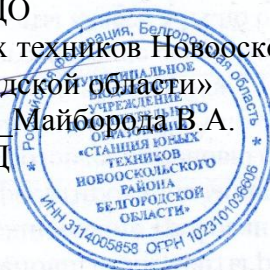


Управление образования администрации муниципального района «Новооскольский район»
Белгородской области

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Станция юных техников
Новооскольского района Белгородской области»

Принята на заседании
педагогического совета
от «21» августа 2019 г
протокол №1

УТВЕРЖДАЮ
директор МБУДО
«Станция юных техников Новооскольского
района Белгородской области»
Майборода В.А.
приказ № 68-ОД
от 21.08.2019 г



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа

«МИР ИНФОРМАТИКИ»

Технической направленности
Срок реализации 4 года
для обучающихся 11-17 лет

Автор-составитель: педагог
дополнительного
образования Деменко Светлана
Владимировна

г.Новый Оскол

2019 г.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
«Мир информатики»

Модифицированная.

Направленность программы: техническая

Автор программы *педагог дополнительного образования*

Деменко Светлана Владимировна

Программа рассмотрена на заседании педагогического совета МБУ ДО СЮТ

«21» августа 2019 г., протокол № 1

Содержание

1.	Пояснительная записка	
1.1.	Введение	4
1.2.	Классификация образовательной программы	5
1. 3.	Актуальность	5
1.4.	Особенности программы и педагогическая целесообразность	5
1.5.	Цель программы	6
1.6.	Задачи	7
1.7.	Принципы обучения	7
1.8.	Использование элементов педагогических образовательных технологий	8
1.9.	Возрастные особенности детей	8
1.10.	Организация образовательного процесса	8
1.11.	Ресурсное обеспечение программы	9
1. 12.	Проверка результативности	8
1.13.	Прогнозируемые результаты	9
2.	Учебный план	11
3	Учебно-тематический план (1 год обучения)	11
4.	Содержание программы (1 год обучения)	12
5.	Учебно-тематический план (2 год обучения)	14
6.	Содержание программы (2 год обучения)	14
7.	Учебно-тематический план (3 год обучения)	16
8.	Содержание программы (3 год обучения)	16
9.	Учебно-тематический план (4год обучения)	18
10.	Содержание программы (4 год обучения)	19
11.	Методическое обеспечение	21
12.	Список литературы	28
12.1.	Список литературы для педагога	28
12.2.	Список литературы для детей	29
	Приложение 1. Аттестационные материалы по ДООП «Мир информатики»	30

Пояснительная записка.

1.1 Введение

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИТ в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов–практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые обнажили информационную суть процесса обучения.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии.

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

Школьный предмет информатика дает необходимое, но недостаточное для детей среднего возраста количества знаний по наглядному представлению информации в компьютерном варианте. В то же время процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов процесс творческий и интересный именно для учащихся среднего возраста 11 -15 лет. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. Так, согласно Г. Кирмайеру, при использовании интерактивных мультимедийных технологий в процессе обучения доля усвоенного материала может составить до 75%. Вполне возможно, что это, скорее всего, явно оптимистическая оценка, но о повышении эффективности усвоения учебного материала, когда в процесс восприятия вовлекаются и зрительная и слуховая составляющие, было известно задолго до появления компьютеров. Мультимедийные технологии превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно–образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем. Тем более довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений невозможно провести

в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

1.2. Классификация образовательной программы

Данная программа является модифицированной. В программе, разработанной мною, изменены часы, отведенные на теоретические и практические занятия; темы разделов изменены, а также её содержание составлено исходя из информационного, материально-технического и методического обеспечения.

1.3. Актуальность

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 5 по 11 класс на базовом уровне (в 10 и 11 классах с физико-математической направленностью информатика изучается на профильном уровне), но количество часов для качественного приобретения навыков составления презентаций, слайд фильмов, Web-сайтов и для реализации метода проектов мало. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся и школы.

1.4. Особенности программы и педагогическая целесообразность

Данная программа рассчитана на 4 года обучения детей 11-15 лет.

Объем образовательной программы 576 часов (1-й год — 144 часа, 2-й год — 216 часов, 3-й год — 216 часов, 4-й год- 216 часов).

В 1 год обучения особое внимание уделяется созданию мультимедиа презентаций.

Мультимедиа-презентация — это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Главная задача мультимедиа-презентации — удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Решение задачи предполагает:

1. помощь в постановке целей презентации;
2. проработку плана презентации, её логической схемы;
3. стилевое решение презентации;
4. дизайн слайдов презентации;
5. создание анимационных и видео-роликов;
6. озвучивание презентации;
7. динамическую загрузку данных;
8. сборку презентации.

На 2 год обучения мною выбрана проектная деятельность учащихся на основе программы дополнительного образования Intel «Путь к успеху». Технологии и местное сообщество». Данная программа рекомендована к использованию в ОУ экспертным советом НИРО приказ № 153 от 17 июня 2008 года.

На 3 год обучения предлагается дальнейшее саморазвитие, усложнение деятельности в создании сайтов.

Творческое объединение учащихся «Мир информатики» - это объединение учащихся по интересам.

Программа называется «Мир информатики», потому что это действительно мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

На 4 год обучения учащиеся знакомятся с возможностями прикладной программы MS Excel. Основная задача познакомится с данным программным продуктом как со средством создания информационных моделей.

1.5. Цель программы

Программа имеет практическую направленность.

