

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Новомоньинская средняя общеобразовательная школа»  
Селтинского района Удмуртской Республики

Рассмотрено на заседании Педагогического Совета Протокол №1 От « 28» августа 2024 г	УТВЕРЖДЕНО Директор школы: Эшмакова Т.А. /  Приказ № 160-ОД от « 28 » августа 2024 г
--	---



**Дополнительная общеобразовательная  
Общеразвивающая программа  
«Компьютерная азбука»**

**Адресат программы: обучающиеся в возрасте 8-10 лет**

**Срок реализации программы: 1 год**

Автор программы: Козлова Наталия Геннадьевна,  
Педагог дополнительного образования

д. Новая Монья,  
2024-2025 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Владение информационными технологиями становится базовым требованием к ученикам, оканчивающим школу в XXI веке. Бурно развивающийся процесс информатизации образования позволяет использовать в обучении широкий спектр средств новых информационных технологий. Широкое распространение мультимедиа технологий вызывает необходимость усилить подготовку обучающихся теоретическим и практическим основам работы с мультимедиа приложениями. Программа объединения «**Компьютерная азбука**» даёт возможность обучающимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания мультимедиа приложений. Работая над мультимедиа проектом, ученики получают опыт использования современных технических средств, с одной стороны, с другой стороны - приобретут навыки индивидуальной и коллективной работы, которые пригодятся им в будущей производственной деятельности.

### **Нормативные документы**

Программа разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”.
- Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Устав муниципального общеобразовательного учреждения «Новомоньинская средняя общеобразовательная школа»

Дополнительная общеобразовательная программа «**Компьютерная азбука**» имеет **техническую направленность**.

### **Уровень программы: ознакомительный**

**Актуальность программы** обусловлена общественной потребностью в творчески мыслящих и технически грамотных членах социума. Развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, коммуникативных и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры.

Поэтому, очень важно уже в младшем школьном возрасте привить ребенку интерес к знаниям и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний и умений в будущей жизнедеятельности современного человека.

### **Отличительные черты программы.**

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним.

Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. Программа «Компьютерная азбука» разработана с целью обучения основным понятиям информатики. Программа обеспечивает интеллектуальное и эстетическое развитие обучающихся. Способствует формированию навыков логического и творческого подхода к выполнению заданий, формированию предварительных знаний, способствующих восприятию

основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий. В соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией, формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка. В процессе обучения обучающиеся приобретут навыки работы в программе «Word», «Power Point», Windows Movie Maker.. Узнают о возможностях различных сервисов, научатся систематизировать и структурировать информацию.

В ходе занятий обучающиеся приобретают навыки работы с различными источниками информации, учатся решать логические задачи, создают презентации и текстовые документы, рисуют, создают открытки, что в процессе обучения является крайне актуальным.

### **Новизна программы**

Новизна программы заключается в том, что данная программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала, учащегося. Знания, умения и навыки, полученные учащимися на занятиях в компьютерном классе по программе «Компьютерная азбука», необходимы для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики, рассчитанного на более старший возраст.

Реализация программы позволяет подготовить уверенного пользователя компьютером, дает детям возможность познакомиться с профессиями, использующими компьютерные технологии, научиться, на высоком уровне, совмещать работу на компьютере с теми требованиями, которые предъявляются по школьной программе, и обеспечивает социальную адаптацию слушателей, не имеющих возможности освоить современные компьютерные технологии в рамках образовательного процесса в школе.

### **Педагогическая целесообразность**

Программа предусматривает получение учащимися теоретических знаний и практического навыка работы на компьютере. Обучение по программе не требует базовых знаний по информационным технологиям. В основе программы используется такой тип воспитательной системы, как индивидуально – личностной ориентации учащихся. Видом воспитательной системы является развитие индивидуальности и самореализация при создании информационных ресурсов. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

### **Адресат программы:**

Программа рассчитана на обучающихся 8-10 лет.

Набор в объединение является свободным, осуществляется на добровольной основе, специальных знаний, умений.

### **Практическая значимость**

Многие авторитетные учёные считают, что для того, чтобы подготовить молодёжь к жизни в условиях постоянно развивающегося компьютеризированного общества, обучение компьютерной грамотности должно начинаться с начальной школы. Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, так как учащиеся в этом возрасте испытывают к компьютеру сверх доверие и обладают психологической готовностью к активной

встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Компьютерный мир, в который входит ребенок, «похож» на наш мир, потому что это отражение действительности, и в тоже время совсем не похож, так как это мир предметов и явлений, которые нас окружают, а мир электронный, в котором «живут» сигналы, коды, регистры, ячейки, процессоры, и другие важные объекты. Эти «важные объекты» составляют «волшебную» систему, позволяющую нам быстро и качественно решать повседневные задачи, связанные со сбором и хранением и переработкой информации.

Программа «Компьютерная азбука» предназначена для работы с детьми и позволяет обучающимся пробовать свои силы в формировании творческой личности, живущей в современном мире, способной обосновать явления живой и неживой природы и умеющей пользоваться современной техникой.

**Преимущество программы** с основной образовательной программой школы в том, что она является пропедевтикой для изучения предмета «Информатика» в школе. Изучив основные приемы работы в программах MSWord, MS Power Point графическом редакторе Paint на занятиях по данной программе, учащиеся смогут стать успешными при изучении данных разделов на занятиях по информатике в старших классах общеобразовательной школы. Знания и умения, полученные в ходе освоения программы «Компьютерная азбука», помогут учащимся в последующем обучении по школьным предметам при написании рефератов, исследовательских и проектных работ, выполнении творческих работ (создание кроссворда, кластера, графического рисунка), создания презентации и диаграммы.

