

Комитет по образованию Администрации Черлакского муниципального района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Иртышская средняя общеобразовательная школа»
Черлакского муниципального района

РАССМОТРЕНО

на заседании
Педагогического
Совета МБОУ
"Иртышская СОШ"

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР МБОУ
"Иртышская СОШ"


Куратова С.С.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы


Беляева Ф.Н.
Приказ №73/2 от «30»
августа 2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная
программа для детей с ОВЗ (умственной отсталостью)
технической направленности
«РИСУЕМ НА КОМПЬЮТЕРЕ»**

Возраст обучающихся - 8-11 лет

Срок реализации - 1 год (36 часов)

Очная форма освоения

Базовый уровень сложности

Автор: Масляков Валерий Васильевич,
педагог Казенное общеобразовательное
Учреждение Омской области
«Петропавловская адаптивная школа-интернат»

С. Иртыш

Содержание

1	Пояснительная записка	3
	Актуальность программы	
	Цель программы	
	Задачи программы	
	Планируемые результаты	
2	Учебно-тематическое планирование	5
3	Содержание программы	7
4	Контрольно-оценочные средства	10
5	Условия реализации программы	15
	Учебно-методическое обеспечение	
	Материально-техническое обеспечение	
6	Список литературы	15
	Приложения	16

1. Пояснительная записка

Данная программа составлена на основе следующих нормативных документов: Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р), Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 года № ВК- 641/09.

Данная программа заинтересует обучающихся, так как даёт им возможность научиться работать в прикладной программе «Графический редактор Paint». Знания, полученные при изучении данной программы помогут обучающимся решать некоторые из учебных задач, например, выполнить презентацию, подготовить иллюстративный материал. Получение образования детьми с ОВЗ (умственной отсталостью) является одним из основных условий их эффективной социализации, полноценного участия в жизни общества и самореализации в различных видах профессиональной и социальной деятельности.

Курс обучения направлен на развитие логического мышления и творческих способностей детей. Знания о мире современных компьютеров школьники получают в интересной игровой форме.

Программа включает в себя достаточно большой объем практических и творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в *следующих формах*:

- «Демонстрационная» - работу выполняет педагог, а дети наблюдают.
- «Фронтальная» - синхронная работа детей и педагога по освоению или закреплению материала.
- «Самостоятельная» - выполнение самостоятельной работы детьми, педагог контролирует работу детей.
- «Творческий проект» – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.

Основная цель курса - ознакомление обучающихся с ограниченными возможностями здоровья с компьютерными ресурсами, возможностями графического редактора Paint и овладение школьниками техникой их практического применения.

Задачи курса:

1. Познакомить обучающихся со спецификой рисования на экране компьютера.
2. Научить обучающихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
3. Научить компоновке по всей плоскости экрана (как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата).
4. Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
5. Помочь учащимся преодолеть неуверенность в использовании инструментов графического редактора.

При разработке курса учитывались следующие **аспекты**.

- Психологические особенности детей с умственной отсталостью
- Специфические возможности и особенности компьютерной программы – простой, наглядный, доступный для первоначального этапа обучения графический редактор PAINT for Windows.
- Общепринятые дидактические принципы – систематичность и последовательность, наглядность и доступность в обучении.

Специальные задачи коррекционной программы

Обучение по программе направлено на коррекцию недостатков мышления, речи, памяти, внимания, восприятия и призвано:

- активизировать мыслительную деятельность (развитие процессов анализа, синтеза, обобщения, классификации);
- учить наблюдать, выделять главное, ориентироваться в ситуации, усматривать связи и отношения между объектами;
- обогащать активный и пассивный словарь, формировать грамматический строй речи;
- развивать анализаторы (кинестетический, слуховой, зрительный).

Отбор материала в программе осуществлен с целью создания условий для познания и понимания учащимися с ограниченными возможностями здоровья информационных процессов и компьютерных ресурсов.

Планируемые результаты

В результате реализации программы будут формироваться базовые учебные действия, а также личностные и предметные результаты.

Личностные результаты:

- Продолжено формирование коммуникативной культуры обучающихся;
- Формируется установка на здоровый образ жизни, на мотивацию к творческому труду, бережному отношению к материальным ценностям;
- Продолжено развитие творческой активности, инициативы и любознательности.

Планируемые предметные результаты:

В результате изучения курса учащиеся будут уметь:

- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе PAINT.

Базовые учебные действия формируемые при реализации программы:

Личностные базовые учебные действия

- осознание себя как ученика, заинтересованного посещением школы, обучением, занятиями, как члена семьи, одноклассника, друга;
- способность к осмыслению социального окружения, своего места в нем, принятие соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей;
- положительное отношение к окружающей действительности, готовность к организации взаимодействия с ней и эстетическому ее восприятию;
- целостный, социально ориентированный взгляд на мир в единстве его природной и социальной частей;
- самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;
- понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений о этических нормах и правилах поведения в обществе;
- готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе.

Коммуникативные базовые учебные действия

- вступать в контакт и работать в коллективе (учитель - ученик, ученик - ученик, ученик - класс, учитель-класс);
- использовать принятые ритуалы социального взаимодействия с одноклассниками и учителем;
- обращаться за помощью и принимать помощь;
- слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту;
- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- доброжелательно относиться, сопереживать, конструктивно взаимодействовать с людьми;

- договариваться и изменять свое поведение с учетом поведения других участников спорной ситуации.

Познавательные учебные действия

- выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов;
- устанавливать видо - родовые отношения предметов;
- делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале;
- пользоваться знаками, символами, предметами заместителями;
- работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных и электронных и других носителях).

