

**Министерство образования Оренбургской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Коровинская СОШ»
Бугурусланского района**

Принята на заседании
педагогического совета
от «31» августа 2023 г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Директор МБОУ «Коровинская СОШ»
/Солдаткина Н.П. /
Приказ № 161 от «31» августа 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Компьютерная графика»**

Возраст обучающихся: 10-13 лет
Срок реализации: 1 год

**Автор-составитель: Комарова
Светлана Владимировна, педагог
дополнительного образования**

Бугурусланский район, 2023 г.

№		Стр.
I.	Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»	3
1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1.	Направленность программы. Актуальность, новизна, педагогическая Целесообразность. Отличительные особенности программы. Адресат программы.	3
1.2.	Цель и задачи программы.	5
1.3.	Уровень программы: соответствие объема и срока уровню реализации программы. Формы обучения и режим занятий по программе. Особенности организации образовательного процесса.	5
1.4.	Наличие и содержание учебного плана.	6
1.5.	Планируемые результаты и способы их проверки.	9
II.	Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»:	11
2.6	Календарный учебный график.	11
2.7	Формы контроля и аттестации.	15
2.8	Оценочные материалы.	15
2.9	Методическое обеспечение программы.	21
2.10	Список литературы.	22

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты» Пояснительная записка

1.1 Направленность программы

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютерной техники называется компьютерной графикой.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это - исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, медики, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др.

Изображения на экране компьютера создаются с помощью графических программ. Это растровые и векторные редакторы, программы создания и обработки трехмерных объектов, системы автоматизации проектирования, настольные издательские системы.

Основное внимание в программе кружка «Компьютерная графика» уделяется созданию иллюстраций и редактированию изображений, т.е. векторным и растровым программам.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса «Компьютерная графика», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Актуальность программы: В жизни современного человека информация играет огромную роль, даже поверхностный анализ человеческой деятельности позволяет с полной уверенностью утверждать: наиболее и удобным для восприятия видом информации была, есть и в обозримом будущем будет информация графическая. Любые объемы информации человек лучше усваивает, когда она поступает через канал зрения. Поэтому доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются средства для работы с изображениями, и специалисты, умеющие грамотно работать с этими средствами. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, медики, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др. Под «компьютерным художником» можно понимать любого, кто занимается созданием или редактированием изображений с помощью ЭВМ.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой.

Новизна: Это сравнительно молодая дисциплина. Ее появлению способствовало развитие компьютерной техники на рубеже 80-х и 90-х годов. В данный момент персональные компьютеры имеют такие характеристики, которые позволяют профессионалам в области изобразительного искусства, к которым можно отнести художников-оформителей, дизайнеров, архитекторов, обходиться без традиционных инструментов художника: бумаги, красок, карандашей – все это заменяет компьютер с установленными на него специальным программным обеспечением.

Педагогическая целесообразность. Компьютерная графика очень актуальна в настоящий момент и пользуется большой популярностью у учащихся старших классов. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности ученика.

В УМК базового или профильного курса Информатики и ИКТ «Компьютерная графика» как самостоятельный раздел не выделена. Отдельные элементы темы изучаются только на ознакомительном уровне - в этом проявляются ограниченные возможности базовых и профильных курсов по информатике. Поэтому в профильных классах очевидна необходимость изучения графических программ: растровых и векторных редакторов, программ создания и обработки трехмерных объектов, систем автоматизации проектирования, настольных издательских систем и др.

Охватить всю предметную область компьютерной графики в рамках одного курса невозможно, поэтому изучение сведено к рассмотрению вопросов работы с редакторами векторной и растровой графики, при этом основной акцент сделан на технологию создания и редактирования иллюстраций.

Компьютерная графика, как одна из значимых тем школьного курса информатики, активизирует процессы формирования самостоятельности школьников, поскольку связана с обучением творческой информационной технологии, где существенна доля элементов креативности, высокой мотивации обучения. Создания художественных образов, их оформление средствами компьютерной графики, разработка компьютерных моделей требует от учащихся проявления личной инициативы, творческой самостоятельности, исследовательских умений. Данная тема позволяет наиболее полно раскрыться учащимся, проявить себя в различных видах деятельности (диагностической, аналитической, проектировочной, конструктивной, оценочной, творческой, связанной с самовыражением и т.д.)