**Объем программы:** 72 часов.

Срок освоения программы - 1год

#### **Особенности реализации образовательного процесса**

Занятия в объединение построены таким образом, что теоретические и практические занятия даются всей группе, а дальнейшая работа ведется самостоятельно с индивидуальной помощью педагога. В процессе обучения необходимо обращать особое внимание на степень заинтересованности работой учащихся, на индивидуальные особенности детей, а так – же на возрастную категорию обучающихся. Для осуществления учебного процесса используются следующие формы: практическая работа детей в микро группах, индивидуально, лекции.

А так же теоретический и практический материал представлен по нескольким направлениям компьютерных технологий, способствует разностороннему развитию воспитанников, социальной адаптации и профориентации воспитанников. Образовательный процесс построен на основе проектных, поисковых, игровых технологий и способствует эффективности освоения программного материала, активного участия воспитанников в конкурсном движении, программа предполагает использование нетрадиционных форм занятий: деловых, имитационных, поисковых игр, викторин и состязаний. Содержание предполагает использование электронных учебных пособий, наглядных материалов.

#### **Формы организации образовательного процесса.**

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей, учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая

форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями. Основная форма работы-индивидуальная, по принципу «1 ребенок - 1 компьютер».

**Формы дистанционного обучения:** при проведении занятий используется платформа Classroom, ВКонтакте, Вайбер, Сферум.

**Режим занятий:** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 40 минут с перерывом 10 минут через каждые 20 минут. В группе могут заниматься до 10 человек. При наборе большего количества, занятие ведется по группам. Продолжительность учебного года - 36 недель.

**Цель программы:** Формирование творческой личности посредством овладения навыками самостоятельной работы каждого обучающегося на персональном компьютере, через знакомство с программами MS Office, прикладными программами, способной ориентироваться и продуктивно действовать в информационном пространстве, используя для достижения своих целей создаваемые проекты.

**Задачи:**

- развитие информационной культуры, выражающееся в умении получать, накапливать, собирать, перерабатывать и передавать информацию с помощью компьютерных технологий;
- выработать навыки применять средства ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, при дальнейшем освоении будущей профессии;
- достижение повышенного уровня знаний, умений, навыков в избранной области, создание условий для самореализации, самоопределения личности, её профориентации. познакомить обучающихся с принципами организации компьютерной техники;
- научить приемам работы с популярными прикладными программами;
- ознакомить с правилами безопасной работы в сети Internet;

#### Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие. Знакомство с кабинетом информатики. Правила поведения в кабинете информатики.	1	-	1	Беседа	<b>Входная аттестация (тест)</b>
<b>Раздел 1 «Наш компьютер – верный друг»</b>						
1.1	Компьютеры вокруг нас.	1	1	-	Беседа	
1.3	Основные устройства компьютера. Системный блок и монитор. Клавиатура. Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.	1	0,5	0,5	Беседа. Работа с компьютерной мышью.	
1.5	Клавиатурный тренажер.	2	-	2	Работа с клавиатурным тренажером.	

1.6	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2	1	1	Беседа. Работа с запуском программ на выполнение.	
1.7	Графика.	4	2	2	Знакомство с возможностями графического редактора.	Практическая работа
	<b>Итого часов:</b>	<b>10</b>	<b>4,5</b>	<b>5,5</b>		
<b>Раздел 2 «Графика на компьютере»</b>						
2.1	Работа с «Paint».	6	1	5	Беседа. Выполнение рисунка в программе «Paint». Раскрашивание компьютерных рисунков.	
2.3	Построение объектов (овал и окружность, прямоугольник и квадрат). Распылитель. Конструирование.	2	1	1	Беседа. Практическая работа «Графические примитивы». Создание рисунка.	
2.6	Обобщающий урок «Чему мы научились».	1	-	1	Практикум.	Презентация детских рисунков.
	<b>Итого часов:</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>7</b>		
<b>Раздел 3 «Создание текстов. Программа Word.»</b>						
3.1	Текстовый редактор «Word»	2	1	1	Беседа. Практикум.	
3.2	Назначение клавиш: Caps Lock, Tab, Space Bar (пробел). Набор текста.	1		1	Беседа. Практикум.	
3.3	Редактирование текста	2	1	1	Беседа. Практикум.	
3.4	Форматирование текста	2	1	1	Беседа. Практикум.	
3.5	Форматирование текста: оформление заголовков, выделение красной строки.	1	-	1	Практикум.	
3.6	Приёмы работы с объектами.	1		1	Беседа. Практикум.	Практическая работа
	<b>Итого часов:</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>		
<b>Раздел 4 «Создание и работа с таблицами»</b>						
4.1	Таблица и её элементы. Создание таблицы	2	1	1	Беседа. Практикум.	
4.2	Редактирование таблицы. Добавление, удаление	1		1	Беседа. Практикум.	

	строк (столбцов)					
4.3	Редактирование таблицы. Объединение и разделение ячеек.	1		1	Беседа. Практикум.	
4.4	Форматирование содержимого ячеек.	1		1	Беседа. Практикум.	
4.5	Вставка картинки в таблицу.	1		2	Беседа. Практикум.	Практическая работа
	<b>Итого часов:</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>		
<b>Раздел 5 «Создание презентаций. Программа PowerPoint»</b>						
5.1	Знакомство с программой PowerPoint. Создание слайдов.	4	1	3	Беседа. Практикум.	
5.2	Правила создания презентаций.	4	1	3	Беседа  Практикум.	
5.3	Вставка подписи и картинки.	1	-	1	Практикум	
5.4	Творческая работа учащихся.	6	-	6	Практикум	Защита презентаций.
	Итого часов:	15	2	13		
<b>Раздел 5 «Сеть Интернет. Поиск информации»</b>						
5.1	Свойства и виды информации.	1	1	-	Беседа.	
5.2	Компьютерные вирусы. Безопасность компьютера.	1		1	Беседа. Практикум.	
5.3	Поиск и сохранение текстовой информации.	1		1	Беседа. Практикум.	
5.4	Поиск и сохранение графической информации.	1		1	Беседа. Практикум.	
5.5	Информационно- поисковые системы. Сайты для детей.	2	1	1	Беседа. Практикум.	Создание буклета о детских сайтах
	<b>Итого часов:</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>		
<b>Раздел 6 «Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker»</b>						
6.1	Знакомство с программой Windows Movie Maker	2	1	1	Беседа. Практикум.	
	Процесс создания видеофильма в программе Windows Movie Maker	4	1	3	Беседа. Практикум.	
	Подготовка клипов..	2	-	2	Практикум.	
	Монтаж фильма вручную.	2	1	1	Беседа. Практикум.	

Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов.	2	1	1	Беседа. Практикум.	
Вставка титров и надписей.	1	1	1	Беседа. Практикум.	
Добавление фонового звука Автоматический монтаж. Сохранение фильма.	2		2	Беседа. Практикум.	Защита фильма
Итого часов:	15	5	10		
Итоговое занятие.	1	0,5	0,5		
<b>Всего часов:</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>		

### Содержание учебного плана

№ п/п	Раздел, тема	Содержание	
		Теория	Практика
1	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете информатики.	Ознакомление с инструктажем по ТБ. Ознакомление с программой.	Тест
2	Компьютеры вокруг нас.	Знакомство с некоторыми возможностями и применениями компьютеров.	-
3	Основные устройства компьютера. Системный блок и монитор.	Знакомство с основными устройствами компьютера. Назначение системного блока и монитора.	-
4	Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.	Формирование представления о назначении компьютерной мыши.	Практическая работа с мышью (щелчок, двойной щелчок, перетаскивание мышью).
5	Клавиатура.	Формирование представления о назначении клавиатуры.	Ввод букв с клавиатуры по определенным правилам.
6	Клавиатурный тренажер.	Набор текста.	Практическая работа с клавиатурным тренажером. Ввод текста заглавных и строчных букв.
7	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	Формирование умения включать и выключать компьютер.	Практическая работа по запуску программы на выполнение, завершение выполнения работы программы.
8	Графика	Знакомство с возможностями графического редактора.	Рисование. Цвета. Графические примитивы. Собрание картинок из кусочков. Практическая работа на сбор рисунков из

			кусочков.
9	Работа с «Paint».	Знакомство с панелью инструментов графического редактора. Мозаика (составление рисунков из готовых фигур).	Практическая работа «Запускаем программы. Основные элементы окна программы». Рисование «карандашом», «кистью».
10	Основные цвета. Палитра цветов. Заливка. Раскраски.	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. заливка цветом. другие операции.	Раскрашивание компьютерных рисунков
11	Построение объектов (овал и окружность, прямоугольник и квадрат).	Действия с объектами (передвижение объектов, копирование объектов)	Практическая работа «Графические примитивы».
12	Распылитель	Распыление краски.	Волшебный лес (создание рисунка в редакторе «Paint»).
13	Конструирование.	Конструирование.	Конструирование рисунка из готовых геометрических фигур.
14	Обобщающий урок «Чему мы научились».	Презентация детских рисунков.	Создание рисунка. Формирование папки «Творческие работы».
15	Знакомство с программой PowerPoint. Создание слайдов.	Знакомство с программой PowerPoint.	Практическая работа «Запускаем программы. Основные элементы окна программы».
16	Правила создания презентаций.	Правила создания презентаций.	-
17	Вставка подписи и картинки.	Алгоритм вставки.	Практическая работа «Моё любимое животное»
18	Творческая работа учащихся.	Создание простейшей презентации «Времена года».	Практическая работа по созданию презентации «Времена года».
19	Обобщающий урок «Чему мы научились».	Защита презентаций.	Создание папки «Творческие работы учащихся».
20	Текстовый редактор «Word»	Знакомство с текстовым редактором «Word» и его возможностями. Назначение клавиш: Enter, Shift. Набор слов.	Практическая работа «Вводим отдельные слова».
21	Назначение клавиш: Caps Lock, Tab, Space Bar (пробел). Набор текста.	Назначение клавиш: Caps Lock, Tab, Space Bar (пробел).	Практическая работа «Вводим текст».
22	Редактирование текста	Редактирование текста: вставка, удаление и замена символов. Назначение клавиш: Delete, Backspace.	Практическая работа «Редактируем текст».
23	Форматирование текста	Форматирование текста: шрифт, цвет, выравнивание	Практическая работа «Работаем с фрагментами текста».
24	Форматирование текста: оформление заголовков, выделение красной строки.	Форматирование текста: оформление заголовков, выделение красной строки.	Практическая работа «Форматируем текст».

25	Приёмы работы с объектами.	Изучение приёмов работы с объектами: рисование, вставка рисунков, надписей и заголовков. Приглашение или открытка.	Практическая работа «Знакомимся с инструментами рисования графического редактора».
26	Таблица и её элементы. Создание таблицы	Формирование понятия таблицы. Строки, столбцы и ячейки таблицы.	Практическая работа «Расписание уроков».
27	Редактирование таблицы. Добавление, удаление строк (столбцов)	Редактирование таблицы.	Добавление, удаление строк (столбцов)
28	Редактирование таблицы. Объединение и разделение ячеек.	Редактирование таблицы.	Объединение и разделение ячеек.
29	Форматирование содержимого ячеек.	Форматирование.	Форматирование содержимого ячеек.
30	Вставка картинки в таблицу.	Алгоритм вставки.	Вставка картинки в таблицу.
31	Печать документов.	Формирование умений выводить текстовый документ на печать. Типы принтеров.	Печать документов.
32	Свойства и виды информации.	Свойства и виды информации (текстовая, графическая, численная).	-
33	Роль Интернета в жизни современного человека. Официальный сайт школы.	Роль Интернета в жизни современного человека.	Официальный сайт школы.
34	Компьютерные вирусы. Безопасность компьютера.	Информация о компьютерных вирусах. Правила безопасной работы на компьютере в сети Интернет.	
35	Просмотр веб-страниц. Переход по ссылке.	Информационно-поисковые системы и сайты для детей.	Практическая работа «Поиск информации».
36	Как попасть на нужную страницу с помощью URL.	Электронный адрес сайта.	Практическая работа «Создание закладок»
37	Поиск и сохранение текстовой информации.	Алгоритм поиска текстовой информации.	Коллекция онлайн словарей. Практическая работа «Сохранение текстовой информации».
38	Поиск и сохранение графической информации.	Алгоритм поиска графической информации.	Художественная галерея для детей. Практическая работа «Сохранение графической информации».
39	Информационно-поисковые системы. Сайты для детей.	Поисковые системы: Yandex, Google, Mail.ru, Rambler.	Практическая работа «Список детских сайтов».
40	Программа Windows Movie Maker	Первое знакомство с программой создания	Работа с рисунками и текстом.