Регулятивные базовые учебные действия

- соблюдать правила техники безопасности при работе за ПК;
- входить и выходить из учебного помещения со звонком;
- ориентироваться в пространстве класса (зала, учебного помещения);
- пользоваться учебной мебелью;
- адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.);
- работать с учебными принадлежностями (инструментами, компьютерной техникой) и организовывать рабочее место;
- принимать цели и произвольно включаться в деятельность, следовать предложенному плану и работать в общем темпе;
- активно участвовать в деятельности, контролировать и оценивать свои действия и действия одноклассников;
- соотносить свои действия и их результаты с заданными образцами, принимать оценку деятельности, оценивать ее с учетом предложенных критериев, корректировать свою деятельность с учетом выявленных недочетов;
- передвигаться по школе, находить свой класс, другие необходимые помещения.

2.УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока	Тема урока	Теория	Практика	СО(средства обучения) и КОС(контрольно-оценочные средства)
1	Вводное занятие. Правила ТБ	1		КОС №0
2	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.	1		СО№1 СО№2
3	Инструментарий программы Paint.		1	КОС-1
4	Инструменты «Карандаш» «Кисть», «Распылитель».	1		СО№3
5	Инструменты «Карандаш» «Кисть», «Распылитель».		1	КОС-3
6	Инструменты «Линия». «Многоугольник».	1		СО №5
7	Инструменты «Линия». «Многоугольник».		1	КОС-5

8	Инструменты «Заливка», «Выбор цвета».	1		CO№4
9	Проверочная работа.		1	KOC-6
10	Инструмент «Кривая». «Эллипс».	1		CO№6
11	Инструмент «Кривая». «Эллипс».		1	KOC-8
12	Инструменты «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник» «Ластик», «Масштаб».	1		CO№7
13	Инструменты «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник» «Ластик», «Масштаб».		1	KOC-8
14	Инструмент «Надпись».	1		CO№8
15	Инструмент «Надпись».		1	KOC-5
16	Проверочная работа.	1		
17	Рисование открытки.		1	
18	Рисование открытки.		1	
19	Инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области». Копирование выделенной области.	1		CO№10
20	Инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области». Копирование выделенной области.		1	KOC-9
21	Поворот рисунка выделенной области. Наклон рисунка, выделенной области.	1		CO№11
22	Поворот рисунка выделенной области. Наклон рисунка, выделенной области.		1	CO№11
23	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.		1	KOC-9
24	Урок игра «Оживи фигуры».		1	
25	Урок игра «Оживи фигуры».		1	
26	Работа с файлами. Формат файла.	1		CO№12
27	Работа с файлами. Формат файла.		1	KOC-2
28	Коллаж.		1	KOC-10
29	Коллаж.		1	KOC-10
30	Коллаж.		1	KOC-10
31	Фотография экрана.	1		KOC-10

32	Фотография экрана.		1	КОС-10
33	Выполнение итоговой работы		1	КОС-10
34	Выполнение итоговой работы		1	КОС-10
35	Выполнение итоговой работы		1	КОС-10
36	Подведение итогов. Презентация лучших работ	Презентация MS Paint.		
	Всего	Теория-14ч. Практика-22ч.		36 часа

3.СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Тема №1. Правила техники безопасности. Графические редакторы (3 часа)

Теория-2ч. Практика-1ч.

Техника безопасности и правила поведения в кабинете. Цели и задачи курса.

Запуск программы MS Paint (значок на рабочем столе), знакомство с интерфейсом.

Формы организации учебной деятельности: групповая, индивидуальная под контролем педагога

Формы, методы и приёмы: ознакомительная беседа, словесно-иллюстративный, объяснение с показом трудовых действий, показ образцов.

Дидактический материал: инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности, план эвакуации, презентация.

Теория: ознакомление учащихся с целями и задачами образовательной программы. Инструктаж по технике безопасности при работе на ПК, правилами пожарной безопасности (ознакомить с путями эвакуации в случае возникновения пожара), правилами поведения.

Практика: просмотр работ учащихся в графическом редакторе Paint. Интерактивная игра: «Дорога, транспорт, пешеход».

Метод контроля: наблюдение, оценивание.

Форма контроля: собеседование, беседа-диалог, опрос, анализ.

Планируемые результаты:

- знают правила поведения в компьютерном классе, знакомятся с целями и задачами курса.
- знакомятся с понятием растровая графика.
- умеют открывать/ закрывать/ сворачивать программу, знают, как выглядит окно программы.
- знают, как выглядит окно программы и панели инструментов.

Тема №2. Инструменты графического редактора Paint (6 часов)

Теория-3ч. Практика-3ч.

Запуск программы MS Paint, выбор инструмента "Карандаш". Рисование точки, линии, выбор цвета. Выбор инструментов «Кисть», «Распылитель», выбор толщины, рисование различными цветами. Выбор инструмента «Линия», выбор толщины линии. Выбор инструмента «Многоугольник», алгоритм рисования замкнутого многоугольника..

Выбор инструментов «Заливка», «Выбор цвета». Заливка замкнутой области, выбор цвета по образцу.

Формы организации учебной деятельности: групповая, индивидуальная под контролем педагога

Формы, методы и приёмы: ознакомительная беседа, объяснение с показом трудовых действий, словесный, показ образцов.

Дидактический материал: Методическое пособие "Графический редактор Paint.NET в помощь учителю", Методическое пособие «Работа в программе PAINT», Презентация-учебник «Графический редактор PAINT»

Теория: продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint; знакомство с назначением элементов панели инструментов

Практика: работа с элементами интерфейса графического редактора, выполнение заданий с использованием инструментов "Карандаш", «Кисть», «Распылитель», «Линия», «Многоугольник», «Заливка», «Выбор цвета».

Метод контроля: наблюдение, оценивание.

