Принтер, сканер, модем, мультимедийный проектор.

Подключение к сети Интернет. Пакет MS Office Pro. Обозреватель: Opera, Internet Explorer. Редактор Gimp, Adobe Photoshop CS, Adobe Flash CS , векторный редактор Inkscape.

Учебные программы на дисках. Конспекты лекций. . Практические работы. Вопросы к тестированию по изучаемым темам.

### ***3 год обучения***

Оборудование: IBM – совместимые компьютеры

Принтер, сканер, модем, мультимедийный проектор.

Подключение к сети Интернет. Пакет MS Office Pro. Обозреватель: Opera, Internet Explorer. Редактор Gimp, Adobe Photoshop CS, Adobe Flash CS , векторный редактор Inkscape, Sony Vegas Pro 10.0, Movie Maker, Audacity, Blender Foundation, Format Factory, save2pc, программы Sqirlz Morph, Smart Morph.

Учебные программы на дисках. Конспекты лекций. Практические работы. Вопросы к тестированию по изучаемым темам.

### **Формы аттестации**

- вводной контроль (тестирование);
- текущий контроль (самостоятельная работа после изучения каждой темы, тестирование);
- промежуточная аттестация (компьютерное тестирование, самостоятельная практическая работа);
- итоговый контроль (творческий проект).

## Оценочные материалы

### Первый год обучения

#### Вводная аттестация

##### **1. Какие инструменты есть в графическом редакторе Paint?**

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

##### **2. Для чего предназначен инструмент на панели инструментов графического редактора Paint?**

- а) Для удаления фрагментов рисунка
- б) Для рисования линий произвольной формы
- в) Для введения текста
- г) Для изменения масштаба просмотра рисунка

##### **3. Для чего предназначен инструмент на панели инструментов графического редактора Paint?**

- а) Для задания активного цвета как на выбранном фрагменте рисунка
- б) Для заливки выбранным цветом замкнутых областей
- в) Для удаления фрагментов рисунка
- г) Для рисования линий произвольной формы

##### **4. Для чего предназначен инструмент на панели инструментов графического редактора Paint?**

- а) Для введения текста
- б) Для выбора цвета
- в) Для задания атрибутов рисунка
- г) Для сохранения фрагмента рисунка

##### **5. Какую клавишу необходимо удерживать в нажатом состоянии при рисовании в графическом редакторе, чтобы получить квадрат, а не прямоугольник?**

- а) Alt
- б) Ctrl
- в) Shift
- г) CapsLock

##### **6. Как изменить цвет фона в графическом редакторе Paint?**

- а) Одиночный щелчок левой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре
- б) Одиночный щелчок правой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре
- в) Двойной щелчок левой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре
- г) Двойной щелчок правой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре

##### **7. Инструмент «Масштаб»:**

- а) Изменяет размер области рисунка
- б) Изменяет размер рисунка на печати
- в) Изменяет размер рисунка на экране
- г) Изменяет размер рисунка в файле

##### **8. Есть разные формы...**

- а) Кисти
- б) Ластика
- в) Карандаша
- г) Распылителя

**9. Когда можно изменять размеры рисунка в текстовом редакторе Word?**

- а) Когда он вставлен
- б) Когда он выбран
- в) Когда он цветной
- г) Когда он является рабочим

**10. Power Point нужен для создания ....**

- а) таблиц с целью повышения эффективности вычисления формульных выражений
- б) текстовых документов, содержащих графические объекты
- в) Internet-страниц с целью обеспечения широкого доступа к имеющейся информации
- г) презентаций с целью повышения эффективности восприятия и запоминания информации

*Промежуточная аттестация*

### Тест

**1. Для ввода текстовой информации в компьютер служит ...**

- А) Мышь                      Б) Принтер                      С) Процессор                      Д) Клавиатура

**2. Для вывода информации на бумагу служит ...**

- А) Сканер                      Б) Принтер                      С) Монитор                      Д) Процессор

**3. Какое из перечисленных ниже устройств используется для хранения данных в компьютере?**

- А) Жесткий диск                      Б) Сканер                      С) Процессор                      Д) Дисковод

**4. Какое из перечисленных ниже устройств используется для хранения данных в компьютере?**

- А) Жесткий диск                      Б) Сканер                      С) Процессор                      Д) Дисковод

**5. Закончите ряд МИКРОФОН, СКАНЕР, МЫШЬ одним из слов из ниже указанных (по смыслу)**

- А) Клавиатура                      Б) Системный блок                      С) Наушники                      Д) Монитор

**6. Дайте самый полный ответ**

Информация — это ...

- А) сведения об окружающем нас мире
- Б) то, что передают по телевизору в выпусках новостей
- С) прогноз погоды

**7. Рисунки, картины, чертежи, схемы, карты, фотографии — это примеры ...**

- А) числовой информации
- Б) текстовой информации
- С) графической информации
- Д) видеoinформации



**8. С помощью какого органа чувств человек получает осязательную информацию?**

- А) Глаза      Б) Уши      С) Кожа      Д) Нос      Е) Язык

**9. Что такое процессор?**

- А) Устройство для печати информации на бумаге.  
Б) Устройство для обработки информации.  
С) Устройство для ввода информации.  
Д) Устройство для хранения информации.

**10. Какие устройства используются для вывода информации?**

- А) Принтер, процессор, колонки.  
Б) Клавиатура, монитор, принтер.  
С) Монитор, принтер, колонки.  
Д) Монитор, процессор, принтер.

**11. Что такое Рабочий стол?**

- А) Картинка на экране.  
Б) Значки на экране монитора.  
С) Рабочий экран системы Windows.  
Д) Папки, файлы и документы.

**12. Что такое окно?**

- А) Программа, в которой работает человек.  
Б) Картинка на экране монитора.  
С) Значок на экране монитора.  
Д) Область экрана, в которой происходит работа с программой.

**13. Какие устройства относятся к главным?**

- А) Системный блок, сканер, колонки, монитор, клавиатура, мышь,  
Б) Колонки, наушники, сканер, принтер, микрофон, клавиатура  
С) Колонки, наушники, сканер, принтер, микрофон

**14. Корзина служит для:**

- А) Хранения и сортировки файлов      В) Хранения удаленных файлов  
С) Хранения созданных документов

**16. Правильно выключить компьютер, это:**

- А) Alt+F4 → Выключить компьютер → Да  
Б) Пуск → Завершение работы Windows → Да  
С) Пуск → Завершение работы Windows → Выключить компьютер → Да

**15. При копировании папки копируется**

- А) Папка вместе с находящимися в ней файлами.

В) Только содержимое папки (без папки).

С.)Только папка без содержимого

**16. Paint это программа позволяющая :**

А) Проводить вычисления

В.) Обрабатывать тексты и рисунки

С)Создавать и обрабатывать рисунки

**17. Инструментами в графическом редакторе являются...**

А)Линия, круг, прямоугольник

В) Карандаш, кисть, ластик

С) Выделение, копирование

**18. Палитрами в графическом редакторе являются...**

А) Линия, круг, прямоугольник    В) Карандаш, кисть, ластик

С) Наборы цветов

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

А) Для удаления фрагментов рисунка;    В) Для определения цвета;

С) Для изменения масштаба

**20. Если удерживать Shift, то...**

А)Фрагмент будет скопирован    В) Многоугольник будет правильным

С) Фрагмент будет вырезан


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

А)Для удаления фрагментов рисунка;

В)Для рисования линий произвольной формы;

С)Для введения текста;

Д)Для изменения масштаба просмотр рисунка.