		анимационных роликов.	.
41	Простейшая анимация в Windows Movie Maker.	Знакомство с анимацией в программе. Добавление видеопереходов.	Работа с анимацией картинок и переходов.
42	Запись звука.	Знакомство с программой звукозаписи	Работа со звуком. Запись собственного голоса в программе звукозаписи. Вставка голоса в фильм.
43	Создание своего видеofilmа		Практическая работа «Мой фильм»
44	Итоговое занятие.	Обобщение пройденного материала.	Формирование папки

### Планируемые результаты

#### Предметные:

- приобретение опыта работы в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств, базирующихся на ИКТ (компьютерная графика, анимация);
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики;
- умение использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- работа с различными источниками информации, что обеспечит формирование компьютерной компетентности, связанной с поиском, анализом, оценкой информации;
- создание своих информационных объектов (сообщения, небольшие сочинения, графические работы).

#### Метапредметные:

- формирование умения строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- формирование навыков совместной деятельности и диалогового общения;
- формирование культуры общения и поведения в социуме;
- развитие творческих способностей сформированы умения ориентироваться в потоке информации, расширение кругозора;
- научиться собирать, анализировать и обобщать информацию о школьной жизни;
- формирование умения оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

#### Личностные:

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- будут развиты деловые качества: самостоятельность, ответственность, активность;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- способность к самооценке;
- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской деятельности;
- освоение социальных норм, правил поведения при работе с информацией;
- приобщение к совместной деятельности, умение работать в команде.

## Календарный учебный график

Год обучения	Количество часов в неделю	сентябрь, в том числе по неделям				октябрь, в том числе по неделям					ноябрь, в том числе по неделям				
		02.07-09.09	09.09-14.09	16.09-21.09	23.09-28.09	30.09-05.10	07.10-12.10	14.10-19.10	21.10-26.10		28.10-02.11	04.11-09.11	11.11-16.11	18.11-23.11	25.11-30.11
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13
Первый	2	КО	КО	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	

Год обучения	Количество часов в неделю	декабрь, в том числе по неделям				январь, в том числе по неделям				февраль, в том числе по неделям			
		02.12-07.12	09.12-14.12	16.12-21.12	23.12-28.12	06.01-11.01	13.01-18.01	20.01-25.01		27.01-01.02	03.02-08.02	10.02-15.02	17.02-22.02
		14	15	16	17	18	19	20		21	22	23	24
Первый	4	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У

Год обучения	Количество часов в неделю	март, в том числе по неделям				апрель, в том числе по неделям				май, в том числе по неделям				Всего недель	Всего часов	
		24.02-01.03	03.03-08.03	10.03-15.03	17.03-22.03	24.03-29.03	31.03-05.04	07.04-12.04	14.04-19.04	21.04-26.04	28.04-03.05	05.05-10.05	12.05-17.05			19.05-24.05
		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			37
Первый	4	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	А	Р	36	72

**КО**- комплектование групп;

**У**- учебные занятия

**Р** – резервное время для выполнения программ

**А**- промежуточная/итоговая аттестация

## Условия реализации программы

Материально-технические условия: кабинет информатики с выходом в сеть Интернет и организованной беспроводной локальной сетью, прикладные программы: Word, Paint, PowerPoint, Стандартные программы.

### Формы аттестации/контроля

Для определения результативности освоения программы проводится входная, промежуточная и итоговая аттестация учащихся.

**Входная аттестация** проходит при поступлении в объединение учащихся в форме тестирования, выполнения практических заданий для установления исходного уровня теоретической и практической подготовки.

**Промежуточная аттестация** проводится посредством выполнения учащимися самостоятельных работ на пройденные темы в середине учебного года (самостоятельные работы, творческие задания по пройденному материалу).

**Итоговая аттестация** представляет собой оценку качества освоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы за весь период обучения и проводится по окончании обучения.

Контроль результатов обучения осуществляется через оценочные материалы и наблюдение на основе критериев оценки теоретических знаний, практических умений. Уровень теоретических знаний и практических умений учащихся при проведении аттестации оценивается по системе уровневой оценки:

**Высокий уровень** – полное и глубокое владение знаниями по профилю объединения, свободное владение терминами и понятиями. Творческое применение полученных знаний на практике в незнакомой ситуации. Освоение учащимися более 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

**Средний уровень** – применение знаний в знакомой ситуации. Выполнение действий с четко обозначенными правилами, применение знаний на основе обобщенного алгоритма. Освоение учащимися от 50 до 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

**Низкий уровень** – воспроизведение и запоминание (показывать, называть, давать определения, формулировать правила). Освоение учащимися менее 50% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

В течение учебного года также проводится наблюдение и текущий контроль, целью которого является определение степени и скорости усвоения каждым ребенком раздела программы.

Для выявления удовлетворенности качеством программы в конце учебного года проводится анкетирование учащихся и их родителей. Результаты анкетирования используются при планировании образовательного процесса в объединении на следующий год.

### Формы подведения итогов реализации программы.

Итогом работы является презентация творческой работы, которая проходит на итоговых занятиях, а также папка работ, где можно увидеть достижения учащихся.