Форма контроля: собеседование беседа-диалог, практическая работа, опрос, анализ, творческая работа

Планируемые результаты:

- умеют выбирать инструмент «Карандаш», рисовать точку, линию разными цветами
- умеют выбирать инструмент «Многоугольник» и проводить замкнутую ломаную линию.
- умеют выбирать инструмент «Линия», изменять размер цвет
- умеют выбирать инструменты «Кисть», «Распылитель», изменять размер цвет
- умеют выбирать инструмент «Заливка», закрашивать замкнутую область выбранным цветом

Тема №3. Инструменты графического редактора Paint – примитивы (5 часов)

Теория-2ч. Практика-3ч.

Выбор инструмента «Кривая». Алгоритм рисования кривых состоящих из одной и двух дуг. Выбор инструмента «Эллипс», алгоритм рисования овалов и кругов.

Выбор инструментов «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник», рисование прямоугольников. Выбор инструментов «Ластик», «Масштаб», их использование для «исправления» рисунка.

Формы организации учебной деятельности: групповая, индивидуальная под контролем педагога

Формы, методы и приёмы: ознакомительная беседа, словесно-иллюстративный, объяснение с показом трудовых действий, показ образцов.

Дидактический материал: Методическое пособие "Графический редактор Paint.NET в помощь учителю", Методическое пособие «Работа в программе PAINT», Презентация-учебник «Графический редактор PAINT»

Теория: продолжение работы над изучением возможностей графического редактора Paint; знакомство с графическими примитивами

Практика: работа с элементами интерфейса графического редактора, выполнение заданий с использованием инструментов «Кривая», «Эллипс», «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник», «Ластик», «Масштаб».

Метод контроля: наблюдение, оценивание

Форма контроля: собеседование, беседа-диалог, практическая работа, опрос, творческая работа

Планируемые результаты:

- умеют выбирать инструмент «Кривая», рисовать кривые из одной и двух дуг.
- умеют выбирать инструмент «Эллипс», рисовать овалы и круги (контур, контур из заливка, заливка основным и вспомогательным цветом)..
- умеют выбирать инструменты «Ластик», «Масштаб», «исправлять» рисунок с помощью этих инструментов.
- умеют выбирать инструменты «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник», рисовать с помощью этих инструментов.

Тема №4. Работа с текстом (5 часа)

Теория-2ч. Практика-3ч.

Выбор инструмента «Надпись». Ввод и редактирование текста.

Кроссворд.

Творческая работа.

Рассказ учителя. Рисование открытки.

Формы организации учебной деятельности: групповая, индивидуальная под контролем педагога

Формы, методы и приёмы: ознакомительная беседа, словесно-иллюстративный, объяснение с показом трудовых действий, показ образцов.

Дидактический материал: Методическое пособие "Графический редактор Paint.NET в помощь учителю", Методическое пособие «Работа в программе PAINT», Презентация-учебник «Графический редактор PAINT»

Теория: научить добавлять текст на рисунок в графическом редакторе Paint; освоить навыки выделения фрагментов текста

Практика: Ввод и редактирование текста.

Метод контроля: наблюдение, оценивание

Форма контроля: собеседование, практическая работа, опрос, творческая работа

Планируемые результаты:

- умеют выбирать инструмент «Надпись», вводить текст с клавиатуры и редактировать его
- решают кроссворд созданный в программе MS Paint на интерактивной доске.
- применяют полученные знания к выполнению творческого задания.

Тема №5. Команды графического редактора Paint (5 часов)

Теория-2ч. Практика-4ч.

Инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области».

Копирование выделенной области.

Поворот рисунка выделенной области.

Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.

Наклон рисунка, выделенной области.

Формы организации учебной деятельности: групповая, индивидуальная под контролем педагога

Формы, методы и приёмы: ознакомительная беседа, словесно-иллюстративный, объяснение с показом трудовых действий, показ образцов.

Дидактический материал: Методическое пособие "Графический редактор Paint.NET в помощь учителю", Методическое пособие «Работа в программе PAINT», Презентация-учебник «Графический редактор PAINT»

Теория: получить представление о командах графического редактора Инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области». Копирование выделенной области.

Практика: создание рисунков посредством копирования выделенной области, поворота рисунка выделенной области, создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню, наклона рисунка, выделенной области

Метод контроля: наблюдение, оценивание

Форма контроля: собеседование, практическая работа, опрос, творческая работа

Планируемые результаты:

- умеют выбирать инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области», выделять часть рисунка, перемещать выделенную область по экрану.
- умеют выбирать инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области», выделять часть рисунка, копировать и перемещать выделенную область по экрану.
- умеют выделять часть рисунка, отражать/поворачивать и перемещать выделенную область по экрану.
- умеют выделять часть рисунка, наклонять выделенную область.

Тема №6. Работа с файлами графического редактора Paint .Фотография экрана. (4 часа)

Теория-2ч. Практика-4ч.

Набор команд графического редактора: **Меню – Файл, Меню – Правка и Меню - Вид.** Использование команд при создании и редактировании изображений. Буфер обмена. Копии с экрана с помощью клавиши Print Screen. Вставка скопированное изображение в MS Paint, редактирование его.

Формы организации учебной деятельности: групповая, индивидуальная под контролем педагога

Формы, методы и приёмы: ознакомительная беседа, словесно-иллюстративный, объяснение с показом трудовых действий, показ образцов.

Дидактический материал: Методическое пособие "Графический редактор Paint.NET в помощь учителю", Методическое пособие «Работа в программе PAINT», Презентация-учебник «Графический редактор PAINT»

Теория: получить представление о командах графического редактора **Меню –Правка и Меню - Вид;** дать понятие «буфер обмена»;

Практика: использование команд при создании и редактировании изображений, буфера обмена. Получение копии с экрана с помощью клавиши Print Screen и вставка скопированное изображение в MS Paint, редактирование его.