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

А)Для введения текста;

В)Для выбора цвета;

С)Для задания атрибутов рисунка;

Д)Для сохранения фрагмента рисунка.

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

- А) Для введения текста;
- В) Для рисования прямоугольников;
- С) Для выделения области рисунка произвольной формы;
- Д) Для выделения прямоугольной области рисунка.

24. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов

- А) Для удаления фрагментов рисунка;
- В) Для рисования линий произвольной формы;
- С) Для введения текста;

### *Промежуточная/годовая аттестация*

#### Тест

1. В состав ОС не входит ...

- a) BIOS
- b) программа-загрузчик
- c) драйверы
- d) ядро ОС

2. Стандартный интерфейс ОС Windows не имеет ...

- a) рабочее поле, рабочие инструменты (панели инструментов)
- b) справочной системы
- c) элементы управления (свернуть, развернуть, скрыть и т.д.)
- d) строки ввода команды

3. Технология Plug and Play ...

- a) позволяет синхронизировать работу компьютера и устройства
- b) позволяет новым устройствам автоматически настраиваться под конфигурацию данного компьютера
- c) используется вместо внешних устройств

4. Ярлык - это ...

- a) копия файла, папки или программы
- b) директория
- c) графическое изображение файла, папки или программы
- d) перемещенный файл, папка или программа

5. ОС Windows предоставляет возможность работать с мультимедиа информацией. К таким программам не относится ...

- a) VolumeControl (Регулятор звука)
- b) Scan Disk (Диагностика)
- c) Sound Recorder (Фонограф)
- d) CD-Player (Лазерный проигрыватель)

6. Какое имя соответствует жесткому диску?

- a) A:
- b) B:

c) С:

7. Для чего предназначена программа Microsoft Publisher?

- a) Для создания различных публикаций
- b) Для создания текстовых документов
- c) Для создания графических изображений
- d) Для создания таблиц

8. Что из перечисленного не является объектом Microsoft Publisher

- a) буклет
- b) календарь
- c) таблица
- d) плакат

9. Что можно добавить на страницу документа в программе Microsoft Publisher через Вставку?

- a) Рисунок, символ, надпись
- b) рисунок, гиперссылку, таблицу
- c) таблицу, символ

10. Какой из графических редакторов является векторным?

- a) Adobe Photoshop
- b) Corel Draw
- c) Paint

11. Пикселизация изображений при увеличении масштаба - один из недостатков ...

- a) растровой графики
- b) векторной графики

12. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- a) черный
- b) красный
- c) зеленый
- d) синий

13. Большой размер файла - один из недостатков ...

- a) растровой графики
- b) векторной графики

14. Физический размер изображения может измеряться в ...

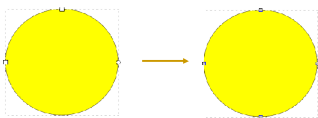
- a) точках на дюйм (dpi)
- b) мм, см, дюймах или пикселах
- c) пикселах
- d) мм, см

## Задание за компьютером

1. Самостоятельная работа в векторном редакторе Inkscape. (выполнить можно любой из предложенных фруктов)

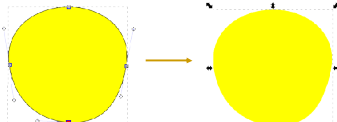
### 1. Создание яблока

- Создать круг: 150x150, цвет - желтый.
- Выполнить команду **Контуры / Оконтурировать объект**.
- Выбрать инструмент «Редактирование узлов» (F2).



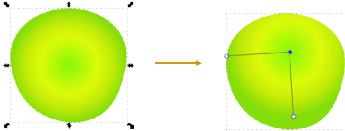
### 1. Создание яблока

- Откорректировать форму яблока.
- Удалить контур.



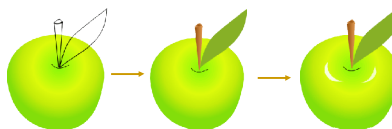
### 1. Создание яблока

- Закрасить объект радиальным градиентом: начальная и конечная точка: салатовый цвет; средняя точка – желтый цвет.
- Изменить положение маркера градиента.



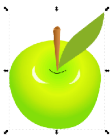
### 1. Создание яблока

- Нарисовать палочку и листик у яблока.
- Закрасить объекты и убрать контур.
- Нарисовать полупрозрачные блики.



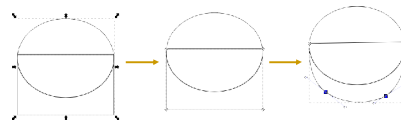
### 1. Создание яблока

- Сгруппировать объекты.



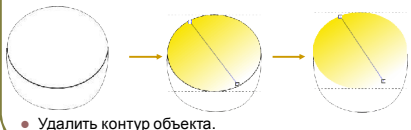
### 2. Создание апельсина

- Нарисовать прямоугольник и окружность.
- Преобразовать объекты в кривые.
- Изменить форму прямоугольника.
- Продублировать окружность.



### 2. Создание апельсина

- Выделить окружность и прямоугольник.
- Выполнить команду **Контуры / Разность**.
- Залить окружность линейным градиентом: начальная точка –желтая; конечная точка - белая



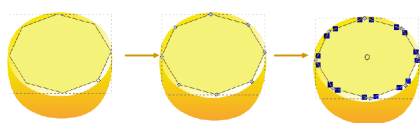
### 2. Создание апельсина

- Залить объект линейным градиентом: начальная точка – желтая; конечная точка – оранжевая
- Изменить положение маркера градиента



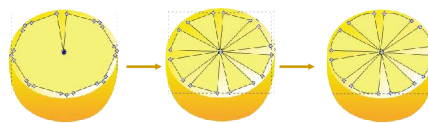
### 2. Создание апельсина

- Нарисовать 8-угольник желтого цвета.
- Объект преобразовать в контур.
- В центре объекта расположить маленький кружок.
- На каждой грани добавить по 2 узла.



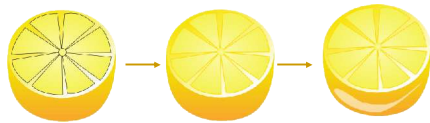
### 2. Создание апельсина

- Вершину многоугольника переместить в центр.
- Аналогично переместить остальные вершины
- Изменить радиус кривизны кривых.



## 2. Создание апельсина

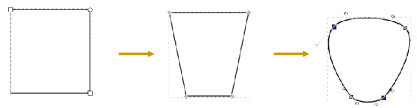
- Залить объект радиальным градиентом: начальная точка: светло-желтая; конечная точка: темно-желтая.
- Залить контур у круга и полученного объекта оранжевым цветом.



- Нарисовать полупрозрачный блик и сгруппировать все объекты.

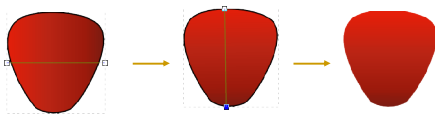
## 3. Создание клубнички

- Нарисовать прямоугольник.
- Преобразовать объект в кривую и придать ей форму клубники.
- Изменить кривизну линий.



## 2. Создание клубнички

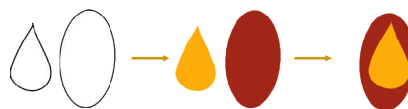
- Залить объект линейным градиентом: начальная точка: – красная; конечная точка: темно-красная.
- Изменить положение маркера градиента.



- Удалить контур объекта.