Оценочный материал (см. Приложение1)

### Методические материалы

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами ее организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером, как инструментом обработки информации. На каждом этапе обучения курса выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в

программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности. В реализации программы параллельно с обучением идет процесс воспитания. Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной - подача учебного материала всему коллективу обучающихся, индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагога помощи обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.
- групповой - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Все это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

#### Список литературы

1. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
2. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
3. Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс]: 2–4 классы. Методическое пособие для учителя / Автор-составитель: О. А. Полежаева. — Эл. изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. — 136 с.: ил.
4. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.
5. Информатика для начальной школы в таблицах и схемах/Автор-составитель: В.В. Москаленко. – Ростов н/Д: Феникс, 2012. – 64 с.
6. Клавиатурный тренажёр онлайн : [облачный сервис]. – URL: <https://romanpro.ru/typing-tutor/>
7. Серова Алевтина [Компьютерная Азбука. Видеоуроки для начинающих пользователей. : \[облачный сервис\]. – URL: <https://www.li.ru/interface/pda/?jid=5144129&pid=442103963&redirected=1&page=0&backurl=/users/5144129/post442103963>](https://www.li.ru/interface/pda/?jid=5144129&pid=442103963&redirected=1&page=0&backurl=/users/5144129/post442103963)

## Рабочая программа воспитания педагога дополнительного образования

### 1. Характеристика объединения «Компьютерная азбука»

Деятельность объединения имеет техническую направленность.

Количество обучающихся объединения составляет 13 человек.

Из них мальчиков – , девочек –

Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 8 до 10 лет.

Формы работы – индивидуальные и групповые.

### 2. Цель, задачи и результат воспитательной работы

**ЦЕЛЬ** : развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовывать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины.

#### **ЗАДАЧИ:**

- формирование у обучающихся целостной и научно-обоснованной картины мира;
- воспитание патриотизма, гражданского сознания;
- развитие лидерских качеств через самоуправление и организацию коллективно-творческой деятельности;
- построение системы взаимодействия с семьёй и местным социумом; формирование потребности в здоровом образе жизни;
- реализация творческого потенциала обучающихся;
- сочетание традиционной и инновационной деятельности

#### **Приоритетные направления в организации воспитательной работы**

**Гражданско-патриотическое:** формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям российского народа.

**Духовно-нравственное** формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России.

**Художественно-эстетическое** играет важную роль в формировании характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса и в поведении.

**Физическое** содействует здоровому образу жизни, здоровьесбережению обучающихся.

**Трудовое** и профориентационное формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления школьников.

**Результат:** Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

### **3. Работа с одарёнными обучающимися:**

В течении учебного года будет вестись:

- банк данных одарённых детей;
- диагностика одарённости (методические рекомендации);
- мониторинг побед

### **4. Работа с детьми с ОВЗ и детьми-инвалидами**

Степень умения работать с новыми информационными технологиями во многом будет определять социальный статус человека. Полноценный член общества 21 века должен каждодневно и эффективно взаимодействовать с компьютерными информационными сетями. Это очень важно для обучающихся с ОВЗ. В настоящий момент, создаваемая информация производится с помощью компьютеров и представлена в цифровом виде/ тексты, картинки, фильмы и т.д./.

Обучающиеся должны в процессе обучения получить общее представление о назначении функций основных устройств компьютера, познакомиться с основными видами прикладного программного обеспечения. Разнообразие применяемого прикладного программного обеспечения не только служит развитию умений общаться с компьютером, но и позволяет на практике показать им широту областей применения.

Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении информационных технологий. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире. Информационные технологии и глобальная информационная сеть Интернет даёт возможность получать самую разнообразную информацию. Основным направлением обучения является работа по воспитанию и обучению детей с ограниченными возможностями здоровья, с тем, чтобы они могли более полноценно жить и трудиться.

### **5. Работа с детьми, состоящими на различных видах учёта (СОП)**

Программа направлена на создание условий для развития творческих способностей ребенка, обеспечение эмоционального благополучия, интеллектуальное и духовное развитие, развитие эстетического вкуса, повышение инициативы, развитие мотивации ребенка к познанию на овладение знаниями и навыками информационных технологий в области творчества.

В ходе проведения занятий у детей вырабатывается настойчивость, собранность, организованность, аккуратность, умения работать в мини группе, бережного отношения к имуществу учреждения, навыков здорового образа жизни; развития культуры общения, ведения диалога, памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления, творческого и рационального подхода к решению задач.

### **6. Организация волонтерской деятельности, вовлечение детей в общественные движения «Движение первых»**

Участие объединения «Компьютерная азбука» в мероприятиях «Движение первых» ;

-участие в различных акциях и проектах «Движения первых»

### **7. Работа с родителями**

- Организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации)

- Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года)
- Оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.

Совместные мероприятия с родителями	Дата	Тематика	Количество участников (штук)	Краткое содержание значимых мероприятий
Индивидуальные встречи с родителями	В теч. года	Успехи ребенка		
Родительские собрания	<u>апрель</u>	Дети и компьютер		
Конкурсы для родителей и детей	декабрь	Конкурс открыток на Новый год		
Выпуск буклета «Безопасность в интернете»	ноябрь			