Метод контроля: наблюдение, оценивание

Форма контроля: собеседование, практическая работа, опрос, творческая работа

Планируемые результаты:

- умеют открывать несколько файлов одновременно, копировать части рисунка с одного файла в другой. результат сохраняют в свою папку.
- умеют применять приемы «копирование, перемещение, вставка» при создании коллажа
- умеют снимать копии с экрана с помощью клавиши Print Screen.
- вставлять скопированное изображение в MS Paint, редактировать его.

Тема №7. Создание и редактирование рисунков. Итоговые работы (4 часа)

Теория-1ч. Практика-4ч.

Отработка навыков создания и редактирования изображения во встроенном графическом редакторе..

Декоративное рисование. Выполнение итоговой работы

Подведение итогов. Презентация лучших работ

Формы организации учебной деятельности: индивидуальная под контролем педагога

Формы, методы и приёмы: ознакомительная беседа, показ образцов.

Дидактический материал: Методическое пособие "Графический редактор Paint.NET в помощь учителю", Методическое пособие «Работа в программе PAINT», Презентация-учебник «Графический редактор PAINT»

Практика: использование всех полученных знаний и умений при создании и редактировании изображений, закрепление на практике принципов построения и хранения изображений.

Метод контроля: наблюдение, оценивание

Форма контроля: итоговая работа

Планируемые результаты:

- рисуют линии, прорисовывают геометрические тела, узоры, работают с цветом
- Применяя полученные знания, учащиеся, работают над созданием собственного проекта
- Представление собственного проекта

4.КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Планируемые предметные результаты

Обучающиеся должны знать:

- алгоритм запуска графического редактора Paint;
- интерфейс программы Paint;
- настройки программного интерфейса;
- способы создания графического изображения в Paint;
- основные приемы работы с объектами;
- технику выделения областей изображения (инструменты выделения, управление параметрами инструментов, приемы выделения областей сложной формы, действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области и т. д.)
- алгоритм создания коллажей;
- технику рисования;
- технику ретуширования;
- алгоритм сканирования и коррекции изображения;
- технику безопасности в компьютерном классе.

Обучающиеся должны уметь:

- запускать программу Paint;
- производить настройку программного интерфейса;
- работать с инструментами графического редактора Paint;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Paint (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом, соединять объекты, размещать, объединять, производить обрезку и т. д.);
- применять основные приемы работы с объектами редактора Paint (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе Paint;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе Paint;

- создавать коллажи;
- использовать инструменты для коррекции изображения;
- сочетать цвета при создании рисунка;
- согласовывать пропорции предмета и формата

Технологические умения и навыки, которыми овладевают учащиеся в процессе работы с графическим редактором Paint:

1. Запуск графического редактора Paint:
 - a. с помощью главного меню;
 - b. с помощью ярлыка на рабочем столе;
2. Установка размеров области рисования:
 - a. с помощью маркеров;
 - b. с помощью меню;
3. Работа с палитрой:
 - a. устанавливать основной и фоновый цвета;
 - b. изменять цветовую палитру;
4. Работа с набором инструментов:
 - a. называть основные инструменты редактора и понимать их значение;
 - b. создавать графические изображения с помощью основных инструментов;
 - c. изображать горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты;
 - d. создавать надписи;
 - e. изменять масштаб;
5. Отмена ошибочных действий;
6. Очистка рабочей области;
7. Работа с фрагментами:
 - a. выделять фрагмент;
 - b. удалять фрагмент;
 - c. вырезать фрагмент;
 - d. перемещать фрагмент;
 - e. поворачивать фрагмент;
 - f. растягивать фрагмент;
 - g. наклонять фрагмент;
 - h. копировать фрагмент;
 - i. размножать фрагмент;
8. Работа с файлами:
 - a. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением BMP;
 - b. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением GIF;
 - c. открывать ранее созданный файл и вносить в него свои изменения;
 - d. сохранять измененный файл под тем же именем;
 - e. сохранять измененный файл новым именем

Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств

Область применения

Комплект контрольно-оценочных средств предназначен для проверки результатов освоения умений и усвоения знаний по учебной дисциплине Графический редактор Paint

Таблица 1

Формирование элементов общих компетенций (ОК):

ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных учителем.
ОК 3	Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.
ОК 4	Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения учебных задач.

ОК 5	Использовать информационно-коммуникационные технологии в учебной деятельности.
ОК 6	Работать в команде, эффективно общаться с одноклассниками, учителем.

Результаты освоения учебной дисциплины

Освоение содержания учебной дисциплины «Графический редактор Paint» обеспечивает достижение обучающимися следующих **результатов**:

Таблица 2

Освоенные умения, усвоенные знания	Показатели оценки результата	№№ заданий для проверки
Запуск графического редактора Paint	умеют открывать/ закрывать/ сворачивать программу, знают, как выглядит окно программы и панели инструментов	КОС -1
Установка размеров области рисования:	умеют изменять размеры области рисования растягиванием с помощью маркеров и с использованием пунктов меню	КОС -1
Работа с палитрой:	умеют устанавливать и изменять основной и фоновый цвета и изменять цветовую палитру	КОС -2
Работа с набором инструментов:	умеют: - называть основные инструменты редактора и понимать их значение; -создавать графические изображения с помощью основных инструментов; -изобразить горизонтальные и вертикальные отрезки, круги и квадраты; - создавать надписи; -изменять масштаб; -выбирать инструмент «Карандаш», рисовать точку, линию разными цветами выбирать инструменты «Кисть», «Распылитель», изменять размер цвет; выбирать инструмент «Линия», изменять размер цвет инструмент «Многоугольник» и проводить замкнутую ломаную линию инструмент «Заливка», закрашивать замкнутую область выбранным цветом инструмент «Кривая», рисовать кривые из одной и двух дуг инструмент «Эллипс», рисовать овалы и круги (контур, контур и заливка, заливка основным и вспомогательным цветом) инструменты «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник», рисовать с помощью этих инструментов инструмент «Надпись», вводить текст с клавиатуры и редактировать его инструменты «Ластик», «Масштаб», «исправлять» рисунок с помощью этих инструментов	КОС -3 КОС -4 КОС -5 КОС -6 КОС -7
Отмена ошибочных действий	умеют отменять ошибочные действия	
Очистка рабочей области	умеют проводить очистка рабочей области	
Работа с фрагментами:	умеют: а. выделять фрагмент; б. удалять фрагмент; с. вырезать фрагмент; d. перемещать фрагмент; е. поворачивать фрагмент;	КОС -7 КОС -8 КОС -9