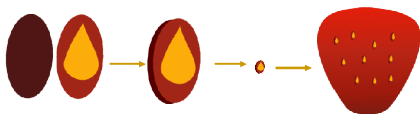
## 3. Создание клубнички

- Нарисовать овал и каплепку.
- Залить каплепку- желтым, а овал - бордовым. Контур - удалить
- Расположить каплепку на овале.



## 3. Создание клубнички

- Продублировать овал и залить коричневым цветом.
- Опустить объект на задний план и сдвинуть влево вниз.
- Сгруппировать объекты и уменьшить.



- Расположить на клубничке несколько полученных объектов.

## 3. Создание клубнички

- Нарисовать «хвостики».
- Продублировать объект и уменьшить.
- Первый объект залить салатным цветом, второй темно-зеленым.



- Расположить второй объект на первом.

## 3. Создание клубнички

- Установить для второго объекта непрозрачность 50%.
- Нарисовать палочку.
- Залить палочку линейным градиентом: начальная точка: – салатный; конечная точка: темно-зелёный.



- Сгруппировать объекты.

## 3. Создание клубнички

- Нарисовать на клубничке овал.
- Залить овал линейным градиентом: начальная точка: – желто-оранжевый; конечная точка: прозрачный.
- Удалить контур.



- Изменить положение маркера градиента.

## 3. Создание клубнички

- Опустить овал за зёрнышки и хвостик.
- Сгруппировать объекты.

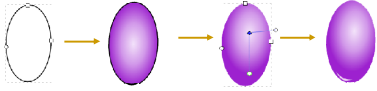


## 3. Создание клубнички

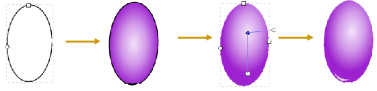
- Опустить овал за зёрнышки и хвостик.
- Сгруппировать объекты.



#### 4. Создание грозди винограда

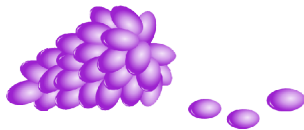
- Нарисовать овал.
  - Залить объект радиальным градиентом: начальная точка – белая; конечная точка – фиолетовая.
  - Удалить контур объекта.
- 
- Изменить положение маркера градиента.
  - Нарисовать полупрозрачный блик и сгруппировать объекты.

#### 4. Создание грозди винограда

- Залить объект радиальным градиентом: начальная точка – белая; конечная точка – фиолетовая.
  - Удалить контур объекта.
- 
- Изменить положение маркера градиента.
  - Нарисовать полупрозрачный блик и сгруппировать объекты.

#### 4. Создание грозди винограда

- Многократно скопировать ягоду, поменять размеры и развернуть.
- Сгруппировать объекты.



- Три ягоды создать отдельно.

#### 4. Создание грозди винограда

- Скомбинировать все детали и сгруппировать.



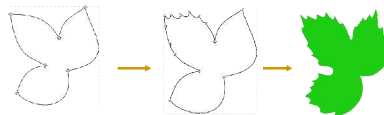
#### 5. Создание фона

- Нарисовать прямоугольник 750×360.
- Залить объект линейным градиентом: переход из темного в светлый.



#### 3. Создание грозди винограда

- Нарисовать листик.
- Смоделировать зазубринки.
- Залить лист салатным цветом, контур удалить.



#### 3. Создание грозди винограда

- Поверх готового листа инструментом «Перо» рисуем прожилки.
  - Закрасить прожилки светло-зелёным цветом.
  - Пером нарисовать черенок и лозу.
- 
- Залить лозу и черенок линейным градиентом тёмно-зелёный переходит в светло-зелёный.

#### 5. Создание фона

- Нарисовать 2-й прямоугольник 750× 280.
- Залить объект линейным градиентом: переход из темного в светлый.



#### 5. Создание фона

- Сгруппировать объекты.
- Опустить объекты на задний план.



#### 6. Создание композиции

- Расположить фрукты произвольным образом.
- Сгруппировать объекты.



## Второй год обучения:

### Промежуточная аттестация

#### Тест

1. Какой из способов подключения к Интернет обеспечивает наибольшие возможности для доступа к информационным ресурсам?
- a) постоянное соединение по оптоволоконному каналу
  - b) удаленный доступ по коммутируемому телефонному каналу
  - c) постоянное соединение по выделенному телефонному каналу
  - d) терминальное соединение по коммутируемому телефонному каналу
2. Модем - это...
- a) почтовая программа
  - b) сетевой протокол
  - c) сервер Интернет
  - d) техническое устройство
3. Компьютер, подключенный к Интернет, обязательно имеет...
- a) IP-адрес
  - b) Web-сервер
  - c) домашнюю web-страницу
  - d) доменное имя
4. Гиперссылки на web - странице могут обеспечить переход...
- a) только в пределах данной web - страницы
  - b) только на web - страницы данного сервера
  - c) на любую web - страницу данного региона
  - d) на любую web - страницу любого сервера Интернет
5. При удалении файлов активизируется Корзина.
- a) При удалении файлы стираются с диска, а в корзине хранится лишь их список.
  - b) Файлы не удаляются с диска, они хранятся в папке Корзина, но в папке, где они находились, их уже нет.
  - c) Файлы не удаляются с диска, они хранятся в той же папке, что и раньше.
6. DOS предназначена для ...
- a) работы с внешними устройствами
  - b) только для обработки и хранения файлов
  - c) обмена данными между компьютером и различными периферийными устройствами
  - d) организации управления компьютером и его ресурсами через набор элементарных операций

Практическая работа за компьютером

1. Самостоятельная работа в Gimp.

#### Коллаж из фотографии

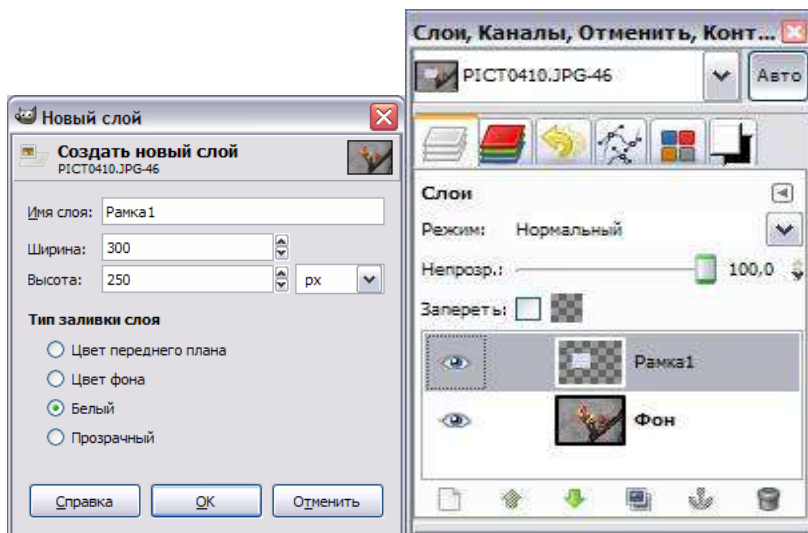
Открываем изображение, над которым будем работать. (фото на выбор учащихся)



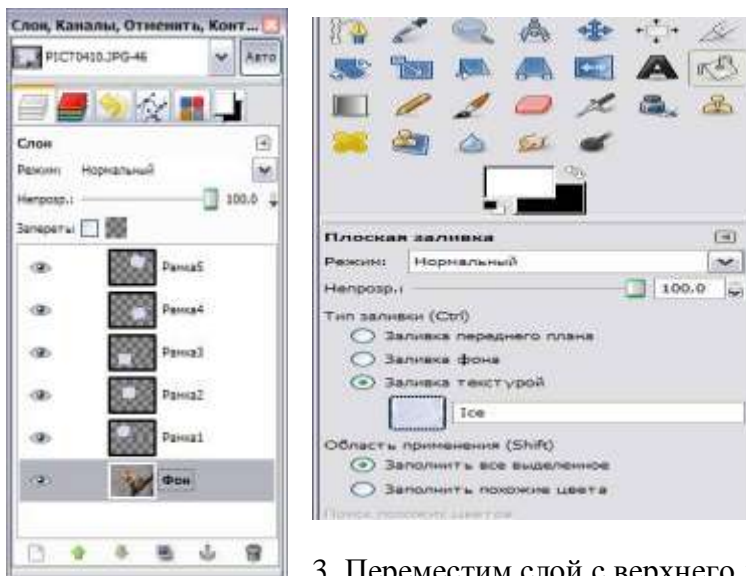
1. Копируем в буфер обмена данную фотографию и вставляем в Gimp.