ЦЕЛЬ:

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, информационным моделированием, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

1.6. Задачи программы

Задачи:

Образовательные:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Развитие культуры общения
4. Развитие навыков сотрудничества

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления

4. 1.7. Принципы обучения

1. Образовательная программа «Мир информатики» опирается на такие **принципы** как:

- сознательность, активность;
- связи теории с практикой;
- соответствия обучения возрастным и индивидуальным особенностям обучающихся;
- сбалансированного сочетания разнообразных форм и видов

мыслительной деятельности;

➤ оптимального сочетания индивидуальной, групповой и коллективной форм организации образовательного процесса;

➤ принцип последовательного перехода от репродуктивных видов мыследеятельности, через поэтапное освоение элементов творческого блока, к творческой проектно-конструкторской и соревновательной деятельности.

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта 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

1.8. Использование элементов педагогических образовательных технологий

Осуществление образовательного процесса связано с организацией взаимодействия педагога и воспитанников. Характер этого взаимодействия соответствует технологии личностно-ориентированного обучения (И.С. Якиманская), где во главу угла ставится личность ребенка, ее самобытность, самооценку, субъективный опыт каждого сначала раскрывается, а затем согласовывается с содержанием образования, т.е. признание индивидуальности воспитанника, создание необходимых и достаточных условий для его развития. В технологии личностно-ориентированного обучения усвоение определено как активная переработка обучающимся общественно-исторического опыта, содержание и формы которого должны соответствовать возможностям ученика воспроизвести этот опыт в собственной деятельности. Реализация личностно-ориентированного обучения требует разработки такого содержания образования, куда включаются не только научные знания, но и приемы и методы познания. Важным является разработка специальных форм взаимодействия участников образовательного процесса (учеников, учителей, родителей)

1.9. Возрастные особенности детей

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. Основу теоретической

части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке.

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.

1.10. Организация образовательного процесса

Учебные занятия:

1 года обучения проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Наполняемость групп 12-15 человек. Годовая нагрузка 144 часа.

2 и 3, 4 годов обучения – проводятся 3 раза в неделю по 2 часа. Наполняемость групп 8-15 человек. Годовая нагрузка 216 часов.

В конце 1 года обучения – конкурс самопрезентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

В конце 2 года – презентации проектов, опрос.

В конце 3 года обучения воспитанники творческого объединения «Мир информатики» имеют свой собственный сайт с представлением своих работ. В конце 4-го года учащиеся демонстрируют умение работать в программе Excel. Проводится зачётная практическая работа.

Формы проведения занятий зависят от сложности изучаемой темы, уровня подготовки обучающихся и их социально-возрастных особенностей. Образовательный процесс построен так, что даёт возможность воспитанникам максимально проявлять свою активность, развивать эмоциональное восприятие, создаёт условия для развития личности, приобщает обучающихся к ценностям технического творчества, развивает мотивации личности к познанию.

Программа «Мир информатики» предполагает не только проведение академических занятий, но и использование активных, нестандартных форм работы через коллективно-творческую деятельность. В процессе усвоения материала дети вместе с педагогом идут от простого к сложному, с учетом приобретенного опыта и знаний, по мере взросления детского коллектива.

1.11. Ресурсное обеспечение программы.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

1. Наличие индивидуальных компьютеров (а еще лучше ноутбуки) для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Программа PowerPoint
3. Возможность выхода в Интернет.
4. На рабочем столе учителя должны быть методические пособия, дидактические материалы.

1.12. Проверка результативности

Знания, умения и навыки, полученные на учебных занятиях, необходимо подвергать педагогическому контролю с целью выявления качества усвоенных детьми знаний в рамках программы обучения и дальнейшей коррекции. Проводимые мероприятия направляют обучающихся к достижению более высоких вершин мастерства, нацеливают на достижение положительного результата.

Успешность работы, направленной на достижение целей программы и решение возникающих при этом проблем, обеспечивается совместными усилиями администрации и руководителя творческого объединения «Мир информатики». Педагог выполняет функции планирования, координации деятельности учеников, оценивает промежуточные результаты

Чтобы убедиться в прочности знаний и умений, эффективности обучения по данной образовательной программе проводятся *три вида контроля*:

1. *входной* (начало учебного года) – беседы с родителями, педагогическое наблюдение, собеседование и т.д.;

2. *промежуточный* (в течение учебного года):

- систематические наблюдения за воспитанниками в течение учебного года;
- итоговые занятия по разделам;
- итоговые, тематические выставки по разделам;
- контрольные задания;
- беседы;
- соревнования по прохождении раздела;
- смотр знаний, умений, навыков;
- тематические праздники;
- показательные выступления.

3. *итоговый*:

- итоговое тестирование;
- анкетирование;
- участие в конкурсах.

Для определения уровня усвоения программы обучающимися, её дальнейшей корректировки и определения путей достижения каждым ребёнком максимального творческого и личностного развития предусмотрена аттестация воспитанников. Итоговая аттестация проводится в конце года и является обязательной.

Основным показателем результативности обучения по данной программе является участие обучающихся в мероприятиях различного уровня: внутрикружковых, районных и областных.

1.13. Прогнозируемые результаты

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, по выбранной теме создать и защитить проект, создать и зарегистрировать сайт в Интернете.

К концу 1 года обучения учащиеся должны:

Знать:

1. Интерфейс MS PowerPoint .
2. Настройки эффектов анимации.
3. Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука...
4. Как создается слайд-фильм?

Уметь: Создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм

К концу 2 года обучения учащиеся должны:

Знать:

1. Основные правила работы на ПК;
2. Технологию обработки информации с помощью ПК;

3. Этапы работы над проектом.

Уметь:

1. Решать поставленные задачи;
2. Выбирать оптимальное решение из множества возможных (обосновывая выбор);
3. Находить нужную информацию из большого ее потока;
4. Публично выступать с презентацией своей работы;
5. Объективно оценивать свою работу и работу товарищей;
6. Создавать текстовые документы на основе программы Microsoft Word;
7. Создавать и редактировать изображения в графическом редакторе Paint;
8. Создавать презентации в программе Microsoft PowerPoint;
9. Работать с электронными таблицами в программе Microsoft Excel.