	f. растягивать фрагмент; g. наклонять фрагмент; h. копировать фрагмент; i. размножить фрагмент	
Работа с файлами:	умеют: a. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением BMP; b. сохранить собственный рисунок в указанной папке в файле с расширением GIF; c. открывать ранее созданный файл и вносить в него свои изменения; d. сохранять измененный файл под тем же именем; e. сохранять измененный файл новым именем	КОС -2

2. Система контроля и оценки освоения программы учебной дисциплины

Общие положения

- Основной целью оценки курса учебной дисциплины является оценка умений и знаний.
- Оценка курса учебной дисциплины предусматривает наличие положительной оценки по всем формам контроля знаний.

Оценка результатов освоения учебной дисциплины включает в себя: текущий контроль знаний и промежуточную аттестацию обучающихся, конкретные сроки и процедура проведения которых доводятся до сведения обучающихся в течение первых двух месяцев от начала обучения.

Текущий контроль знаний проводится в форме проведения практических занятий, устного и письменного опроса, лабораторных и творческих работ.

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе изучения дисциплины, проведения теоретических и практических занятий, а также выполнения индивидуальных заданий

Таблица 4

Виды контроля

Виды контроля	Назначение	Методы
Текущий осуществляется на каждом уроке, на отдельных этапах урока	Для учителя — непрерывное отслеживание для получения информации о качестве отдельных этапов учебного процесса Для ученика — внешний стимул, побуждающий его систематически заниматься.	опрос с помощью ПК, устный опрос, лабораторные работы, практические занятия, возможны короткие проверочные работы разного вида(кроссворд и т.д.)
Рубежный	Систематизировать и обобщить материал всей темы; путем повторения и проверки знаний предупредить забывание, закрепить его как базу, необходимую для изучения последующих разделов учебного предмета. Контроль усвоения системы знаний и умений всех пройденных разделов завершающий значительный отрезок учебного времени.	<i>Проверочные и творческие работы</i>
Итоговый контроль	Аттестация по курсу на заключительном этапе обучения	Итоговая практическая работа

Типы заданий для текущего контроля и критерии оценки

Предметом оценки освоения дисциплины являются умения, знания, общие компетенции, способность применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Устный опрос

Оценка «5» ставится, если обучающийся:

1. полно излагает изученный материал, даёт правильное определение понятий;
2. обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные;
3. излагает материал последовательно и правильно с точки зрения норм литературного языка.

Оценка «4» ставится, если обучающийся:

1. даёт ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «5», но допускает 1 – 2 ошибки, которые сам же и исправляет, и 1 – 2 недочёта в последовательности.

Оценка «3» ставится, если обучающийся:

обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но:

1. излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий;
2. не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры;
3. излагает материал непоследовательно и допускает ошибки в оформлении излагаемого.

Оценка «2» ставится, если обучающийся:

1. обнаруживает незнание большей части излагаемого материала;
2. допускает ошибки в формулировке определений, искажающие их смысл;
3. беспорядочно и неуверенно излагает материал.

Практические занятия

Оценка «5» ставится, если:

- обучающийся выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий;

Оценка «4» ставится, если:

- обучающийся выполнил требования к оценке "5", но допущены 2-3 недочета.

Оценка «3» ставится, если:

- обучающийся выполнил работу не полностью, но объем выполненной части таков, что позволяет получить правильные результаты и выводы;
- в ходе проведения работы были допущены ошибки.

Оценка «2» ставится, если:

- обучающийся выполнил работу не полностью или объем выполненной части работы не позволяет сделать правильных выводов

Критерии оценивания итоговой практической работы

Оценка 5(отлично) ставится, если:

- 6-7 любых правильно выполненных заданий

Оценка 4(хорошо) ставится, если:

- 5 любых правильно выполненных заданий

Оценка 3(удовлетворительно) ставится, если:

- 4 любых правильно выполненных заданий

Оценка 2(плохо) ставится, если:

- менее 4 правильно выполненных заданий

Требования к итоговым работам

1. Содержание рисунка должно соответствовать выбранной теме.
2. Использование при создании рисунка изученных инструментов редактора Paint.
3. Наличие авторской подписи.
4. Качество цветовой гаммы рисунка.
5. Актуальность выполнения работы.
6. Использование фантазии при создании работы.

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Занятия в каждой группе проходят под руководством педагога дополнительного образования по направлению «Информатика» ЦОЦиГП «Точка роста» 1 раз в неделю по 1 ч.