Теперь нужно создать еще один слой размером 300x250 пикселей с белым или еще лучше - прозрачным фоном. Мы назовем его Рамка1.

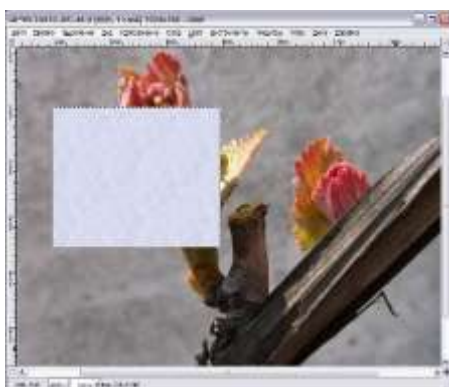




2. Выберем Плоскую заливку (Shift+B) и зальем этот слой каким-нибудь цветом или текстурой. Тип заливки будет определять, как будут выглядеть рамки фотографий, поэтому цвет выбирайте на свое усмотрение. Например - Заливку текстурой и текстуру Исе из стандартного набора.



3. Переместим слой с верхнего левого угла, где он оказался по умолчанию при создании, в какое-нибудь более достойное место и займемся клонированием фоторамок.



4. Создадим несколько дубликатов слоя Рамка1 и назовем их соответственно Рамка2 и т.д. Порядок слоев пока значения не имеет. Мы создали всего 5 слоев с рамками. (Чтобы скопировать слой достаточно нажать кнопку под списком слоев или клавиши

Shift+Ctrl+D). Все слои с рамками у нас оказались один под другим, поэтому мы выбираем инструмент Перемещение (M) и разместим наши рамки по всему изображению. Сразу бросается в глаза, что рамки лежат слишком уж ровно, поэтому мы приведем их в творческий беспорядок инструментом Вращение (Shift+R).

5. Если не хотите каждый раз при вращении нажимать кнопку Повернуть в выскакивающем диалоге вращения, то при вращении удерживайте клавишу Shift. Когда вы отпустите кнопку мыши, изображение повернется сразу же. При этом слой будет вращаться относительно своего центра на тот угол, который вы задали мышкой. В итоге должно получиться примерно вот так:



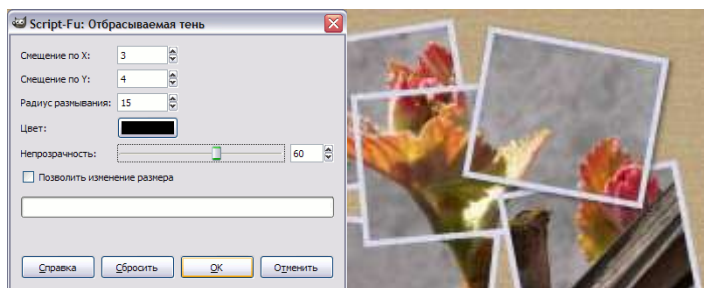
6. Щелкните правой кнопкой мыши на одном из слоев Рамка и в контекстном меню выберите Альфа-канал в выделение (то же самое доступно в меню Слой - Прозрачность). Вокруг выбранной рамки на изображении появится выделение. Теперь уменьшите его на 10 пикселей через меню Выделение - Уменьшить. Контур выделения должен стать чуть меньше. Смело нажимайте клавишу Delete, тем самым удалив внутреннюю часть рамки. Не снимая выделения переходим на слой с фотографией, у нас это слой Фон, и копируем выделенную часть изображения Ctrl+C (Правка - Копировать). Снова возвращаемся на тот же слой с подготовленной рамкой и жмем Ctrl+V (Правка - Вставить). Прделав те же манипуляции с остальными рамками получим следующее:



7. Теперь можно отключить видимость слоя с фотографией нажав слева от названия слоя или вообще удалить этот слой. А вместо него создадим новый слой на который вы сможете поместить какую-нибудь подложку, например изображение стола, на котором должны лежать наши фотографии.



8. добавим к нашим фотокарточкам тень любым удобным способом. Мы выбрали самый легкий - меню Фильтры - Свет и тень - Отбрасываемая тень.



Должно получиться где-то так.

Теперь ту же операцию по созданию тени нужно проделать с остальными рамками. Это очень удобно можно сделать через меню Фильтры - Повторить "Отбрасываемая тень" или еще проще - Ctrl+F. Что может быть проще - выбрали слой с рамкой, нажали Ctrl+F и тень появилась с теми же параметрами.

### *Промежуточная/годовая аттестация*

#### **Тест**

1. За основную единицу измерения количества информации принят:  
а) 1 бод; в) 1 бит; с) 1 байт; d) 1 Кбайт.
2. Что необходимо сделать при "зависании" компьютера?  
а) перезагрузить компьютер, нажав комбинацию клавиш Ctrl+Alt+Delete;  
в) отключить монитор;  
с) закрыть все окна; d) немедленно выключить питание компьютера.
3. Компьютер, подключенный к Интернет, обязательно имеет...  
а) Web-сервер; в) IP-адрес; с) домашнюю web-страницу; d) доменное имя
4. Минимальным объектом, используемым в текстовом редакторе, является:  
а) Слово; в) Точка экрана (пиксель); с) Абзац; d) Знакоместо (символ).
5. Инструментами в графическом редакторе являются:  
а) линия, круг, прямоугольник; в) выделение, копирование, вставка;  
с) карандаш, кисть, ластик; d) наборы цветов (палитры).
6. Чему равен 1 байт?  
а) 10 Кбайт; в) 10 бит; с) 8 Кбайт; d) 8 бит.
7. При выключении компьютера вся информация стирается

- а) в оперативной памяти; в) на жестком диске; с) на гибком диске; d) в ПЗУ.
8. Web-страницы имеют формат (расширение)...
- а) .txt ; в) .htm; с) .doc; d) .exe
9. Точка – это:
- а) главная характеристика процессора; в) вариант посадки перед компьютером;
- с) наименьший элемент, создаваемый принтером; d) качество наилучшего изображения.
10. Пиксель – это:
- а) точка доступа; в) специальные утилиты для CorelDraw;
- с) отдельный элемент растрового изображения; d) нет правильного варианта.
11. Какие команды DOS называются внешними?
- а) команды, предназначенные только для работы с периферийными устройствами;
- в) команды, хранящиеся на диске и вызываемые по мере необходимости;
- с) все команды, которые можно реализовать с помощью DOS;
- d) нет правильного ответа
12. Устройство для ввода в компьютер изображения с листа бумаги или слайда:
- а) Модем; в) Сканер; с) Принтер; d) Плоттер.
13. E-mail это: а) Домен; в) Электронная почта; с) Сервер; d) Почтовый ящик.
14. Для связи компьютеров по телефонной линии используется:
- а) Модем; в) Хост-компьютер; с) Сканер; d) Сервер.
15. Устройством вывода является...
- а) клавиатура; в) стример; с) факсмодем; d) дискета.
16. Какую функцию выполняют периферийные устройства? ...
- а) управление работой ЭВМ по заданной программе; в) ввод и выдачу информации; с) хранение информации; d) обработку информации.
17. Плоттер - это устройство для...
- а) сканирования информации; в) считывания графической информации;
- с) вывода; d) ввода.
18. Устройство вывода предназначено для...
- а) обучения, игры, расчетов и накопления информации;

в) передачи информации от машины человеку;

с) программного управления работой вычислительной машины; d) передачи информации от человека машине.