### 8. Календарный план воспитательной работы объединения «Компьютерная азбука» на 2023-2024 учебный год

Педагог, Козлова Наталия Геннадьевна

№ п/п	Форма и название мероприятия	Сроки проведения	Охват обучающихся/ родители	Краткое содержание мероприятия (для значимых)
<b>1. Участие в мероприятиях, акциях, месячниках разного уровня</b>				
1	Конкурс открыток и презентаций приуроченные к Дню пожилого человека	Октябрь	13\13	Открытка на День пожилого человека и презентация «Мои любимые бабушка и дедушка»»
2	Конкурс открыток и презентаций, приуроченных к Международному Дню Учителя	С 1 по 5 октября	13\13	Открытка на День учителя и презентация «Мой учитель»
3	Конкурс поздравительных открыток «Для мамы с любовью!», приуроченный ко Дню матери	Ноябрь	13/13	Открытка на день Матери
2.	Участие в предновогодней акции «Новый год к нам мчится»	С 1 по 30 декабря	13	Анимированная открытка на Новый год «Новогоднее настроение»
3	Участие в мероприятии «Слава тебе, победитель-солдат!» посвященному Дню Защитника Отечества	февраль	13/13	Презентация-поздравление для пап «Мой папа-защитник»
3	Выпуск буклета «Цена хлеба», в рамках Акции «Блокадный	январь	13	Буклет о блокадном хлебе

	хлеб»			
4	Участие в акции «Вперед! К звездам!»	апрель	13	Подготовка презентации о космонавтах. Показ для детей начальных классов.
5	Участие в подготовке Праздника Последнего звонка	май	13	Фильм о выпускниках нашей школы «В добрый путь!»

## Приложение

### Оценочные материалы

Представленные оценочные материалы и формы отслеживания результатов соответствуют поставленным задачам программы и учитывают возрастные особенности учащихся.

### Входная аттестация

*Форма контроля:* тест, практическая работа

#### Тест

Ответьте, пожалуйста, на вопросы, выбрав правильные ответы. За правильный ответ и правильно выполненное задание получите 1 балл.

1. Из чего состоит компьютер?

- 1) системный блок
- 2) колонки
- 3) мышь
- 4) телевизор
- 5) клавиатура
- 6) монитор
- 7) диск

2. Где может храниться информация?

- 1) на жестком диске
- 2) на гибком диске
- 3) на диске
- 4) на кассете
- 5) на флеш-карте

3. Клавиши на клавиатуре располагаются:

- 1) по группам
- 2) произвольно

4. Что находится на рабочем столе операционной системы Windows?

- 1) Ярлыки
- 2) Компьютер
- 3) Панель задач
- 4) Кнопка «Пуск»
- 5) Карандаши

5. В какой программе можно написать письмо другу

- 1) в программе Microsoft Word
- 2) в программе Paint
- 3) в программе Power Point

6. В графическом редакторе Paint можно:

- 1) смотреть фильм
- 2) писать реферат
- 3) слушать музыку
- 4) рисовать

## **Практическую работу**

7. Создай папку и назови ее своим именем.
8. Открой документ и напиши 5 слов на букву «к»
9. Вставь рисунок в свой документ.
10. Сохрани документ и закрой его.

### *Уровневая оценка*

Высокий уровень – правильные ответы на 8-10 вопросов.

Средний уровень – правильные ответы на 5-7 вопросов.

Низкий уровень – правильные ответы на 0-4 вопроса.

## Промежуточная аттестация (декабрь)

### I. Личностные результаты

Для выявления наличия познавательного интереса к изучению новых компьютерных программ, проявление трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей, проводится наблюдение и анкетирование:

Показатели	Критерии оценки	Уровневая оценка
Наличие познавательного интереса к изучению новых компьютерных программ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Легко усваивает новый материал – 1 б.</li> <li>2. Самостоятельно справляется с выполнением практического задания – 1 б.</li> <li>3. Проявляет любознательность, задает вопросы по изучаемой теме – 1 б.</li> <li>4. Проявляет творческий подход при выполнении задания – 1 б.</li> <li>5. Охотно выполняет дополнительные задания – 1 б.</li> <li>6. Систематически посещает занятия – 1 б.</li> </ol>	Высокий уровень – 6 б. Средний уровень – 3-5 б. Низкий уровень – 0-2 б.
Проявляет трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Доводит дело до конца – 1 б.</li> <li>2. Старается правильно выполнить задание – 1 б.</li> <li>3. Охотно помогает товарищам при затруднениях – 1 б.</li> </ol>	Высокий уровень – 3 б. Средний уровень – 2 б. Низкий уровень – 0-1 б.

### II. Метапредметные результаты

*Форма контроля:* наблюдение при выполнении практических работ

Критерии	Показатели	Уровневая оценка		
		Низкий уровень умений	Средний уровень	Высокий уровень
Умение планировать выполнение работы.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Умеет спланировать свою деятельность для выполнения задания.</li> <li>2. Самостоятельно выполняет задание по инструкционной карте.</li> </ol>	Показатель отсутствует. Испытывает серьезные затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	Показатель выполняется не в полном объеме	Показатель наблюдается

Применение навыков безопасной работы на компьютере, в сети Интернет в повседневной жизни	1. Знает 4-5 правил безопасной работы на компьютере. (опрос) 2. Знает 4-5 правил безопасной работы в сети Интернет (опрос) 3. Применяет знания безопасной работы на занятиях	Показатель отсутствует (учащийся испытывает серьезные затруднения при работе, не знает и не выполняет правила безопасности при работе за компьютером, нуждается в постоянном контроле педагога)	Показатель выполняется не в полном объеме (учащийся знает, но не всегда выполняет правила безопасности работы на компьютере)	Показатель наблюдается (учащийся знает и выполняет правила безопасности)

### III. Предметные результаты

#### Теоретическая подготовка учащихся

Форма контроля: тест

1. Из чего состоит компьютер?
  - 1) системный блок
  - 2) колонки
  - 3) мышь
  - 4) телевизор
  - 5) клавиатура
  - 6) монитор
  - 7) диск
  
2. Компьютер – это ...
  - а) устройство для работы с текстами;
  - б) устройство для обработки чисел;
  - в) устройство для хранения информации;
  - г) многофункциональное электронное устройство для работы с информацией
  
3. Где может храниться информация?
  - 1) на жестком диске
  - 2) на гибком диске
  - 3) на диске
  - 4) на кассете
  - 5) на флеш-карте
  
4. Клавиши на клавиатуре располагаются:
  - 1) по группам
  - 2) произвольно
  
5. Манипулятор «мышь» - это устройство...