К концу 3 года обучения учащиеся должны:

Знать:

1. Виды сайтов.
2. Основы HTML.
3. Редакторы сайтов.
4. Дополнительные возможности создания Web-страниц.
5. Основы Web-дизайна.
6. Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.

Уметь: создавать сайт в Интернете.

К концу 4 года обучения учащиеся должны:

Знать:

1. Интерфейс MS Excel;
2. Формирование таблиц;
3. Обработка данных;
4. Решение математических задач;
5. Построение графиков и диаграмма, сортировка данных, создание БД.

Уметь: Обрабатывать информацию с помощью программы Excel, создавать информационные модели с помощью данной программы.

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Года обучения			
		1 год	2 год	3 год	4 год
1.	Microsoft Office (Word, PowerPoint)	20	80	30	
2.	Мультимедийные презентации	124	40		
3.	Графика		40	20	
4.	Электронные таблицы		40		
5.	WEB – дизайн и проектирование		16	166	
6.	Программа MS Excel				216
Итого		144	216	216	216

Учебно-тематический план 1 год обучения.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие.	10	5	5
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	20	5	15
3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	10	3	7
4.	Создание «Самостоятельной презентации»	8	3	5
5	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	20	5	5
6	Создание	10	2	8

	самопрезентации. (презентации о самом себе).			
7	Использование презентаций в текстовых документах	10	3	7
8	Демонстрация самопрезентации	2	-	2
9	Теория создания слайд фильмов.	20	5	15
10	Создание слайд фильма «Мультфильм».	30	-	30
11	Конкурс слайд фильмов.	3	-	3
12	Заключительное занятие.	1	1	-
	Итого:	144	32	102

Содержание программы. 1 год обучения.

1. Вводное занятие.

Теоретическая часть. Необходимость умение в современном мире создавать презентацию. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

Практическая часть. Просмотр самопрезентаций учащихся- победителей конкурсов «Ученик года», «Золушка»; самопрезентаций учителей- победителей конкурса «Учитель года», «Самый классный классный».

2. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике

3. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.

Теоретическая часть. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Применение изученного материала на практике.

4. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.

Теоретическая часть. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

5. Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).

Практическая часть. Научить использовать сканер для перевода информации в цифровой вид. Составление презентации о себе по изученным правилам

6. Демонстрация самопрезентации.

Практическая часть. Демонстрация созданных презентаций для родителей. Конкурс презентаций. Опрос по итогам 1 года.

7. Теория создания слайд фильмов.

Теоретическая часть. Объяснение материала по созданию слайд фильмов на примере создания слайд фильма «Мультфильм».

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

8. Создание слайд фильма «Мультфильм».

Практическая часть. Создание слайд фильмов «Мультфильм» в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.

9. Конкурс слайд фильмов.

Практическая часть. Создание жюри из родителей учащихся. Просмотр всех созданных слайд фильмов. Выбор лучшего.

10. Заключительное занятие.

Теоретическая часть. Подведение итогов работы кружка за год. Разгадывание кроссвордов по теме «Компьютерные презентации»

Учебно-тематический план

2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Знакомство с курсом	2	1	1
2	Графика	40	10	30
3	Работа с текстом	40	10	30
4	Электронные таблицы	40	15	25
5	Мультимедиа	40	10	30
6	Повторение	10	-	10
7	Проект	40	10	30
8	Анализ проектов	3	3	-
9	Заключительное занятие	1	1	-
	Итого:	216	60	156

Содержание программы

2 год обучения

Занятие : Знакомство с курсом. Подготовка к работе.

Теоретическая часть. Введение. Обзор. Найдите кого-то, кто ... Правила поведения на занятиях. Заключение.

Практическая часть. Основы работы на компьютере. Поиск в Интернете Местное сообщество.

Занятие : Графика.

Теоретическая часть. Введение. Обзор рисунков. Заключение.

Практическая часть. Задания по рисованию. Почтовая марка. Фоновый рисунок рабочего стола.

Занятие : Графика.

Теоретическая часть . Введение. Обзор способов рисования. Заключение.

Практическая часть Задания по рисованию. Почтовая открытка.

Занятие : Графика.

Теоретическая часть. Введение. Обзор способов рисования. Заключение.

Практическая часть. Задания по рисованию. Знаки. Карта. Презентация.

Занятие : Работа с текстом.

Теоретическая часть. Введение. Обзор редактора Word. Презентация. Заключение.

Практическая часть. Задания по работе в редакторе Word. Объявление. Визитные карточки.

Занятие: Работа с текстом.

Теоретическая часть. Введение. Презентация. Заключение.

Практическая часть. Задания по работе в редакторе Word .

Справочник. Календарь.

Занятие: Работа с текстом.

Теоретическая часть. Введение. Оценивание. Презентация. Заключение.

Практическая часть. Задания по работе в редакторе Word. Статья.

Занятие: Таблицы.

Теоретическая часть. Введение. Обзор работы с таблицами. Опрос. Презентация. Заключение.

Практическая часть. Задания по работе с таблицами. Адресная книга.

Занятие: Таблицы.

Теоретическая часть. Введение. Презентация. Заключение.

Практическая часть. Задания по работе с таблицами. Транспорт. Статистика. Бюджет.

Занятие : Таблицы.

Теоретическая часть. Введение. Презентация. Оценивание. Заключение.

Практическая часть. Задания по работе с таблицами. Бюджет.

Занятие : Мультимедиа.

Теоретическая часть. Введение. Обзор работы с мультимедиа приложениями. Презентация. Заключение.

Практическая часть. Задания по работе с мультимедиа приложениями. Реклама. Шкала времени.

Занятие: Мультимедиа.

Теоретическая часть. Введение. Обзор работы с мультимедиа приложениями. Презентация. Заключение.

Практическая часть. Задания по работе с мультимедиа приложениями. Мой герой. Программа новостей.