19. Что является характеристикой монитора? ...

а) цветное разрешение; в) тактовая частота; с) дискретность; d) время доступа к информации.

Практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа в Adobe Photoshop CS3 (фото на выбор учащихся)

1. Создайте новый слой поверх фонового и назовите его "Рамка". Выберите Custom Shape Tool (Произвольная фигура), из списка с фигурами выберите прямоугольную рамку. Нарисуйте ее используя для заливки белый цвет (#ffffff).



2. Перейти к Edit> Transform> Perspective (Редактирование> Трансформирование> Перспектива) преобразуйте рамку как на картинке ниже.



3. Выберите инструмент Magic Wand Tool (Волшебная палочка) и щелкните по внутренней части рамки фото. Не снимая выделения перейдите на фоновый слой и нажмите "Ctrl + C" (копировать), затем "Ctrl + V" (вставить). Скройте фоновый слой. Вы должны получить что-то вроде этого.



4. Включите видимость фона. Уменьшите непрозрачность слоя "Рамка" до 50%, для того чтобы видеть что под ней. Инструментом Magnetic Lasso Tool (Магнитное лассо) выделите ту область, которая будет выглядывать за пределы рамки.



5. Скопируйте выделенную область на новый слой. Поменяйте порядок слоев так, чтобы этот слой был выше всех.

Создайте дубликат слоя "Рамка", назовите его "Рамка 2".

Проделайте для нее те же шаги, что и для первой рамки.



6. Скройте или удалите после этого фоновый слой, а на его месте создайте новый и залейте его тем цветом, который больше подходит под Вашу композицию. Для обеих рамок: зайдите в Layer Style (Добавить стиль слоя) выбрать Drop Shadow (Тень) и установите цвет тени #676363.

### Третий год обучения

#### *Промежуточная аттестация*

#### Тест

- Папка, в которую временно попадают удалённые объекты, называется ...  
а) Корзина; в) Оперативная; с) Портфель; d) Блокнот.
- Текущий диск - это ...  
а) CD-ROM; в) жесткий диск; с) диск, в котором хранится операционная система; d) диск, с которым пользователь работает в данный момент времени.
- Как записывается и передается физическая информация в ЭВМ?  
а) цифрами; в) представляется в форме электрических сигналов; с) с помощью программ; d) буквами
- Своими исследованиями он заложил основы теории информации, разработал метод кодирования звука (используя 0 и 1) и др.  
а) Клод Шеннон; в) Дж. Нейман; с) Норберт Винер; d) Питер Нортон.
- Модем - это устройство, предназначенное для ...  
а) вывода информации на печать; в) передачи информации по телефонным каналам связи;  
с) хранения информации; d) обработки информации в данный момент времени.
- Заражение компьютерными вирусами может произойти в процессе ...  
а) форматирования диска; в) работы с файлами; с) выключения компьютера; d) печати на принтере.
- Что необходимо иметь для проверки на вирус жесткого диска?  
а) защищенную программу; в) антивирусную программу, установленную на компьютер;  
с) загрузочную программу; d) файл с антивирусной программой.
- Как вирус может появиться в компьютере?  
а) при работе с макросами; в) при решении математической задачи; с) при работе компьютера в сети  
d) самопроизвольно.
- Выберите правильный ответ. Модем – это:  
а) сервер Интернет; в) почтовая программа; с) сетевой протокол; d) техническое устройство.
- За основную единицу измерения количества информации принят:  
а) 1 бод; в) 1 бит; с) 1 байт; d) 1 Кбайт.
- Компьютер, подключенный к Интернет, обязательно имеет...  
а) Web-сервер; в) IP-адрес; с) домашнюю web-страницу; d) доменное имя
- Минимальным объектом, используемым в текстовом редакторе, является:

- а) Слово; в) Точка экрана (пиксель); с) Абзац; d) Знакоместо (символ).
13. Инструментами в графическом редакторе являются:  
 а) линия, круг, прямоугольник; в) выделение, копирование, вставка;  
 с) карандаш, кисть, ластик; d) наборы цветов (палитры).  
 с) в электронно-вычислительной машине ENIAC; d) в компьютере Macintosh.
14. Чему равен 1 байт?  
 а) 10 Кбайт; в) 10 бит; с) 8 Кбайт; d) 8 бит.
15. При выключении компьютера вся информация стирается  
 а) в оперативной памяти; в) на жестком диске; с) на гибком диске; d) в ПЗУ.
16. Web-страницы имеют формат (расширение)...  
 а) .txt ; в) .htm; с) .doc; d) .exe
17. Точка – это:  
 а) главная характеристика процессора; в) вариант посадки перед компьютером;  
 с) наименьший элемент, создаваемый принтером; d) качество наилучшего изображения.
18. Пиксель – это:  
 а) точка доступа; в) специальные утилиты для CorelDraw;  
 с) отдельный элемент растрового изображения; d) нет правильного варианта.
19. Какие команды DOS называются внешними?  
 а) команды, предназначенные только для работы с периферийными устройствами;  
 в) команды, хранящиеся на диске и вызываемые по мере необходимости;  
 с) все команды, которые можно реализовать с помощью DOS;  
 d) нет правильного ответа
20. Устройство для ввода в компьютер изображения с листа бумаги или слайда:  
 а) Модем; в) Сканер; с) Принтер; d) Плоттер.
21. E-mail это: а) Домен; в) Электронная почта; с) Сервер; d) Почтовый ящик.
22. Для связи компьютеров по телефонной линии используется:  
 а) Модем; в) Хост-компьютер; с) Сканер; d) Сервер.
23. Устройством вывода является...  
 а) клавиатура; в) стример; с) факсмодем; d) дискета.
24. Какую функцию выполняют периферийные устройства? ...  
 а) управление работой ЭВМ по заданной программе; в) ввод и выдачу информации;  
 с) хранение информации; d) обработку информации.
25. Плоттер - это устройство для...  
 а) сканирования информации; в) считывания графической информации; с) вывода; d) ввода.
26. Устройство вывода предназначено для...  
 а) обучения, игры, расчетов и накопления информации; в) передачи информации от машины человеку;  
 с) программного управления работой вычислительной машины; d) передачи информации от человека машине.
27. Что является характеристикой монитора? ...  
 а) цветовое разрешение; в) тактовая частота; с) дискретность; d) время доступа к информации.  
 с) выбрать сочетание клавиш Alt + F4; d) нажать кнопку Reset на системном блоке.
28. Что из перечисленного не является носителем информации?  
 а) книга; в) географическая карта; с) дискета с играми; d) звуковая плата
29. С помощью графического редактора Paint можно ...