- а) для долговременного хранения информации;
  - б) для ввода информации;
  - в) для подключения принтера к компьютеру;
  - г) для считывания информации
6. Для вывода звуковой информации служит

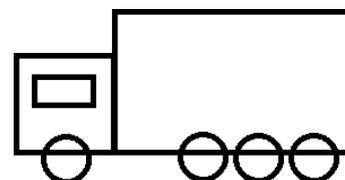
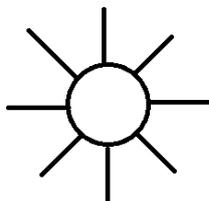
- а) сканер
- б) колонки
- в) монитор
- г) микрофон

7. Что находится на рабочем столе операционной системы Windows?

- 1) Ярлыки
- 2) Компьютер
- 3) Панель задач
- 4) Кнопка «Пуск»
- 5) Карандаши

8. Как называется графический редактор? \_\_\_\_\_

9. Перечислите инструменты, которые использовали при создании рисунков: «желтое солнце», «машинка»



\_\_\_\_\_

10. Перечисли действия для создания удмуртского орнамента

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

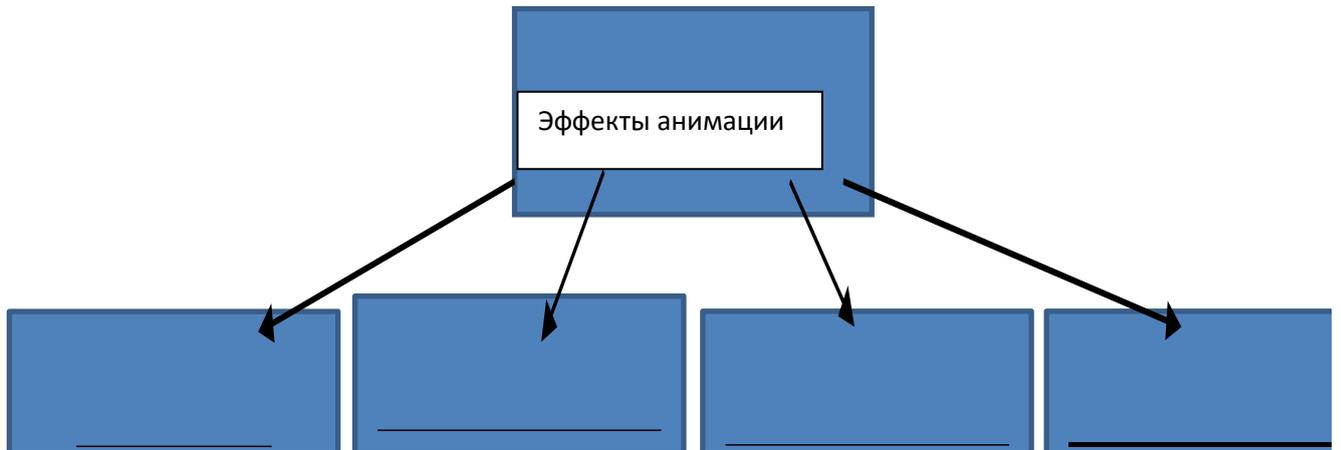
11. Подчеркни название программы, в которой создают презентацию Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Power Point, Paint.

12. Из чего состоит презентация? \_\_\_\_\_

13. Заполни схему



14. Перечисли эффекты анимации



### *Уровневая оценка*

Низкий уровень – правильные ответы на 0-4 вопроса Средний  
уровень – правильные ответы на 5-9 вопросов Высокий  
уровень – правильные ответы на 10-14 вопросов

## Практическая подготовка учащихся

Форма контроля: творческая работа

Выполни творческую работу «Интерактивная игра», используя возможности программы Microsoft Power Point.

Уровневая оценка

Низкий уровень - выполнение работы под систематическим контролем педагога; отсутствие творческого подхода в технике исполнения.

Средний уровень - выполнение работы с подсказкой педагога; упрощённая техника исполнения; средняя скорость в работе.

Высокий уровень - самостоятельное выполнение работы; творческий подход; своя техника исполнения.

### Итоговая аттестация

#### I. Личностные результаты

Для выявления наличия познавательного интереса к изучению новых компьютерных программ, проявление трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей, проводится наблюдение и анкетирование:

Показатели	Критерии оценки	Уровневая оценка
Наличие познавательного интереса к изучению новых компьютерных программ	7. Легко усваивает новый материал – 1 б. 8. Самостоятельно справляется с выполнением практического задания – 1 б. 9. Проявляет любознательность, задает вопросы по изучаемой теме – 1 б. 10. Проявляет творческий подход при выполнении задания – 1 б. 11. Охотно выполняет дополнительные задания, находит дополнительную информацию – 1 б. 12. Систематически посещает занятия – 1 б.	Высокий уровень – 6 б. Средний уровень – 3-5 б. Низкий уровень – 0-2 б.
Проявляет трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей	4. Доводит дело до конца – 1 б. 5. Старается правильно выполнить задание – 1 б. 6. Охотно помогает товарищам при затруднениях – 1 б.	Высокий уровень – 3 б. Средний уровень – 2 б. Низкий уровень – 0-1 б.