Занятие : Мультимедиа.

Теоретическая часть. Введение. Презентация. Оценивание работ. Заключение.

Практическая часть. Задания по работе с мультимедиа приложениями. Таланты.

Занятие : Повторение.

Теоретическая часть. Введение. Повторение. Презентация. Заключение. задание Альбом на память. Свободный выбор.

Занятие : Проект Планирование.

Теоретическая часть. Введение. Планирование проекта. Презентация. Заключение.

Занятие: Создание проекта.

Практическая часть. Создание проекта.

Занятие: Проверка проекта.

Практическая часть. Проверка проекта.

Занятие: Презентация.

Практическая часть. Презентация проекта.

Занятие : Заключительное занятие.

Теоретическая часть. Подведение итогов работы кружка за год. Разгадывание кроссвордов по теме «Компьютерные презентации»

Занятие : Резерв

**Учебно-тематический план
3 год обучения.**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие	2	2	-
2	Моя Web-страничка.	10	4	6
3	Графика.	20	5	15
4	Гипертекстовый документ.	20	6	14
5	Виды сайтов.	10	3	7
6	Основы HTML.	40	10	30
7	Редакторы сайтов.	40	10	30
8	Дополнительные возможности создания Web –страниц.	20	5	15
9	Основы Web –дизайна.	40	10	30
10	Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.	10	3	7
11	Проектирование сайта.	10	1	9
12	Защита проектной работы.	3	-	3
13	Заключительный урок.	1	1	-
	Итого:	216	60	156

**Содержание программы.
3 год обучения.**

1.Вводное занятие.

Теоретическая часть. Создание целевых установок на курс 3 года обучения.
Введение.

2. Моя Web- страничка.

Теоретическая часть. Техническая часть. Теги HTML. Структура Web - страницы. Работа с текстом на странице.

Практическая часть. Выход в Интернет. Просмотр сайта школы.

3. Графика.

Теоретическая часть. Вставка изображений на Web-страницу (фотографии, картинки и создание графического файла для Web-страниц).

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

4. Гипертекстовый документ.

Теоретическая часть. Способы организации гипертекстовых документов. Разработка сценария гипертекстового документа, состоящего из нескольких файлов. Гипертекстовые ссылки за пределами документа. Текстовые ссылки. Изображения-ссылки.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике (в текстовом редакторе).

5. Виды сайтов.

Теоретическая часть. Виды сайтов, их назначение. Способы управления вниманием посетителей.

Практическая часть. Просмотр в Интернете сайтов различных видов.

6. Основы HTML.

Теоретическая часть. Создание сайта, используя HTML-код. (Таблицы. Вложенные таблицы. Цвета фона. Поля. Фреймы. Формы и др.).

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

7. Редакторы сайтов.

Теоретическая часть. Создание нового сайта. Создание новых файлов и папок. Настройка характеристик Web-страницы. Фон. Текст. Доступ к HTML-коду Web-страницы. Настройка предпочтений для редактирования сайта. Изображения. Гиперссылки.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

8. Дополнительные возможности создания Web-страниц.

Теоретическая часть. Дополнительные возможности создания Web-страниц (рассматривается кратко).

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала.

9. Основы Web –дизайна.

Теоретическая часть. Теория оформления сайтов.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

10. Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.

Теоретическая часть. Хостинг. Размещение сайта у провайдера FTP — передача файлов. Тестирование сайта.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

11. Проектирование сайта.

Практическая часть. Создание сайта на основе ранее изученного материала.

12. Защита проектной работы.

Практическая часть. Демонстрация созданных сайтов для родителей. Конкурс сайтов.

13. Заключительное занятие.

Теоретическая часть. Подведение итогов года. Игра «Поле чудес».

**Учебно-тематический план
4 год обучения.**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие	2	2	-
2	Запуск и выход из Excel. Создание электронной таблицы. Перемещение по таблице	10	4	6
3	Ввод и редактирование данных. Использование формул. Ввод текстовых данных	20	5	15
4	Сохранение книги на диске. Закрытие и открытие книг Автоматическое суммирование	20	6	14
5	Копирование формул Абсолютные и относительные ссылки	30	3	17
6	Выделение диапазона ячеек Редактирование выделенного диапазона	40	10	30
7	Переименование и вставка листов Автоввод числовых данных Списки пользователя	20	5	15
8	Форматирование ячеек Форматы чисел	20	5	15
9	Мастер функций	30	5	25
10	Окончательное оформление таблицы	10	3	7
11	Построение диаграмм	10	1	9
12	Базы данных в Excel	13	-	13
13	Заключительный урок.	1	1	-
	Итого:	216	60	156

Содержание программы.

4 год обучения.

1. Вводное занятие.

Теоретическая часть: Знакомство с программой- как частью пакета прикладных программ MSOffice.

2. Запуск и выход из Excel. Создание электронной таблицы. Перемещение по таблице.

Теоретическая часть: Основные приёмы создания электронной таблицы. Способы перемещения таблицы.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

3. Ввод и редактирование данных. Использование формул. Ввод текстовых данных.

Теоретическая часть: Особенности ввода и редактирования данных в таблицу. Правила ввода формул для расчётов.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

4. Сохранение книги на диске. Закрытие и открытие книг Автоматическое суммирование.

Теоретическая часть: Применение встроенных функций. Создание включённой книги.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

5. Копирование формул. Абсолютные и относительные ссылки.

Теоретическая часть: Правила копирования формул. Основные приёмы копирования формул. Понятия: абсолютные и относительные ссылки. Отличия данных видов ссылок.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

6. Выделение диапазона ячеек. Редактирование выделенного диапазона.

Теоретическая часть: Работа с выбранным диапазоном, правила указания диапазона в формуле.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

7. Переименование и вставка листов. Автовод числовых данных. Списки пользователя.