а) создавать и редактировать графические изображения; в) редактировать вид и начертание шрифта;

с) настраивать анимацию графических объектов; d) строить графики.

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

а) знакоместо (символ); в) палитра цветов; с) объект (прямоугольник, круг и т.д.); d) точка экрана (пиксель).

2. Защита проекта.

### *Итоговая аттестация*

#### Тест

1. Какая наиболее типичная ошибка наблюдается при загрузке операционной системы?

- a) "залипание" клавиш на клавиатуре;
- b) загрязнение валиков, соприкасающихся с обрезиненным шариком «мыши»;
- c) электромеханические неполадки принтера;
- d) в дисковод вставлена дискета, не являющаяся системной.

2. Информация - это:

- a) отражение предметного мира посредством знаков, сигналов определенного вида;
- b) все, что мы видим и слышим;
- c) разъяснение окружающей природы;
- d) нет правильного ответа.

3. Внутренние команды - это ...

- a) команды, предназначенные для создания файлов и каталогов;
- b) нет правильного ответа;
- c) команды, которые имеют расширения .sys, .exe, .com;
- d) команды, встроенные в DOS

4. BIOS - это ...

- a) игровая программа;
- b) базовая система ввода-вывода;
- c) диалоговая оболочка;
- d) командный язык операционной системы.

5. DOS предназначена для ...

- a) организации управления компьютером и его ресурсами через набор элементарных операций;
- b) работы с внешними устройствами;
- c) только для обработки и хранения файлов;
- d) обмена данными между компьютером и различными периферийными устройствами.

6. В состав ОС не входит ...

- a) BIOS;
- b) программа-загрузчик;
- c) драйверы;
- d) ядро ОС

7. Технология Plug and Play ...

- a) позволяет синхронизировать работу компьютера и устройства;
- b) нет правильного ответа;
- c) используется вместо внешних устройств;
- d) позволяет новым устройствам автоматически настраиваться под конфигурацию данного компьютера.

8. Процесс сжатия информации –это....

- a) архиватор;



- b) архивация;
  - c) компиляция;
  - d) авторизация;
9. В пяти килобайтах:
- a) 5000 байт;
  - b) 5120 байт;
  - c) 500 байт;
  - d) 5000 бит.
10. Какая программа не является антивирусной?
- a) AVP;
  - b) Defrag;
  - c) Norton Antivirus;
  - d) Dr Web.
11. Web-страница (документ HTML) представляет собой:
- a) текстовый файл с расширением txt или doc;
  - b) двоичный файл с расширением com или exe;
  - c) текстовый файл с расширением htm или html;
  - d) графический файл с расширением gif или jpg.
12. CSS необходимы для:
- a) для вставки гиперссылки;
  - b) просмотра сайтов с телефона;
  - c) вставки изображения;
  - d) сокращения кода html.
13. Адрес вашей электронной почты будет включен в список рассылки спам-агенства, если хостинг:
- a) у провайдера;
  - b) платный;
  - c) бесплатный;
  - d) у знакомых.
14. Как происходит заражение "почтовым" вирусом?
- a) при открытии зараженного файла, присланного с письмом по e-mail;
  - b) при подключении к почтовому серверу;
  - c) при подключении к web-серверу, зараженному "почтовым" вирусом;
  - d) при получении с письмом, присланном по e-mail, зараженного файла.
15. Что является наиболее опасной с точки зрения электробезопасности зоной в компьютере?
- a) экран монитора;
  - b) задние панели системного блока и монитора;
  - c) передняя панель системного блока;
  - d) боковые стенки монитора.
16. В модели СМҮК в качестве компонентов применяются основные цвета ...
- a) красный, зеленый, синий, черный;
  - b) красный, голубой, желтый, синий;
  - c) голубой, пурпурный, желтый, белый;
  - d) голубой, пурпурный, желтый, черный.
17. Какой из графических редакторов является растровым?
- a) Adobe Illustrator;
  - b) нет правильного ответа;
  - c) Paint;
  - d) Corel Draw
- Процедура автоматического форматирования текста предусматривает:
- a) отмену предыдущей операции, совершенной над текстом;
  - b) удаление текста;

- c) автоматическое расположение текста в соответствии с определенными правилами;
  - d) запись текста в буфер.
17. Разрешение изображению измеряется в ....
- a) пикселах;
  - b) нет правильного ответа;
  - c) мм, см, дюймах;
  - d) точках на дюйм (dpi).
18. При выключении компьютера вся информация стирается
- a) в оперативной памяти;
  - b) на жестком диске;
  - c) на гибком диске;
  - d) в ПЗУ.
19. Для настройки параметров шрифта MS POWER POINT необходимо:
- a) разметка страницы группа параметры страницы;
  - b) ссылки группа названия;
  - c) главная группа шрифтов;
  - d) главная группа абзац.
20. Что относится к средствам мультимедиа:
- a) звук, текст, графика, изображения;
  - b) звук, колонки, графика;
  - c) видео, анимация, текст, звук, графика.
  - d) анимация, текст, видео, мультимедийные программы.
23. Адресация - это ...
- a) количество бод (символов/сек), пересылаемой информации модемом;
  - b) адрес сервера;
  - c) способ идентификации абонентов в сети;
  - d) почтовый адрес пользователя сети
24. WWW – это:
- a) Wide World Web;
  - b) World Wide Web;
  - c) Web Wide World;
  - d) World Web Wide;
25. IP-адрес имеет следующий вид:
- a) 34.89.45;
  - b) 1.256.34.21;
  - c) 193.126.7.29;
  - d) edurm.ru.
26. 256-цветный рисунок содержит 50 байтов информации (без учёта битов интенсивности). Из скольких точек он состоит?
- a) 40 точек;
  - b) 50 точек;
  - c) 60 точек;
  - d) 256 точек.
27. Чтобы графическое изображение быстрее загружалось на web-странице, его следует:
- a) увеличить;
  - b) уменьшить;
  - c) оставить без изменений;
  - d) заархивировать.
28. Что используется при передаче сообщений между компьютерными сетями, работающими по разным протоколам?
- a) Брандмауэр;
  - b) Порт;
  - c) Браузер;

- d) Шлюз.
29. Сколько бит в слове МАТЕМАТИКА?
- a) 11;
  - b) 80;
  - c) 44;
  - d) 1.
30. E-mail это
- a) Домен;
  - b) Сервер;
  - c) Почтовый ящик;
  - d) Электронная почта.
31. Для передачи в сети web-страниц используется протокол ...
- a) www;
  - b) ftp;
  - c) http;
  - d) dns
32. Телеконференция - это:
- a) обмен письмами в глобальных сетях;
  - b) система обмена информацией между абонентами компьютерной сети;
  - c) информационная система в гиперсвязях;
  - d) служба приема и передачи файлов любого формата.
33. Гиперссылки на web – странице могут обеспечить переход...
- a) только в пределах данной web – страницы;
  - b) только на web – страницы данного сервера;
  - c) на любую web – страницу любого сервера Интернет;
  - d) на любую web – страницу данного региона.
34. Переведите в двоичную систему число 58
- a)  $58_{10} = 111010_2$
  - b)  $58 = 111011_2$  ;
  - c)  $58 = 110010_2$  ;
  - d)  $58 = 101010_2$
35. Что является характеристикой монитора? ...
- a) тактовая частота;
  - b) дискретность;
  - c) время доступа к информации;
  - d) цветное разрешение.
36. Компьютерные телекоммуникации - это ...
- a) дистанционная передача данных с одного компьютера на другой;
  - b) перенесение информации с одного компьютера на другой с помощью дискет;
  - c) соединение нескольких компьютеров в единую сеть;
  - d) обмен информацией между пользователями о состоянии работы компьютера
37. Компьютеры одной организации, связанные каналами передачи информации для совместного использования общих ресурсов и периферийных устройств и находящиеся в одном здании, называют сетью:
- a) региональной;
  - b) глобальной;
  - c) территориальной;
  - d) локальной.
38. Изображения представленные посредством пикселей, то есть разложенные на элементы, называется:
- a) фрактальным;
  - b) растровым;
  - c) трехмерным;