Программа способствует развитию познавательных интересов учащихся; творческого мышления; повышению интереса к предмету, имеет практическую направленность, так как получение учащимися знаний в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства. Реализация программы позволяет заложить основы работы с графической информацией, благодаря которой в будущем учащиеся смогут самостоятельно осваивать новые сложные графические программы.

Отличительные особенности программы.

При составлении программы «Компьютерная графика» за основу взята программа Л.А. Залоговой. Данная программа использовалась в качестве базы для последующей модификации по следующим причинам:

- Содержание учебного пособия «Компьютерная графика» дополняет УМК Н.Д. Босовой, используемый для преподавания информатики и ИКТ на средней и старшей ступени обучения на базовом и профильном уровне.
- УМК содержит необходимые методические, дидактические материалы.
- В соответствии с Федеральным проектом в области образования по оснащению всех школ РФ легальным программным обеспечением, компьютерный практикум по «Компьютерной графике» можно адаптировать к использованию свободно распространяемых программ. Возможно использование ОС Windows и ОС Linux.
- Достаточно упражнений для закрепления теоретического материала и самостоятельной работы, которое можно адаптировать к использованию свободно распространяемых программ.
- Учебное пособие прекрасно иллюстрировано необходимыми схемами, скриншотами, рисунками, что обеспечивает наглядность и доступность материала.

- Практические работы методически ориентированы на использование метода проектов, что позволяет дифференцировать и индивидуализировать обучение. Возможно выполнение практических занятий во внеурочное время в компьютерном школьном классе или дома.

- УМК содержит большое количество заданий различного уровня сложности. Это позволяет учителю построить для каждого учащегося индивидуальную образовательную траекторию. Проектная деятельность позволяет развивать исследовательские и творческие способности учащихся. Проекты реализуются в форме работ компьютерного практикума, опирающихся на использование цифровых образовательных ресурсов.

- Большая практическая значимость и актуальность теоретического материала и практических работ.

Адресат программы.

Программа ориентирована на учащихся 10-13 лет. С ба

1.2 Цели и задачи программы.

Основной целью изучения программы «Компьютерная графика» является освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ; обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений; профориентация учащихся.

Задачи

Учащиеся должны знать:

- развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»;
- познакомить школьников с основными свойствами информации;
- научить их приемам организации информации;
- формирование обще учебных умений и навыков;
- приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией;
- формирование умения применять теоретические знания на практике;
- познакомить с основными понятиями информатики непосредственно в процессе создания какого-либо информационного продукта, будь то рисунок или программа;
- способствовать развитию творческих способностей учащихся, познавательных интересов, развитию индивидуальности и самореализации.

1.3 Уровень освоения программы

Ознакомительный уровень.

Объем и сроки освоения программы

Дополнительная образовательная программа рассчитана на **один год** обучения, количество учебных часов – 78, в неделю 2 часа.

Форма обучения и режим занятий по программе

Количество обучающихся

Наполняемость учебной группы: 8 человек.

Объем и сроки освоения программы. Программа «Компьютерная графика» рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов в год – 78 часа, в неделю – 2 часа.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса: работа в группа, индивидуальная.

Режим занятий: 1 раза в неделю. Начало занятий с 1 сентября, окончание занятий – 31 мая. Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, большее количество часов отводится на практическую часть обучения.

Форма занятий – техническая деятельность обучающихся.

Особенностью образовательной программы, является то что, компьютерная графика, один из важных направлений информатики, стимулирует развития графического мышления подростков, так как связана с изучением технологических, графических и компьютерных процессов. Создание текстовых документов и чертежей при помощи компьютерных программ потребует от обучающихся: проявления креативного мышления; увеличение заинтересованности к дисциплине; приобретение обучающимися познаний в сфере информативных технологий также практических способностей работы со графическим редактором, что станет основой для дальнейшего роста профессионального мастерства.

Содержание программы

1.4 Оформление учебного плана

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во учебных часов	В том числе	
			теоретических	практических
1.	Вводное занятие.	1	1	
2.	Техника безопасности при работе с компьютерами и нахождения в компьютерном классе.	1	1	
3.	<i>Графический редактор PAINT. Знакомство с программой PAINT</i>	30	4	26
	Знакомство с Paint	2	1	1
	Работа с пунктами горизонтального и вертикального меню программы Paint	2		2
	Работа с палитрой, автофигурами в Paint	2		2
	Первые шаги. Рисование линий. Геометрические фигуры.	2		2
	Создание сюжетного рисунка на свободную тему	2		2
	Обзор созданных рисунков (текущий контроль)	2	1	1
	Создание поздравительной открытки	2		2