Теоретическая часть: Переименование листов. Удаление листов. Перемещение листов. Ввод числовых данных в ячейки. Создание списков.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

8. Форматирование ячеек. Форматы чисел

Теоретическая часть: Форматирование данных. Изменение формата ячейки: числовой, текстовый, дата и т.д.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

9. Мастер функций

Теоретическая часть: Использование мастера функций в вычислениях и построениях графиков и диаграмм.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

10. Окончательное оформление таблицы.

Теоретическая часть: Завершающий этап формирования таблицы. Формирование отчётов.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

11. Построение диаграмм

Теоретическая часть:

Построение диаграмм с помощью мастера диаграмм. Построение графиков функций.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

12. Базы данных в Excel

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

13. Заключительный урок.

Теоретическая часть: Зачётное тестирование. Зачётная практическая работа.

Практическая часть. Демонстрация изучаемого материала

Методическое обеспечение программы.

Цели и задачи, поставленные в программе, осуществляются в тесном сотрудничестве детей и педагога.

Учебное помещение находится в МБОУ «СОШ №2 с углубленным изучением предметов» г.Новыц оскол Белгородской области» и соответствует требованиям СанПиНа.

Для успешного овладения содержанием образовательной программы сочетаются различные формы, методы и средства обучения. Для развития фантазии у детей проводятся занятия, на которых они самостоятельно работают на компьютере, создают презентации на основании приобретенных знаний и навыков.

Учебные занятия проводится в *форме* бесед, практикумов, ученых советов, экскурсий, игр.

Формы и методы обучения

На занятиях по данной программе используются такие формы обучения, как - фронтальная

- коллективная
- групповая (работа с группой, звеном, бригадой, парой)
- индивидуальная (работа с одним обучающимся)

В работе объединений по программе «Мир информатики» используются ***формы проведения учебного занятия***, классифицируемые по основной дидактической цели (Г.К.Селевко)

1. Вводное учебное занятие
2. Учебное занятие изучения нового материала
3. Учебное занятие закрепления изученного материала
4. Учебное занятие применения знаний и умений
5. Учебное занятие проверки и коррекции знаний и умений
6. Смешанное, или комбинированное учебное занятие

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, контроль и самоконтроль

Дидактический раздаточный материал

В качестве дидактического раздаточного материала используется:

- технологическая карта (создание таблицы, презентации и т.д.)
- образцы презентация, выполненных педагогом (по всем темам программы);
- книги (см. Список литературы)

Методическое обеспечение программы 1 года обучения.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Приемы и методы	Методические пособия	Форма подведения итогов.
1	Вводное	Беседа,	Объяснительно-	Самопрезентации	

	занятие.	практикум	иллюстративный, демонстрационный	учащихся- победителей конкурсов «Ученик года», «Золушка»; самопрезентации учителей- победителей конкурса «Учитель года», «Самый классный классный».	
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	Лекция, практикум.	Объяснительно- иллюстративный, демонстрационный.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	Лекция, практикум.	Объяснительно- иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
4	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	Лекция, практикум.	Объяснительно- иллюстративный, демонстрационный практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
5	Создание самопрезентац ии. (презентации о самом себе).	Практикум .	Объяснительно- иллюстративный, демонстрационный практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
6	Демонстрация самопрезентац ии	Защита творческих работ	Объяснительно- иллюстративный, демонстрационный.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
7	Теория создания слайд	Лекция практикум.	Объяснительно- иллюстративный,	Электронный мультимедийный	

	фильмов.		демонстрационный практикум.	учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
8	Создание слайд фильма «Мультфильм»	Практикум.	Метод проектов.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
9	Конкурс слайд фильмов.	Защита творческих работ.	Демонстративный.		Итоги конкурса.
10	Заключительно е занятие.	Беседа, Групповые формы работы.	Рефлексия.	Кроссворды по теме «Компьютерная презентация».	Итоги викторин ы «Кроссвор д».

Методическое обеспечение программы 2 года обучения.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Приемы и методы	Методические пособия	Форма подведения итогов.
1	Знакомство с курсом	Беседа, практикум.	Объяснительно-иллюстративный,	Примеры проектов, созданных ранее.	
2	Графика	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Программа Intel «Путь к успеху»/ практическое руководство.2006-2007 г	
3	Работа с текстом	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Программа Intel «Путь к успеху»/ практическое руководство.2006-2007 г	
4	Электронные таблицы	Лекция, практикум.	Демонстративный. Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, исследовательский практикум.	Программа Intel «Путь к успеху»/ практическое руководство.2006-2007 г	
5	Мультимедиа	Практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, исследовательский	Программа Intel «Путь к успеху»/ практическое руководство.2006-2007 г	
6	Повторение	Беседа	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, исследовательский	Программа Intel «Путь к успеху»/ практическое руководство.2006-2007 г.	
7	Проект	Практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, исследовательский	Программа Intel «Путь к успеху»/ практическое руководство.2006-2007 г	Презентация проекта
8	Заключительное занятие	Беседа	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, исследовательский	Программа Intel «Путь к успеху»/ практическое руководство.2006-2007 г	Опрос

Методическое обеспечение программы 3 года обучения.

№ п/ п	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Приемы и методы	Методические пособия	Форма подведения итогов.
1	Вводное занятие	Беседа	Объяснительно-иллюстративный	Сайт школы	
2	Моя Web – страничка.	Беседа, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Сайт школы.	
3	Графика.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html.	
4	Гипертекстовый документ.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html	
5	Виды сайтов.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html.	
6	Основы HTML.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html.	
7	Редакторы сайтов.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Учебник (руководство) по html.	
8	Дополнительные возможности создания Web - страниц	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html.	
9	Основы Web - дизайна	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html.	
10	Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.		
11	Проектирование	Практикум.	Практикум	Учебник	

	сайта.		Метод проектов.	(руководство) по html.	
12	Защита проектной работы. Конкурс сайтов.	Защита творческих работ .	Демонстративный.	Сайты, созданные учащимися.	Итоги конкурса.
13	Заключительное занятие.	Игра.			Результаты игры.