Материально - техническое обеспечение программы

Обновленная материально-техническая база ЦОЦиГП «Точка роста» удовлетворяет все требования к обеспечению курса:

- ПК - 10 шт.
- Медиапроектор, интерактивный комплекс - 1 шт.
- Принтер - 1 шт.
- Сканер - 1 шт.
- Операционная система Windows 10
- Стандартные программы Open Office
- Выход в сеть Интернет
- Аудио колонки

ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

- Методическое пособие "Графический редактор Paint.NET в помощь учителю"
- Методическое пособие «Работа в программе PAINT»
- Презентация-учебник «Графический редактор PAINT»

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ:

Для педагогов

1. Босова Л.Л. Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ Лаборатория знаний, 2007.
2. Информатика в школе. №5 – 2009. – М.: образование и Информатика, 2009.
3. Макарова Н.В. Программа по информатике и ИКТ (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2008.
4. Методическое пособие по информатике для учителей 5-6 классов. – 2-е издание, переработанное и доп. / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – СПб.: БХВ-Петербург, 2006.
5. Усольцева Э. М.- А. Адрес: <http://www.metod-kopilka.ru/page-1.html>
6. Детская Академия (развивающий журнал), №6, №7. / Педагогическое Объединение «Радуга», г.Москва, 2005.

Для обучающихся

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
2. Босова Л.Л. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л.Босова. – 5-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
3. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. Пособие / О. Ефимова, В.Морозова, Н.Угринович. – М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2003.
4. Семакин И.Г. Базовый курс. 7-9 классы / И.Г. Семакин, Л.А. Залогова, С.В.Русаков, Л.В. Шестакова. – 2-е издание, испр. и доп.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.
5. Информатика 5-6. Начальный курс. 2-е изд., переработанное/под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2004 г
6. Челак Е., Конопатова Н. Развивающая информатика. – М., 2000.
7. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>.
8. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
9. Весёлая геометрия. Раскраска-книжка в стихах. Рисунки Надежды Губаревой. Издательство «ХАТБЕР-М», Москва, 2007.
10. Весёлые задания для моей компании. Для младшего школьного возраста. Москва, Дрофа - плюс, 2004 г.
11. Времена года – изучаем природу. Автор-составитель Т.Давыдова. Издательство «Стрекоза-Пресс», Москва, 2005 г.

СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ (СО)

СО-1

Программа, помогающая человеку создавать рисунки, называется **графическим редактором**. В этой программе можно редактировать рисунки — исправлять и дорабатывать их.

Один из самых простых редакторов называется Paint [пэйнт]. Он есть практически на любом компьютере. Запуск графического редактора осуществляется через кнопку Пуск-Программы-Стандартные- Paint.

Все виды изображений, составленных при помощи инструментов рисования и черчения, называются **графикой**. Изображения, созданные при помощи компьютера, **компьютерной графикой**.

Чем же так удобны компьютерные рисунки? При работе в графическом редакторе карандаш никогда не ломается, ластик не стирается, а краски не кончаются. При этом пальцы, нос и одежда остаются чистыми. Неудачный рисунок на бумаге придётся выбросить и начать всё сначала. Компьютерный рисунок можно исправлять до тех пор, пока вы не останетесь довольны своей работой. Кроме того, графический редактор позволяет даже не очень искусному «художнику» создавать с помощью специальных инструментов красивые рисунки. Когда рисунок готов, его можно сохранить, распечатать на принтере и подарить друзьям.

Окно программы Paint.NET

Рабочее окно программы **Paint.NET** состоит из десяти основных элементов:

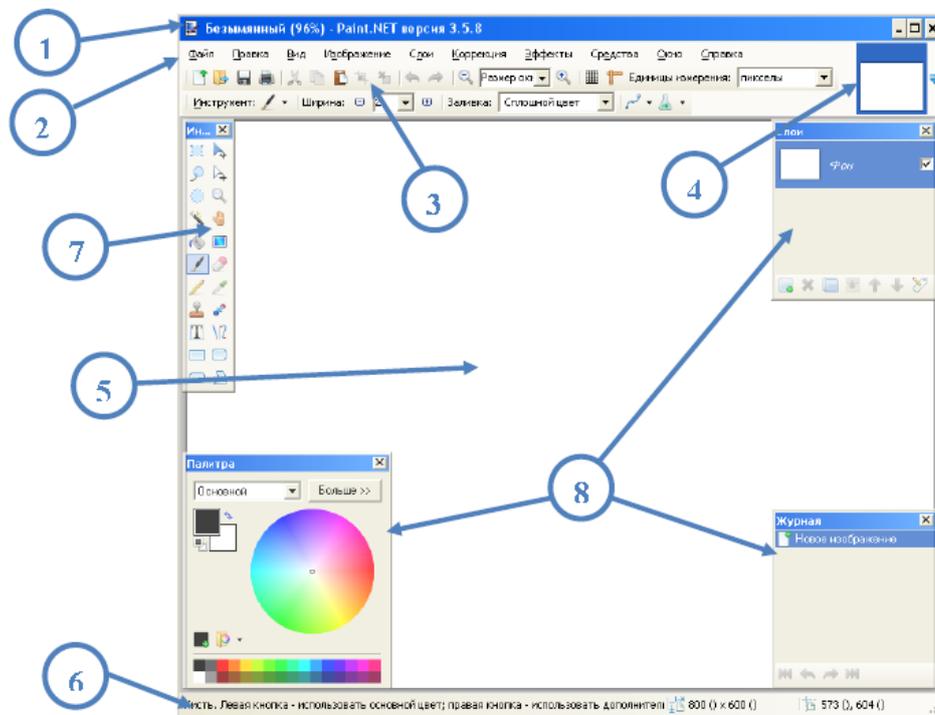


Рисунок 3. Окно программы Paint.net

1. Заголовок

Заголовок окна программы содержит название файла активного изображения, текущий масштаб и версию программы **Paint.NET** .

2. Меню программы

Меню программы предназначено для доступа к различным функциям программы.

3. Главная панель инструментов

Панель инструментов по умолчанию расположена непосредственно под меню программы, и содержит горизонтальный ряд кнопок элементов управления, предназначенных для выполнения различных команд или настройки параметров активного инструмента.

4. Список изображений

Каждое изображение, открытое в программе, представлено в виде эскиза в списке изображения. Для переключения на нужное изображение просто достаточно нажать на него.