	Вставка готового изображения в программу	2	1	1
	Вставка картинки. Изменение размера, поворота, наклона картинки	2	1	1
	Создание сюжетного изображения на основе 2-х и более картинок	2		2
	Оформление (дизайн) изображений в программе Paint	2		2
	Создание рамки для фотографии	2		2
	Оформление своих фотографий	2		2
	Демонстрация своих работ.	2		2
	Повторение по теме «Графический редактор PAINT»	2	1	1
4.	<i>Текстовый редактор WORD. Знакомство с программой WORD</i>	40	2	38
	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях кружка. Знакомство с текстовым редактором Word.	2	1	1
	Создание документа. Ввод текста, перемещение курсора, исправление ошибок. Сохранение документа.	2		2
	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.	2		2
	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.	2		2
	Оформление текста: выделение текста цветом	2		2
	Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал.	2		2
	Нумерация и маркеры	2		2
	Создаем деловые документы: справки, приказы, заявления и т.п.	2		2
	Используем элементы рисования: автофигуры, заливка	2		2
	Используем элементы рисования: линии, стрелки	2		2
	Используем элементы рисования: тени, объем	2		2
	Используем элементы рисования: вставка картинок, рисунков	2		2
	Используем элементы рисования: объект WordArt	2		2
	Используем элементы рисования: объект Надпись	2		2
	Создание проекта Поздравительная открытка «С днем рождения»	2		2
	Создание проекта Поздравительная открытка «С Новым годом»	2		2
	Создание проекта Поздравительная открытка «8 марта – праздник весны»	2		2
	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста	2		2

	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек	2		2
	Создание проекта «Расписание уроков»	2	1	1
5.	Знакомство с программой PowerPoint	3	1	2
	Знакомство с программой PowerPoint Создание слайдов. Обзор пунктов меню. Текстовая панель. Этапы и правила создания презентации.	3	1	2
6.	Подведение итогов	2	2	
	Итого:	77		

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие

Рассказать о истории создания и появления компьютерной техники. Просмотр видео ролика.

2. Техника безопасности работы за компьютером и нахождение в компьютерном классе

К работе в кабинете информатики допускаются только учащиеся и преподаватели, прошедшие инструктаж по технике безопасности, соблюдающие указания преподавателя, расписавшиеся в журнале регистрации инструктажа.

Необходимо неукоснительно соблюдать правила по технике безопасности, т.к. нарушение этих правил может привести к поражению электрическим током, вызвать возгорание и навредить вашему здоровью.

При эксплуатации оборудования необходимо остерегаться:

- поражения электрическим током;
- механических повреждений, травм.

3. Графический редактор PAINT. Знакомство с программой PAINT – 30 часов

Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики.

Учащиеся должны знать:

- возможности графического редактора Paint;
- возможности текстового редактора Word;
- технологии создания, форматирования и редактирования текста
- особенности растровой и векторной графики;
- основные графические объекты-примитивы, использующиеся для создания рисунков;
- технологии создания и редактирования графических объектов.

Учащиеся должны уметь:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования текстов;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.

4. Текстовый редактор WORD. Знакомство с программой WORD – 40 часов.

По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

5. Знакомство с программой PowerPoint – 3 часа

Назначение программы PowerPoint. Основные объекты. Анимация. Переход слайдов.

Учащиеся должны знать:

- назначение программы PowerPoint;
- технологии работы с программой PowerPoint;

Учащиеся должны уметь:

- создавать анимированные изображения, примитивные мультфильмы;
- разрезать и склеивать звуковые файлы, создавать новые.

1.5 Планируемые результаты и способы их проверки

Знать:

- состав компьютера и назначение его основных устройств;
- что такое операционная система, для чего она;
- что такое Рабочий стол;
- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных.

Уметь:

- выбирать и загружать нужную программу;
- уметь работать с папками;
- уметь работать с файлами;

- уметь работать в графических редакторах, с использованием ПК;
- иметь навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;
- иметь представление о методах и способах создания анимации.
- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объёмные изображения;
- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории.

Показатели результативности.

- Владение ПК на уровне пользователя (с учетом возрастной группы).
- Успешное владение графическими редакторами.
- Создание графического изображения любой сложности (в пределах изученного).
- Участие в конкурсах, выставках.