- d) векторным.
39. Что такое тег?
- a) протокол сети;
  - b) программа для соединения и дозвона;
  - c) управляющая последовательность символов для написания web – документов на языке разметки гипертекста;
  - d) микросхема.
40. Что такое НТТР?
- a) протокол передачи гипертекста;
  - b) сеть, объединяющая электронные доски объявлений;
  - c) группа сообщений, посвященных определенной теме;
  - d) компьютер, подключенный к сети.
41. Загрузчик операционной системы служит для ...
- a) загрузки программ в оперативную память ЭВМ;
  - b) обработки команд, введенных пользователем;
  - c) подключения устройств ввода-вывода;
  - d) считывания в память модулей операционной системы io.sys и msdos.sys
42. Что такое Кэш-память?
- a) память, предназначенная для долговременного хранения информации, независимо от того, работает ЭВМ или нет;
  - b) это сверхоперативная память, в которой хранятся наиболее часто используемые участки оперативной памяти;
  - c) память, в которой хранятся системные файлы операционной системы;
  - d) память, в которой обрабатывается одна программа в данный момент времени
43. Какое из высказываний будет верным?
- a) провайдер – это программа, обеспечивающая доступ к ресурсам сервера в локальной сети;
  - b) провайдер – это пользователь сети;
  - c) провайдер – это разработчик Web страниц;
  - d) провайдер – это организация, обеспечивающая доступ к информационным ресурсам Интернета;
44. Пользователь электронной почты написал письмо. Что происходит с письмом при подаче команды «Отправить»?
- a) письмо попадет в почтовый ящик пользователя;
  - b) письмо попадет в электронный архив пользователя;
  - c) письмо немедленно попадает в почтовый ящик адресата;
  - d) письмо попадает в адресную книгу пользователя.
45. Пиксель на экране монитора представляет собой:
- a) двоичный код графической информации;
  - b) минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
  - c) электронный луч;
  - d) совокупность 16 зерен люминофора.
46. Наибольший информационный объем будет иметь файл, содержащий...
- a) видеоклип длительностью 1 мин;
  - b) 1 страницу текст;
  - c) черно-белый рисунок 100 x 100;
  - d) аудиоклип длительностью 1 мин .

Защита проекта.

## Методические материалы

- **особенности организации образовательного процесса:** очная форма обучения.

Формы работы с родителями: привлечение родителей (законных представителей) к участию в жизнедеятельности объединения; родительские собрания; личные беседы, встречи с родителями; проведение мероприятий к праздникам, памятным датам; проведение совместных акций.

Воспитательная работа: воспитание учащихся включает в себя формирование следующих составляющих поведения ребенка

- этика и эстетика выполнения работы и представления ее результатов;
- культура организации своей деятельности;
- уважительное отношение к деятельности других;
- адекватность восприятия оценки своей деятельности и ее результатов;
- знание и выполнение этических норм;
- коллективная ответственность;
- умение взаимодействовать с другими членами коллектива;
- толерантность;
- активность и желание участвовать в делах детского коллектива;
- стремление к самореализации;
- соблюдение нравственно-этических норм (правил этикета, общей культуры речи, культуры внешнего вида);

- **методы обучения:** (словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.);

- **формы организации образовательного процесса:** индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая;

- **формы организации учебного занятия:** беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, игра, конкурс, лабораторное занятие,

лекция, мастер-класс, олимпиада, открытое занятие, праздник, практическое занятие, презентация.

- **педагогические технологии:** технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология программированного обучения, технология модульного обучения, технология разноуровневого обучения, технология проектной деятельности, технология коллективной творческой деятельности, здоровьесберегающая технология.

## Список литературы

### *Список литературы для учащихся первый год обучения*

- Фигурнов В.Э «ИВМ для пользователя» - Москва, Инфа-М
- Коляда Т.М. «Окно в удивительный мир информатики»- ИКФ, Сталкер
- Журналы «Информатика и образование»
- Быля Т.Н «Изучаем информатику» -Айрис Рольф,1997г.,
- «Информатика» Задачник-практикум 1-2 часть, Москва,2004 г
- Приложение к газете «Первое сентября».
- Семакин И. «Информатика» 10 кл- Москва
- Комягина В. « Windows 98/ME/2000/XP» - Москва,2003 г.
- Басова Л. «Занимательные задачи по информатике» - Бином, 2005г.
- Образовательные сайты Сети Интернет.  
<http://www.alleng.ru/edu/comp1.htm>  
<http://vlad-ezhov.narod.ru/zor/p6aa1.html>  
<http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php>

#### 12. Электронные учебники

- [http://adromanova.ucoz.ru/index/ehlektronnye\\_uchebniki\\_po\\_informatike/0-35](http://adromanova.ucoz.ru/index/ehlektronnye_uchebniki_po_informatike/0-35)
- <http://tct.ru/word/soderjanie.htm>
- <http://www.klyaksa.net/hlm/kopilka/gimp/index.htm>
- <http://journal-bipt.info/load/17-1-0-814>

13. Макарова. Н.В.. Практикум по информационным технологиям. СПб.: Питер, 2005.

14. Жигарев А. Н., Макарова Н.В. Основы компьютерной грамоты. СПб.: Питер, 2005.

15. Босова . Л.Л.. Волшебные координаты. Методические рекомендации для проведения занятий по информатике в 5-6 классе. Информатика и образование. 1997. №№1,4,7,8.

16. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.

17. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2005 г.

18. Порев В.Н. Компьютерная графика. -СПб.: БХВ-Петербург, 2002

### Список литературы для родителей

1. Фигурнов В.Э «ИВМ для пользователя» - Москва, Инфа-М.
2. Коляда Т.М. «Окно в удивительный мир информатики»- ИКФ, Сталкер.
3. Журналы «Информатика и образование».
4. Быля Т.Н «Изучаем информатику» -Айрис Рольф,1997г.
5. «Информатика» Задачник-практикум 1-2 часть, Москва,2004 г
6. Приложение к газете «Первое сентября».
7. Семакин И. «Информатика» 10 кл- Москва.
8. Комягина В. « Windows 98/ME/2000/XP» - Москва,2003 г.
9. Басова Л. «Занимательные задачи по информатике» - Бином, 2005г.
10. Образовательные сайты Сети Интернет.

11. Макарова Н.В. Практикум по информационным технологиям. СПб.: Питер, 2005.
12. Жигарев А. Н., Макарова Н.В. Основы компьютерной грамоты. СПб.: Питер, 2005.
13. Босова Л.Л.. Волшебные координаты. Методические рекомендации для проведения занятий по информатике в 5-6 классе. Информатика и образование. 1997. №№1,4,7,8.
14. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.
15. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2005 г.
16. Порев В.Н. Компьютерная графика. -СПб.: БХВ-Петербург, 2002
17. Угринович Н.Д. и др. “Практикум по информатике и информационным технологиям. 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
18. Информационные технологии: В 2 ч./ Шафрин Ю.А. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.