5. Рабочая область

Рабочая область программы, на которой вы можете нарисовать и изменять изображение.

6. Строка состояния

Строка состояния предназначена для отображения необходимой для работы информации. Эта область разделена на несколько разделов. Слева отображается контекстная справка о текущем статусе. Далее отображается информация о размере изображения и координатах текущего положения курсора внутри изображения.

7. Панель инструментов

Это окно предназначено для выбора инструментов для редактирования изображения или рисования.

8. Плавающие окна:

- Окно **Журнал**. Все операции и действия, которые были произведены с изображением, отображаются в этом окне.
- Окно **Слои**. Каждое изображение содержит как минимум один слой в **Paint.NET**. В этом окне осуществлять управление слоями изображения, например, включать или отключать их видимость и др.
- Окно **Палитра**. Это окно предназначено для выбора цвета рисования. Окно содержит цветовой круг и переключатель между основным и дополнительным цветом. С помощью кнопки "Дополнительно" можно открыть дополнительные элементы управления цветом, например, настройки прозрачности и точное указание значений цвета.

СО-3

1. Инструмент *Карандаш*

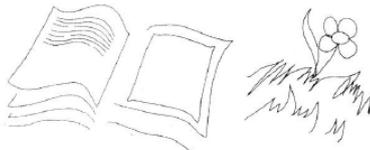


— пиктограмма инструмента *Карандаш*

Рисование выполняется перетаскиванием курсора по рабочему полю. Перетаскивание с нажатой левой кнопкой мыши оставляет след основного цвета, с нажатой правой — цвета фона. Удерживая при перетаскивании клавишу Shift можно рисовать горизонтали, вертикали и прямые с наклоном в 45° . Им трудно рисовать ровные линии, круги, многоугольники. Толщина линии карандаша не изменяется. Она всегда получается размером в 1 пиксель.

Эти рисунки выполнены карандашом графического редактора

Пример 1



Пример 2

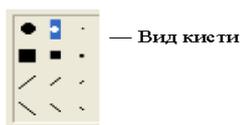


2. Инструмент *Кисть*



— пиктограмма инструмента *Кисть*

Пиктограмма инструмента *Кисть* расположена рядом с пиктограммой инструмента *Карандаш* на панели инструментов редактора *Кисть*, в отличие от карандаша, имеет много разновидностей.



Рисование выполняется перетаскиванием курсора по рабочему полю. Перетаскивание с нажатой левой кнопкой мыши оставляет след основного цвета, с нажатой правой — цвета фона.

Примеры рисования кистью:



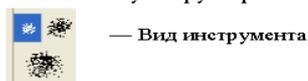
Порядок и характер наложения мазков в рисунке бабочки



3. Инструмент *Распылитель*



Распыляемую струю краски можно регулировать на панели разновидностей инструмента:



Рисование выполняется перетаскиванием курсора по рабочему полю. Перетаскивание с нажатой левой кнопкой мыши оставляет след основного цвета, с нажатой правой — цвета фона.

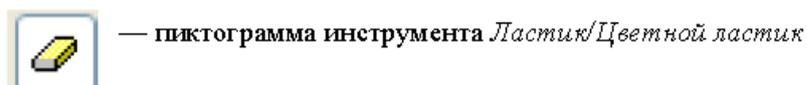
При помощи распылителя хорошо передаётся сложная фактура поверхности.

Примеры рисования распылителем:



СО-4

4. Инструмент *Ластик*



Ластик «стирает» рисунок цветом фона при перетаскивании левой кнопкой мыши. Перетаскивание правой кнопкой включает режим *Цветной ластик*: основной цвет под курсором заменяется цветом фона, а остальные цвета не меняются

5. Инструмент *Заливка*



При помощи этого инструмента можно закрасить цветом ограниченную область рисунка. Границей для «разливающейся» краски будет непрерывная линия или область другого цвета. Если область имеет разрыв, краска «трольётся» дальше.

6. Инструменты *Линия*, *Кривая*— пиктограмма инструмента *Линия*— пиктограмма инструмента *Кривая*

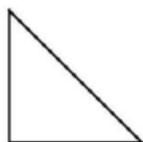
— Меню выбора толщины линии

Алгоритм построения отрезка прямой

1. Выбрать инструмент *Линия*
2. Выбрать толщину линии;
3. Выбрать цвета для рисования
4. Установить курсор мыши в начальную точку будущего отрезка на рабочем поле.
5. Нажать левую (для рисования основным цветом) или правую (для рисования цветом фона) кнопку мыши и, не отпуская её, “вытягивать” отрезок, пока он не займёт нужное положение на рабочем поле.
6. Отпустить кнопку мыши.

Чтобы нарисовать горизонтальный или вертикальный отрезок или отрезок с наклоном в 45° , нужно удерживать клавишу Shift в процессе “вытягивания” линии

Пример



1. Удерживая клавишу Shift, нарисуем горизонтальную сторону треугольника
2. Скопируем отрезок, повернём копию на 90° и совместим с концом первого отрезка
3. Третью сторону уже легко провести.

Алгоритм построения сложных линий

1. Выбрать инструмент Кривая;
2. Выбрать толщину линии;
3. Выбрать цвета для рисования
4. Установить курсор мыши в начальную точку будущего отрезка на рабочем поле.
5. Нажать левую (для рисования основным цветом) или правую (для рисования цветом фона) кнопку мыши и, не отпуская её, “вытягивать” отрезок, пока он не займёт нужное положение на рабочем поле. Отпускание кнопки фиксирует положение линии.



6. Щёлкнуть в стороне от линии и, не отпуская кнопку, менять положение первой управляющей кнопки. Отпускание кнопки фиксирует положение первой управляющей кнопки.