Условия реализации программы:

- Создание комфортной обстановки на занятиях, необходимой для проявления способностей каждого ребенка.
- Индивидуальный подход к воспитаннику с учетом его психологических и возрастных особенностей.
- Поддержка связи с родителями.

Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестацию»:

2.6 Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Тема занятия	Форма контроля
<i>1. Вводное занятие – 1 час</i>						
1	Сентябрь	05	16.00-16.45	Вводная беседа.	Вводное занятие.	
<i>2. Техника безопасности – 1 час</i>						
2		05	17.00-17.45	Инструктаж	Техника безопасности при работе с компьютерами и нахождения в компьютерном классе.	
<i>3. Графический редактор PAINT. Знакомство с программой PAINT. (30 часов)</i>						
3-4	Октябрь	12	16.00-16.45 17.00-17.45	Вводная беседа.	Вводная беседа. Знакомство с Paint.	
5-6		19	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Работа с пунктами горизонтального и вертикального меню программы Paint.	
7-8		26	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Работа с палитрой, автофигурами и Paint.	
		03	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Первые шаги. Рисование линий. Геометрические фигуры.	
		10	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Создание сюжетного рисунка на свободную тему.	
		17	16.00-16.45 17.00-17.45	Теоретическое и Практическое занятия	Обзор созданных рисунков (текущий контроль).	
		24	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Создание поздравительной открытки.	
		31	16.00-16.45 17.00-17.45	Теоретическое и Практическое занятия	Выставка готового изображения в программу.	

	Ноябрь	07	16.00-16.45 17.00-17.45	Теоретическое и Практическое занятия	Вставка картинки. Изменение размера, поворота, наклона картинки.	
		14	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Создание сюжетного изображения на основе 2-х и более картинок.	
		21	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Оформление (дизайн) изображений в программе Paint.	
		28	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Создание рамки для фотографии.	
		Декабрь	05	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Оформление своих фотографий.
	12		16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Демонстрация своих работ.	
	19		16.00-16.45 17.00-17.45	Теоретическое и Практическое занятия	Повторение по теме «Графический редактор Paint».	
4. Текстовый редактор WORD. Знакомство с программой WORD. (40 часов)						
9-10	Январь	26	16.00-16.45 17.00-17.45	Теоретическое и Практическое занятия	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях кружка. Знакомство с текстовым редактором Word.	
11-12		09	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Создание документа. Ввод текста, перемещение курсора, исправление ошибок. Сохранение документа.	
13-14		16	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.	
15-16		23	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.	
17-18		30	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Оформление текста: выделение текста цветов.	

	Февраль	06	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Выравнивание текста, использование отступа, межстрочные интервалы.	
		13	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Нумерация и маркеры.	
		20	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Создаем деловые документы: справки, приказы, заявления и т.п.	
		27	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Используем элементы рисования: автофигуры, заливка.	
	Март	05	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Используем элементы рисования: линии, стрелки.	
		12	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Используем элементы рисования: тени, объем.	
		19	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Используем элементы рисования: вставка картинок, рисунок.	
		26	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Используем элементы рисования: объект WordArt.	
	Апрель	02	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Используем элементы рисования: объект Надпись.	
		09	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Создание проекта Поздравительная открытка «С Днем Рождения»	
		16	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Создание проекта Поздравительная открытка «С Новым Годом»	
		23	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Создание проекта Поздравительная открытка «8 марта – праздник весны»	
	Май	30	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, изменение направления текста, форматирование.	
		07	16.00-16.45 17.00-17.45	Практические занятия	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек.	
5. Знакомство с программой PowerPoint. (3 часов)						

19-20		14	16.00-16.45 17.00-17.45	Теоретическое и Практическое занятия	Знакомство с программой PowerPoint . Создание слайдов. Обзор пунктов меню. Текстовая панель. Этапы и правила создания презентации.		
		21	16.00-16.45 17.00-17.45	Теоретическое и Практическое занятия	Знакомство с программой PowerPoint . Создание слайдов. Обзор пунктов меню. Текстовая панель. Этапы и правила создания презентации.		
		6. Подведение итогов. (2 часа)					
			16.00-16.45 17.00-17.45	Теоретическое занятие	Подведение итогов.		

2.7 Формы контроля и аттестации

В ходе реализации программы «**Компьютерная графика**» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов - приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- ✓ о работе на компьютере;
- ✓ о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- ✓ об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- ✓ об основных моделях коммуникативного поведения. **Второй уровень результатов** - получение обучающимися опыта работы на компьютере в графических программах.