### **Список литературы для учащихся второй, третий год обучения**

1. Фигурнов В.Э «IBM для пользователя» - Москва, Инфа-М
2. Коляда Т.М. «Окно в удивительный мир информатики»- ИКФ, Сталкер
3. Журналы «Информатика и образование»
4. Быля Т.Н «Изучаем информатику» -Айрис Рольф,1997г.,
5. «Информатика» Задачник-практикум 1-2 часть, Москва,2004 г
6. Приложение к газете «Первое сентября».
7. Семакин И. «Информатика» 10 кл- Москва
8. Комягина В. « Windows 98/ME/2000/XP» - Москва,2003 г.
9. Басова Л. «Занимательные задачи по информатике» - Бином, 2005г.
- 10.Ремезовский В. «Photoshop CS2» - Питер, 2006 г.
- 11.Карасева Э.В. « Photoshop CS» - Москва, 2005 г.
- 12.Моррис Д. « Flash 8. Создание Web- сайтов» - Москва, 2006 г.
- 13.Андерсен Э. и др. « Macromedia Flash MX 2004» - Москва, 2005 г.
- 14.Образовательные сайты Сети Интернет.  
<http://www.alleng.ru/edu/comp1.htm>  
<http://vlad-ezhov.narod.ru/zor/p6aa1.html>  
<http://methodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php>
- 15.Электронные учебники  
[http://adromanova.ucoz.ru/index/ehlektronnye\\_uchebniki\\_po\\_informatike/0-35](http://adromanova.ucoz.ru/index/ehlektronnye_uchebniki_po_informatike/0-35)  
<http://tct.ru/word/soderjanie.htm>  
<http://www.klyaksa.net/html/kopilka/gimp/index.htm>  
<http://journal-bipt.info/load/17-1-0-814>
- 16.Угринович Н.Д. и др. “Практикум по информатике и информационным технологиям. 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
- 17.Информационные технологии: В 2 ч./ Шафрин Ю.А. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.



## Список литературы для родителей

1. Фигурнов В.Э «IBM для пользователя» - Москва, Инфа-М
2. Коляда Т.М. «Окно в удивительный мир информатики»- ИКФ, Сталкер
3. Журналы «Информатика и образование»
4. Быля Т.Н «Изучаем информатику» -Айрис Рольф,1997г.,
5. «Информатика» Задачник-практикум 1-2 часть, Москва,2004 г
6. Приложение к газете «Первое сентября».
7. Семакин И. «Информатика» 10 кл- Москва
8. Комягина В. « Windows 98/ME/2000/XP» - Москва,2003 г.
9. Басова Л. «Занимательные задачи по информатике» - Бином, 2005г.
- 10.Ремезовский В. «Photoshop CS2» - Питер, 2006 г.
- 11.Карасева Э.В. « Photoshop CS» - Москва, 2005 г.
- 12.Моррис Д. « Flash 8. Создание Web- сайтов» - Москва, 2006 г.
- 13.Андерсен Э. и др. « Macromedia Flash MX 2004» - Москва, 2005 г.
- 14.Электронные учебники  
[http://adromanova.ucoz.ru/index/ehlektronnye\\_uchebniki\\_po\\_informatike/0-35](http://adromanova.ucoz.ru/index/ehlektronnye_uchebniki_po_informatike/0-35)  
<http://tct.ru/word/soderjanie.htm>  
<http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/gimp/index.htm>  
<http://journal-bipt.info/load/17-1-0-814>
15. Угринович Н.Д. и др. «Практикум по информатике и информационным технологиям. 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
16. Информационные технологии: В 2 ч./ Шафрин Ю.А. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.

## Интернет ресурсы:

[www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики  
<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках  
<http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.  
<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».  
[http://www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit/posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm)  
<http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);  
<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять  
<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»  
<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений  
<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор  
<http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор  
<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.  
<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp  
[http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item\\_no=363](http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363) про Gimp  
<http://www.openarts.ru> –уроки Gimp и Inkscape  
<http://www.videotuts.ru/blender>

## Список литературы для педагога

1. Федеральный Закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Конвенция ООН о правах ребенка;
3. Приказ Минобрнауки России № 1008 от 29.08.2013 г. « Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Концепция развития дополнительного образования детей в РФ;
5. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.
6. Государственная программа РФ «Развитие образования на 2013-15 гг.
7. Проект Межведомственной программы развития дополнительного образования детей в РФ до 2020 гг.
8. Указ Президента РФ № 276 от 01.06.2012г. «О национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 гг.

9. Санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей. Санитарно-эпидемиологические правилам нормативы (СанПин 2.4.4 3172 - 14 №41 от 4 июля 2014 года).

10. Фигурнов В.Э «IBM для пользователя» - Москва, Инфа-М

11. Коляда Т.М. «Окно в удивительный мир информатики»- ИКФ, Сталкер

12. Журналы «Информатика и образование»

13. Быля Т.Н «Изучаем информатику» - Айрис Рольф, 1997г.,

14. «Информатика» Задачник-практикум 1-2 часть, Москва, 2004 г

15. Приложение к газете «Первое сентября».

16. Семакин И. «Информатика» 10 кл- Москва

17. Комягина В. « Windows 98/ME/2000/XP» - Москва, 2003 г.

18. Басова Л. «Занимательные задачи по информатике» - Бином, 2005г.

19. Образовательные сайты Сети Интернет.

20. Макарова . Н.В. Практикум по информационным технологиям. СПб.: Питер, 2005.

21. Жигарев А. Н, Макарова Н.В .Основы компьютерной грамоты. СПб.: Питер, 2005.

22. Босова Л.Л.. Волшебные координаты. Методические рекомендации для проведения занятий по информатике в 5-6 классе. Информатика и образование. 1997. №№1,4,7,8.

23. Богомоллова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.

24. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.

25. Порев В.Н. Компьютерная графика. -СПб.: БХВ-Петербург, 2002

26. Угринович Н.Д. и др. “Практикум по информатике и информационным технологиям. 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

27. Информационные технологии: В 2 ч. Шафрин Ю.А. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.

28. Ремезовский В. «Photoshop CS2» - Питер, 2006 г.

29. Карасева Э.В. « Photoshop CS» - Москва, 2005 г.

30. Моррис Д. « Flash 8. Создание Web- сайтов» - Москва, 2006 г.

31. Андерсен Э. и др. « Macromedia Flash MX 2004» - Москва, 2005 г.

Образовательные сайты Сети Интернет.

<http://www.alleng.ru/edu/comp1.htm>

<http://vlad-ezhov.narod.ru/zor/p6aa1.html>

<http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php>

[www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики

<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках

<http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.

<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».

[http://www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit\\_posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit_posobie_metod_proektov.htm)

<http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);

<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять

<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»

<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений

<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор

<http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор

<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.

<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp

Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp

[http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item\\_no=363](http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363) про Gimp

<http://www.openarts.ru> –уроки Gimp и Inkscape

<http://www.videotuts.ru/blender>

Электронные учебники

[http://adromanova.ucoz.ru/index/ehlektronnye\\_uchebniki\\_po\\_informatike/0- 35](http://adromanova.ucoz.ru/index/ehlektronnye_uchebniki_po_informatike/0-35)

<http://tct.ru/word/soderjanie.htm>

<http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/gimp/index.htm>

<http://journal-bipt.info/load/17-1-0-814>