Методическое обеспечение программы 4 года обучения.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Приемы и методы	Методические пособия	Форма подведения итогов.
1	Вводное занятие	Беседа	Объяснительно-иллюстративный	Сайт школы	
2	Моя Web – страничка.	Беседа, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Сайт школы.	
3	Графика.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html.	
4	Гипертекстовый документ.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html	
5	Виды сайтов.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html.	
6	Основы HTML.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html.	
7	Редакторы сайтов.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Учебник (руководство) по html.	
8	Дополнительные возможности создания Web - страниц	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Учебник (руководство) по html.	
9	Основы Web -	Лекция	Объяснительно-	Учебник	

	дизайна	практикум.	иллюстративный, демонстрационный, практикум.	(руководство) по html.	
10	Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.	Лекция практикум.	Объяснительно- иллюстративный, демонстрационный, практикум.		
11	Проектирование сайта.	Практикум.	Практикум Метод проектов.	Учебник (руководство) по html.	
12	Защита проектной работы. Конкурс сайтов.	Защита творческих работ .	Демонстративный.	Сайты, созданные учащимися.	Итоги конкурса.
13	Заключительное занятие.	Игра.			Результаты игры.

Список необходимого оборудования.

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы - 14 шт.
3. Стулья - 28 шт.
4. Компьютеры (лучше ноутбуки) – 25 шт.
5. Сканер.
6. Принтер.
7. Колонки.
8. Мультимедиа проектор.
9. Экран.
10. Микрофон.
11. Модем.
12. Цифровой фотоаппарат.
13. Цифровая видеокамера.
14. Дисковые накопители.

Список источников информации для учителя.

1. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
4. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
5. Учебник (руководство) по html скачан с сайта www.instructing.ru
6. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
7. *Дмитрий Лазарев* Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
8. *Дуг Лоу* Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
9. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
10. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
11. Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя.2006-2007 г.
12. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г
13. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. — С.-Петербург, 2002 — с.55-56.
14. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
15. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 — с.46-47
16. Сайты в помощь учителю информатики:
 - www.klyaksa.net
 - www.metod-kopilka.ru
 - www.pedsovet.org
 - www.uroki.net
 - www.intel.ru

Список источников информации для учеников.

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
2. Учебник (руководство) по html.
3. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
4. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
5. Денисов А. Microsoft Internet Explorer 5 : справочник.- СПб.:Питер, 2000.
6. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
7. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
8. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г

Аттестационные материалы по ДООП «Мир информатики»

Год обучения	1 полугодие	На конец учебного года
1 год обучения	Тестирование: - Графическим редактором называется программа, предназначенная ... - создания графического образа текста - редактирования вида и начертания текста - работы с графическим изображением - построения диаграмм - Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ... - точка экрана (пиксель) - объект (прямоугольник, круг и т.д.) - палитра цветов - знакоместо (символ) - Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков ... - векторной графики - растровой графики - С помощью графического редактора Paint можно ... - создавать и редактировать графические изображения - редактировать вид и начертание шрифта - настраивать анимацию графических объектов - строить графики - Примитивами в графическом редакторе называются ... - линия, круг, прямоугольник - карандаш, кисть, ластик - выделение, копирование, вставка - наборы цветов (палитра) - Инструментами в графическом редакторе являются ... - линия, круг, прямоугольник - карандаш, кисть, ластик - выделение, копирование, вставка - наборы цветов (палитра) - Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является ... - точка экрана (пиксель) - объект (прямоугольник, круг и т.д.) - палитра цветов - знакоместо (символ) - К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ... - линия, круг, прямоугольник - карандаш, кисть, ластик - выделение, копирование, вставка - наборы цветов (палитра) - Палитрами в графическом редакторе являются ... - линия, круг, прямоугольник - карандаш, кисть, ластик - выделение, копирование, вставка - наборы цветов - Какой из графических редакторов является векторным? - Adobe Photoshop - Corel Draw	Теоретический зачет по билетам (с практическим заданием) : Содержание билета: - Виды графической информации и их особенности формирования. - Программное обеспечение для обработки графической информации, их специфика, виды и особенности работы. - Мультимедиа (понятие, назначение, особенности) Практическое задание: - Сформировать изображение в растровом графическом редакторе; - Сформировать изображение в векторном графическом редакторе; - Создать анимационное изображение состоящее минимум из 7-ми объектов в кадре.

	• Paint 11. Пикселизация изображений при увеличении масштаба - один из недостатков ... • растровой графики • векторной графики 12. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам? • черный • красный • зеленый • синий 13. Большой размер файла - один из недостатков ... • растровой графики • векторной графики 14. Физический размер изображения может измеряться в ... • точках на дюйм (dpi) • мм, см, дюймах или пикселах • пикселах • мм, см 15. Растровый графический редактор предназначен для ... • построения диаграмм • создания чертежей • построения графиков • создания и редактирования рисунков 16. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ... • красный, зеленый, синий, черный • голубой, пурпурный, желтый, черный • красный, голубой, желтый, синий • голубой, пурпурный, желтый, белый 17. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета ... • красный, зеленый, синий • голубой, пурпурный, желтый • красный, голубой, желтый • пурпурный, желтый, черный 18. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255,0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам? • черный • красный • зеленый • синий 19. Какой из графических редакторов является растровым? • Adobe Illustrator • Paint • Corel Draw 20. В процессе сжатия растровых графических файлов по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ... • 100 раз • 2-3 раза • 10 - 15 раз • не изменяется 21. Разрешение изображения измеряется в ... • пикселах • точках на дюйм (dpi)	
--	---	--