На II уровне воспитанники соблюдают:

- ✓ правила работы на компьютере;
- ✓ алгоритм построения графического объекта;
- ✓ умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- ✓ владеют коммуникативными моделями поведения.

2.8. Оценочные материалы.

Вопрос 1

Компьютер - это ...

- 1) устройство для автоматической обработки числовой информации
- 2) устройство для хранения информации
- 3) устройство для поиска, сбора, хранения, преобразования и использования информации в цифровом формате
- 4) совокупность программных средств, осуществляющих управление информационными ресурсами

Вопрос 2

Мультимедийным компьютером называется компьютер, способный ...

- 1) работать в сети Интернет
- 2) показывать мультфильмы
- 3) производить печать, и сканирование документов
- 4) работать с числами, текстом, графикой, аудио и видео *

Вопрос 3

Минимально необходимый набор устройств для работы компьютера содержит ...

- 1) принтер, системный блок, клавиатуру
- 2) системный блок, монитор, клавиатуру
- 3) процессор, мышь, монитор
- 4) клавиатуру, монитор, мышь

Вопрос 4

Системный блок - это ...

- 1) корпус, в котором находятся основные функциональные элементы компьютера
- 2) устройство, предназначенное для хранения и изображения текстовой и графической информации
- 3) корпус, обеспечивающий сканирование, сохранение и печать
- 4) устройство, обеспечивающее сканирование, сохранение и печать

Вопрос 5

Монитор (дисплей) предназначен для ...

- 1) постоянного хранения информации, часто используемой при работе на компьютере
- 2) подключения периферийных устройств к магистрали
- 3) управления работой компьютера по заданной программе
- 4) изображения текстовой и графической информации *

Вопрос 6

К устройствам вывода графической информации относится ...

- 1) сканер
- 2) принтер
- 3) клавиатура
- 4) модем

Вопрос 7

К устройствам ввода информации относятся ...

- 1) дисплей, клавиатура, мышь
- 2) принтер, дисплей, модем
- 3) сканер, клавиатура, мышь
- 4) принтер, сканер, мышь

Вопрос 8

Сканер - это устройство ...

- 1) печати на твердый носитель, обычно на бумагу
- 2) для изображения текстовой и графической информации
- 3) которое создает цифровую копию текстовой и графической информации
- 4) для обеспечения бесперебойного питания

Вопрос 9

Устройство для вывода информации на экран - ...

- 1) сканер
- 2) принтер
- 3) монитор
- 4) клавиатура

Вопрос 10

Устройство, обеспечивающее защиту компьютера при перепадах напряжения и отключении электроэнергии - ...

- 1) материнская плата
- 2) блок питания
- 3) жёсткий диск
- 4) источник бесперебойного питания (UPS)

Вопрос 11

На монитор надо смотреть ...

- 1) сверху - вниз
- 2) слева - направо
- 3) снизу - вверх
- 4) справа - налево

Вопрос 12

Устройства компьютера, которые не принадлежат к основным, называются ...

- 1) второстепенными
- 2) периферийными
- 3) сопряженными
- 4) дочерними

Вопрос 13

Клавиатура компьютера - это устройство ...

- 1) ввода алфавитно-цифровой информации
- 2) ввода графической информации
- 3) вывода алфавитно-цифровой и графической информации
- 4) хранения данных с произвольным доступом

Вопрос 14

Манипулятор типа мышь - это устройство ...

- 1) хранения данных с произвольным доступом
- 2) вывода графической информации
- 3) вывода алфавитно-цифровой и графической информации
- 4) ввода управляющей информации

Вопрос 15

Включение узлов компьютера нужно выполнять в следующем порядке:

- 1) UPS, монитор, системный блок
- 2) монитор, системный блок, UPS
- 3) системный блок, монитор, UPS
- 4) принтер, системный блок, UPS

Вопрос 16

Наибольший размер из типов носителей имеет ...

- 1) DVD-Disk

- 2) дискета
- 3) CD-Disk
- 4) CD-дискета

Вопрос 17

Один килобайт равен ...

- 1) 8 байтам
- 2) 1 024 байтам
- 3) 1 000 байтам
- 4) 256 байтам

Вопрос 18

Единицы измерения информации:

- 1) стек, регистр
- 2) бит, слоты
- 3) байт, стек
- 4) бит, байт

Вопрос 19

Наименьшая единица измерения информации - ...