### Анкета для учащихся «3+2+1»

1. Напиши три положительных момента при обучении по программе «Компьютерная азбука»

---

2. Укажи два отрицательных момента на занятиях

### III. Метапредметные результаты

Форма контроля: наблюдение при выполнении практических работ

Критерии	Показатели	Уровневая оценка		
		Низкий уровень умений	Средний уровень	Высокий уровень
Умение планировать выполнение работы.	- Умеет спланировать свою деятельность для выполнения задания. - Самостоятельно выполняет задание по инструкционной карте.	Показатель отсутствует. Испытывает серьезные затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	Показатель выполняется не в полном объеме	Показатель наблюдается
Применение навыков безопасной работы на компьютере, в сети Интернет в повседневной жизни	-Знает 4-5 правил безопасной работы на компьютере. (опрос) -Знает 4-5 правил безопасной работы в сети Интернет (опрос) -Применяет знания безопасной работы на занятиях	Показатель отсутствует	Показатель выполняется не в полном объеме	Показатель наблюдается

### III. Предметные результаты

#### Теоретическая подготовка учащихся

#### Форма контроля: письменный опрос.

1. Для чего необходим компьютер?
2. Соедини стрелками картинку устройства в левой колонке с его описанием, приведенным в правой колонке



Устройство для ввода информации в память компьютера



Устройство для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера



Устройство для печати информации на бумаге



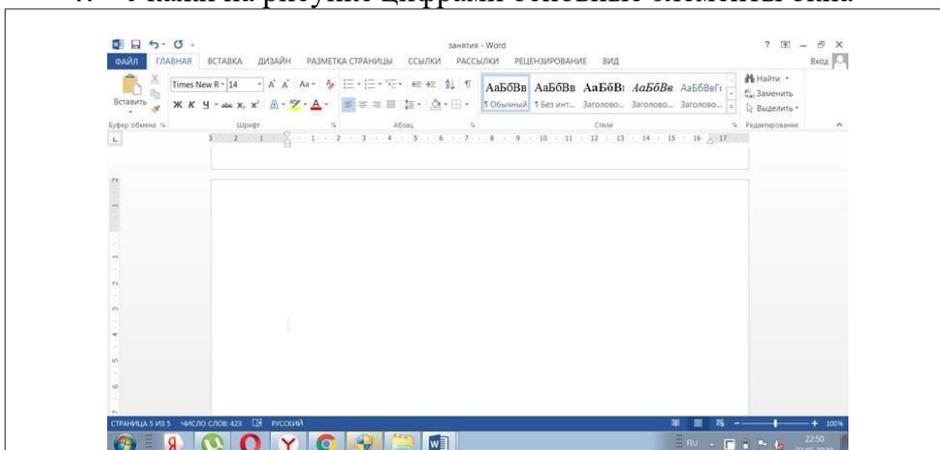
Устройство визуального отображения информации

Устройство для быстрого перемещения по экрану и выбора нужной информации

3. Опиши элементы Рабочего стола



#### 4. Укажи на рисунке цифрами основные элементы окна



1. Заголовок окна.
2. Кнопки управления.
3. Строка меню.
4. Панель инструментов.
5. Полоса прокрутки.
6. Строка состояния.
7. Рабочая область

4. Для чего нужен графический редактор?
5. Что такое анимация?
6. Что можно создать в программе Microsoft PowerPoint.
8. Укажите назначение клавиш: а) Delete, б) Caps Lock, в) End, г) Esc
9. Укажите назначение кнопок 1-3 (см. рис.) 
10. Назови 4-5 правил работы за компьютером и безопасной работы в Интернет.

#### Уровневая оценка

Низкий уровень – правильные ответы на 0-4 вопроса Средний

уровень – правильные ответы на 5-7 вопросов Высокий

уровень – правильные ответы на 8-10 вопросов

## Практическая подготовка учащихся

**Форма контроля:** творческая работа

Создание анимационного мультфильма

### Этапы выполнения задания:

1. Выбери самостоятельно в какой программе ты выполнишь работу.
2. Продумай тему и содержание, раскрывающее тему творческой работы.
3. Собери и обработай необходимую информацию.
4. Оформи работу.
5. Презентуй полученный продукт.
6. Оцени свою работу

	Понравилось 	Было не интересно 	Не доволен своей работой 
Идея проекта			
Сбор информации			
Оформление работы			
Защита работы			

### **Уровневая оценка**

Низкий уровень умений - учащийся испытывает серьезные затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога

Средний уровень - выполнение работы с подсказкой педагога; упрощённая техника исполнения; средняя скорость в работе.

Высокий уровень - самостоятельное выполнение работы; творческий подход; своя техника исполнения.

### **Итоговый тест**

**1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для:**

- а. создания графического образа текста; б. редактирования вида и начертания шрифта; в. работы с графическим изображением;
- г. построения диаграмм.

**2. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:**

- а. точка экрана (пиксел);
- б. объект (прямоугольник, круг и т. д.); в. палитра цветов;
- г. знакоместо (символ).

**3. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся:**

- а. линия, круг, прямоугольник; б. карандаш, кисть, ластик;
- в. выделение, копирование,

вставка;г. набор цветов.

**4. Большой размер файла — один из недостатков:**

- а. растровой графики;б. векторной графики.

**5. Разрешение изображения измеряется в:**

- а. пикселах;
- б. точках на дюйм (dpi);в. мм, см,дюймах;
- г. количестве цветовых оттенков на дюйм (jpeg).

**6. Какая заливка называется градиентной?**

- а. сплошная (одним цветом);
- б. с переходом (от одного цвета к другому);в. заливка с использованием внешней текстуры;г. заливка узором.

**7. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется**

- а. мышь
- б. клавиатур. экран дисплеяг. сканер

**8. Какие операции мы можем выполнять над векторными графическими изображениями?**

*Выберите несколько вариантов ответа:*

- а. Копироватьб. Вырезать
- в. Вставитьг. Переместитьд. Удалить

**9. Какой инструмент выполняет следующие функции?**

Используется для выполнения любого типа заливки (равномерной, градиентной,шаблоном, текстурой или узором) внутренней области векторного объекта.а.

- б. 
- в. 
- г.  

**10. Какой инструмент выполняет следующие функции?**

Создаёт в векторном объекте эффект тени отобъекта.

- а. 
- б. 
- в. 
- г. 

**11. Палитрой в графическом редакторе является:**

- а. линия, круг, прямоугольник;б. карандаш,кисть, ластик;
- в. выделение, копирование, вставка;г. набор цветов.

## Ключ к тесту

1. В
2. Б
3. В