	• мм, см, дюймах 22. Одной из основных функций графического редактора является: • хранение кода изображения • ввод изображений • просмотр и вывод содержимого видеопамати • создание изображений 23. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является: • круг • символ • прямоугольник • точка экрана (пиксель) • палитра цветов 24. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков: • векторной графики • растровой график 25. Прimitives в графическом редакторе называют: • простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора • режим работы графического редактора • операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе • среду графического редактора 26. Графический редактор - это: • прикладное программное обеспечение, используемое для создания текстовых документов и работы с ними • прикладное программное обеспечение, используемое для создания, обработки, просмотра, хранения и печати графических изображений • программа для создания графических изображений • программа, используемая для автоматизации процессов над числовой информацией Тест формируется из 20 вопросов, каждый правильный ответ 5 баллов. Максимальное количество баллов 100.	
Год обучения	1 полугодие	На конец учебного года
2 год обучения	Тестирование: 1. Графическим редактором называется программа, предназначенная ... • создания графического образа текста • редактирования вида и начертания текста • работы с графическим изображением • построения диаграмм 2. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ... • точка экрана (пиксель) • объект (прямоугольник, круг и т.д.) • палитра цветов • знакоместо (символ) 3. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков ... • векторной графики • растровой графики 4. С помощью графического редактора Paint можно ... • создавать и редактировать графические изображения	Теоретический зачет по билетам (с практическим заданием) : Содержание билета: 1) Виды графической информации и их особенности формирования. 2) Программное обеспечение для обработки графической информации, их специфика, виды и особенности работы. 3) Мультимедиа (понятие, назначение, особенности) Практическое задание: 4) Сформировать изображение в растровом графическом редакторе; 5) Сформировать изображение в векторном графическом редакторе; 6) Создать анимационное изображение состоящее

	• редактировать вид и начертание шрифта • настраивать анимацию графических объектов • строить графики 5. Прimitives в графическом редакторе называются ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) 6. Инструментами в графическом редакторе являются ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) 7. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является ... • точка экрана (пиксель) • объект (прямоугольник, круг и т.д.) • палитра цветов • знакоместо (символ) 8. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) 9. Палитрами в графическом редакторе являются ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов 10. Какой из графических редакторов является векторным? • Adobe Photoshop • Corel Draw • Paint 11. Пикселизация изображений при увеличении масштаба - один из недостатков ... • растровой графики • векторной графики 12. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам? • черный • красный • зеленый • синий 13. Большой размер файла - один из недостатков ... • растровой графики • векторной графики 14. Физический размер изображения может измеряться в ... • точках на дюйм (dpi) • мм, см, дюймах или пикселах • пикселах • мм, см 15. Растровый графический редактор предназначен для ... • построения диаграмм	минимум из 7-ми объектов в кадре.
--	--	--

	• создания чертежей • построения графиков • создания и редактирования рисунков 16. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ... • красный, зеленый, синий, черный • голубой, пурпурный, желтый, черный • красный, голубой, желтый, синий • голубой, пурпурный, желтый, белый 17. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета ... • красный, зеленый, синий • голубой, пурпурный, желтый • красный, голубой, желтый • пурпурный, желтый, черный 18. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255,0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам? • черный • красный • зеленый • синий 19. Какой из графических редакторов является растровым? • Adobe Illustrator • Paint • Corel Draw 20. В процессе сжатия растровых графических файлов по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ... • 100 раз • 2-3 раза • 10 - 15 раз • не изменяется 21. Разрешение изображения измеряется в ... • пикселах • точках на дюйм (dpi) • мм, см, дюймах 22. Одной из основных функций графического редактора является: • хранение кода изображения • ввод изображений • просмотр и вывод содержимого видеопамати • создание изображений 23. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является: • круг • символ • прямоугольник • точка экрана (пиксель) • палитра цветов 24. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков: • векторной графики • растровой график 25. Примитивами в графическом редакторе называют: • простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора • режим работы графического редактора • операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в	
--	--	--

	графическом редакторе • среду графического редактора 26. Графический редактор - это: • прикладное программное обеспечение, используемое для создания текстовых документов и работы с ними • прикладное программное обеспечение, используемое для создания, обработки, просмотра, хранения и печати графических изображений • программа для создания графических изображений • программа, используемая для автоматизации процессов над числовой информацией Тест формируется из 20 вопросов, каждый правильный ответ 5 баллов. Максимальное количество баллов 100.	
Год обучения	I полугодие	На конец учебного года
3 год обучения	Тестирование: 1. Графическим редактором называется программа, предназначенная ... • создания графического образа текста • редактирования вида и начертания текста • работы с графическим изображением • построения диаграмм 2. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ... • точка экрана (пиксель) • объект (прямоугольник, круг и т.д.) • палитра цветов • знакоместо (символ) 3. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков ... • векторной графики • растровой графики 4. С помощью графического редактора Paint можно ... • создавать и редактировать графические изображения • редактировать вид и начертание шрифта • настраивать анимацию графических объектов • строить графики 5. Прimitivesми в графическом редакторе называются ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) 6. Инструментами в графическом редакторе являются ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) 7. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является ... • точка экрана (пиксель) • объект (прямоугольник, круг и т.д.) • палитра цветов • знакоместо (символ) 8. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик	Теоретический зачет по билетам (с практическим заданием) : Содержание билета : 1) Виды графической информации и их особенности формирования. 2) Программное обеспечение для обработки графической информации, их специфика, виды и особенности работы. 3) Мультимедиа (понятие, назначение, особенности) Практическое задание: 7) Сформировать изображение в растровом графическом редакторе; 8) Сформировать изображение в векторном графическом редакторе; 9) Создать анимационное изображение состоящее минимум из 7-ми объектов в кадре.

	• выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) 9. Палитрами в графическом редакторе являются ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов 10. Какой из графических редакторов является векторным? • Adobe Photoshop • Corel Draw • Paint 11. Пикселизация изображений при увеличении масштаба - один из недостатков ... • растровой графики • векторной графики 12. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам? • черный • красный • зеленый • синий 13. Большой размер файла - один из недостатков ... • растровой графики • векторной графики 14. Физический размер изображения может измеряться в ... • точках на дюйм (dpi) • мм, см, дюймах или пикселах • пикселах • мм, см 15. Растровый графический редактор предназначен для ... • построения диаграмм • создания чертежей • построения графиков • создания и редактирования рисунков 16. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ... • красный, зеленый, синий, черный • голубой, пурпурный, желтый, черный • красный, голубой, желтый, синий • голубой, пурпурный, желтый, белый 17. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета ... • красный, зеленый, синий • голубой, пурпурный, желтый • красный, голубой, желтый • пурпурный, желтый, черный 18. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255,0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам? • черный • красный • зеленый • синий 19. Какой из графических редакторов является растровым? • Adobe Illustrator • Paint	
--	---	--

	• Corel Draw 20. В процессе сжатия растровых графических файлов по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ... • 100 раз • 2-3 раза • 10 - 15 раз • не изменяется 21. Разрешение изображения измеряется в ... • пикселах • точках на дюйм (dpi) • мм, см, дюймах 22. Одной из основных функций графического редактора является: • хранение кода изображения • ввод изображений • просмотр и вывод содержимого видеопамати • создание изображений 23. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является: • круг • символ • прямоугольник • точка экрана (пиксель) • палитра цветов 24. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков: • векторной графики • растровой график 25. Прimitives в графическом редакторе называют: • простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора • режим работы графического редактора • операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе • среду графического редактора 26. Графический редактор - это: • прикладное программное обеспечение, используемое для создания текстовых документов и работы с ними • прикладное программное обеспечение, используемое для создания, обработки, просмотра, хранения и печати графических изображений • программа для создания графических изображений • программа, используемая для автоматизации процессов над числовой информацией Тест формируется из 20 вопросов, каждый правильный ответ 5 баллов. Максимальное количество баллов 100.	
Год обучения	1 полугодие	На конец учебного года
4 год обучения	Тестирование: 1. Графическим редактором называется программа, предназначенная ... • создания графического образа текста • редактирования вида и начертания текста • работы с графическим изображением • построения диаграмм 2. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...	Теоретический зачет по билетам (с практическим заданием) : Содержание билета: 1) Виды графической информации и их особенности формирования. 2) Программное обеспечение для обработки графической информации, их специфика, виды и особенности работы.

	• точка экрана (пиксель) • объект (прямоугольник, круг и т.д.) • палитра цветов • знакоместо (символ) 3. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков ... • векторной графики • растровой графики 4. С помощью графического редактора Paint можно ... • создавать и редактировать графические изображения • редактировать вид и начертание шрифта • настраивать анимацию графических объектов • строить графики 5. Прimitives в графическом редакторе называются ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) 6. Инструментами в графическом редакторе являются ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) 7. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является ... • точка экрана (пиксель) • объект (прямоугольник, круг и т.д.) • палитра цветов • знакоместо (символ) 8. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов (палитра) 9. Палитрами в графическом редакторе являются ... • линия, круг, прямоугольник • карандаш, кисть, ластик • выделение, копирование, вставка • наборы цветов 10. Какой из графических редакторов является векторным? • Adobe Photoshop • Corel Draw • Paint 11. Пикселизация изображений при увеличении масштаба - один из недостатков ... • растровой графики • векторной графики 12. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам? • черный • красный • зеленый • синий 13. Большой размер файла - один из недостатков ...	3) Мультимедиа (понятие, назначение, особенности) Практическое задание: 10) Сформировать изображение в растровом графическом редакторе; 11) Сформировать изображение в векторном графическом редакторе; 12) Создать анимационное изображение состоящее минимум из 7-ми объектов в кадре.
--	---	--

	• растровой графики • векторной графики 14. Физический размер изображения может измеряться в ... • точках на дюйм (dpi) • мм, см, дюймах или пикселах • пикселах • мм, см 15. Растровый графический редактор предназначен для ... • построения диаграмм • создания чертежей • построения графиков • создания и редактирования рисунков 16. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ... • красный, зеленый, синий, черный • голубой, пурпурный, желтый, черный • красный, голубой, желтый, синий • голубой, пурпурный, желтый, белый 17. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета ... • красный, зеленый, синий • голубой, пурпурный, желтый • красный, голубой, желтый • пурпурный, желтый, черный 18. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255,0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам? • черный • красный • зеленый • синий 19. Какой из графических редакторов является растровым? • Adobe Illustrator • Paint • Corel Draw 20. В процессе сжатия растровых графических файлов по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ... • 100 раз • 2-3 раза • 10 - 15 раз • не изменяется 21. Разрешение изображения измеряется в ... • пикселах • точках на дюйм (dpi) • мм, см, дюймах 22. Одной из основных функций графического редактора является: • хранение кода изображения • ввод изображений • просмотр и вывод содержимого видеопамати • создание изображений 23. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является: • круг • символ • прямоугольник • точка экрана (пиксель) • палитра цветов	
--	---	--

	24. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков: • векторной графики • растровой график 25. Примитивами в графическом редакторе называют: • простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора • режим работы графического редактора • операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе • среду графического редактора 26. Графический редактор - это: • прикладное программное обеспечение, используемое для создания текстовых документов и работы с ними • прикладное программное обеспечение, используемое для создания, обработки, просмотра, хранения и печати графических изображений • программа для создания графических изображений • программа, используемая для автоматизации процессов над числовой информацией Тест формируется из 20 вопросов, каждый правильный ответ 5 баллов. Максимальное количество баллов 100.	
--	---	--