- 1) байт
- 2) Кбит
- 3) бит
- 4) Мбайт

Вопрос 20

Байт - это ...

- 1) 1024 бит
- 2) максимальная единица информации
- 3) 8 бит
- 4) 10 бит

Вопрос 21

Бит - это...

- 1) логический элемент
- 2) минимальная единица информации, принимающая значение 0 или 1
- 3) минимальная единица информации, принимающая значение 0
- 4) минимальная единица информации, принимающая значение 1

Вопрос 22

Клавиша, которая удаляет символ, стоящий слева от курсора - ...

- 1) Backspace
- 2) Delete

3) ESC

4) Insert

Вопрос 23

Клавиша, которая обеспечивает перемещение курсора в конец текущей строки - ...

1) Enter

2) Home

3) End

4) Esc

Вопрос 24

Клавиша, которая служит для перемещения курсора в начало текущей строки - ...

1) F1

2) Home

3) End

4) Esc

Вопрос 25

Клавиши клавиатуры, которые имеют индикаторы - ...

1) Scroll Lock, Caps Lock, Num Lock

2) Alt, Ctrl, Shift

3) Del, Home, End

4) Page Up, Page Down, Print Screen

Вопрос 26

Клавиши <Alt>, <Ctrl>, <Shift> называются ...

1) редактирующими

2) функциональными

3) управляющими

4) командными

Вопрос 27

Клавиши редактирования - ...

1) Backspace, Delete, Insert

2) Home, End, Page Up, Page Down

3) Pause, Esc, Enter

4) Scroll Lock, Caps Lock, Num Lock

Вопрос 28

Клавиши управления курсором - ...

1) Backspace, Delete, Insert

2) Home, End, Page Up, Page Down

3) Scroll Lock, Caps Lock, Num Lock

4) Alt, Ctrl, Shift

Вопрос 29

Клавиши F1 - F12 называются ...

- 1) управляющими
- 2) редактирующими
- 3) командными
- 4) функциональными

Вопрос 30

Клавиша, подтверждающая команду (ввод) - ...

- 1) Insert
- 2) Esc
- 3) Enter
- 4) Pause

Вопрос 31

Клавиша, отменяющая команду (отмена) - ...

- 1) Esc
- 2) Enter
- 3) Insert
- 4) Pause

Вопрос 32

Одинарный щелчок левой клавиши мыши используется для ...

- 1) перемещения объекта
- 2) выделения объекта
- 3) удаления объекта
- 4) вызова контекстного меню

Вопрос 33

Двойной щелчок левой клавиши мыши равносителен нажатию на клавиатуре клавиши ...

- 1) Esc
- 2) Enter
- 3) Insert
- 4) Pause

Вопрос 34

Одинарный щелчок правой клавиши мыши используется для ...

- 1) перемещения объекта
- 2) выделения объекта
- 3) удаления объекта
- 4) вызова контекстного меню

Вопрос 35

Сколько часов в день можно работать за компьютером взрослому человеку?

- 1) не более 5 часов
- 2) не менее 5 часов
- 3) не более 8 часов
- 4) не более 10 часов

Вопрос 36

Интервалы времени при работе с компьютером следует делать ...

- 1) через каждые два часа
- 2) через каждый час
- 3) через каждые четыре часа
- 4) через каждые пять часов

Вопрос 37

Рекомендуемое расстояние от глаз до экрана монитора должно быть...

- 1) 2, 20 см
- 2) 30 см
- 3) 70 см
- 4) 150 см

Вопрос 38

Как правильно сидеть за компьютером?

- 1) Спина прямая, плечи расслаблены, локти согнуты под прямым углом, голова должна располагаться прямо с небольшим наклоном вперед
- 2) Спина прямая, голова должна располагаться с небольшим наклоном вправо
- 3) Плечи расслаблены, голова должна располагаться с небольшим наклоном влево
- 4) Спина прямая, плечи расслаблены, локти выпрямлены

2.9. Методическое обеспечение программы.

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета «Компьютерной графики».

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-наглядных пособий;
- объемные модели деталей;
- образцы деталей.

Технические средства обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением и мультимедиапроектор.

2.10 Список литературы.

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
3. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
4. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
5. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
6. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;
7. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия “Учебный курс”. Ростов н/Д: Феникс, 2002;
8. Онлайн учебник по курсу www.dolinin-infografika.narod.ru

Интернет ресурсы:

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