7. Щёлкнуть в стороне от линии и, не отпуская кнопку, менять положение второй управляющей кнопки. Отпускание кнопки фиксирует положение второй управляющей точки.



Пример.



Рис. 1 Строим контур первой половинки

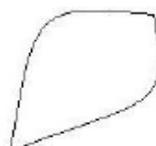


Рис. 2 Строим контур второй половинки

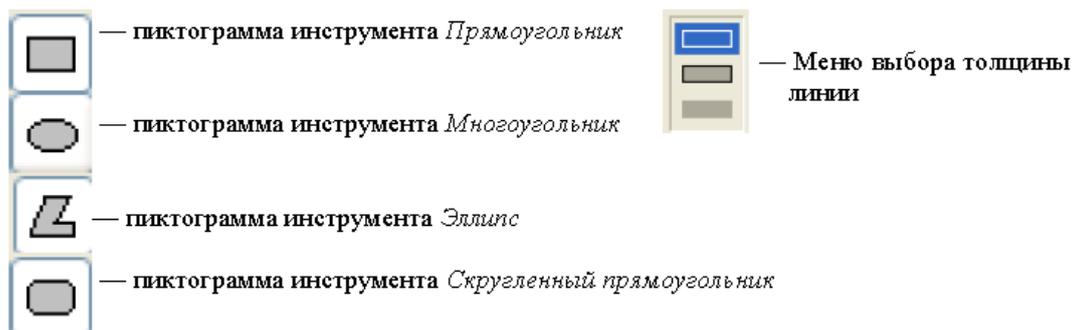


Рис. 3 Строим черешок



Рис. 4 Строим центральную жилку и жилки, примыкающие к центральной

7. Инструменты *Прямоугольник*, *Скругленный прямоугольник*, *Эллипс*, *Многоугольник*



Можно задавать толщину границ этих фигур. Для этого нужно выбрать в меню инструментов *Линия* и *Кривая* и установить нужное значение



Рисование правильных фигур выполняется с нажатием клавиши Shift.

Алгоритм построения прямоугольника

1. Выбрать инструмент *Линия*
2. Выбрать толщину линии;
3. Выбрать инструмент *Прямоугольник* или *Скругленный прямоугольник*
4. Выбрать цвета для рисования
5. Установить курсор мыши в начальную точку будущего прямоугольника на рабочем поле.

6. Нажать левую (для рисования основным цветом) или правую (для рисования цветом фона) кнопку мыши и, не отпуская её, “вытягивать” прямоугольник, пока он не займёт нужное положение на рабочем поле.
7. Отпустить кнопку мыши.

Пример **Прямоугольник с тенью**

Для того чтобы “приподнять” фигуру над плоскостью рисунка, её часто рисуют с тенью. Построим такой прямоугольник



Рисуем два одинаковых по размеру прямоугольника, затем первый переносим на второй:



Эллипс

Алгоритм построения эллипса ничем не отличается от алгоритма построения прямоугольника.



Многоугольник

Многоугольник строится из прямых линий, соединяющих его вершины. Положение вершины фиксируется отпуском кнопки мыши. На последней вершине выполняется двойной щелчок, и замыкающая линия в первую вершину рисуется автоматически.

Можно строить многоугольники, состоящие из одной или нескольких замкнутых областей (порядок построения вершин на иллюстрации пронумерован):



4. Инструмент *Надпись*



— пиктограмма инструмента *Надпись*



— Непрозрачный фон



— Прозрачный фон

Выбрав инструмент, нужно щёлкнуть мышкой по рабочему полю. Появится панель Шрифты. В ней можно задать название, размер шрифта и его разновидность (жирный, курсивный, подчёркнутый). Сама надпись записывается в текстовом редакторе, который временно появляется на рабочем поле. Прямоугольник текстового редактора можно менять в размерах и перемещать по рисунку (потягивая за границу).

СО-9

На панели цвета в Paint размещается 28 красок. Однако для рисования можно использовать миллионы компьютерных цветов! Но где же брать эти цвета? Можно “забрать краску” с готового рисунка с помощью инструмента Выбор цветов.



— пиктограмма инструмента *Выбор цветов*

Краска для основного цвета (щелчок левой кнопкой) и цвета фона (щелчок правой кнопкой) набирается в пипетку с нужного участка рисунка.

А если рисунка с нужными цветами под рукой нет?

Можно заменить любой цвет рабочей палитры одним из 48 цветов основной палитры..

Алгоритм замены цвета

1. Выбираем в рабочей палитре цвет, который можно заменить новым, и выполняем на нём двойной щелчок (левой или правой) кнопкой:



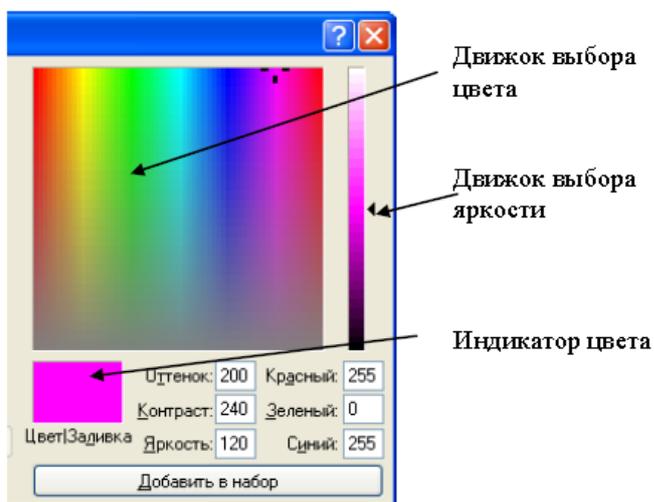
2. Выбираем новый цвет в появившемся окошке Изменение палитры:



— выбор нового цвета

3. Новый цвет появляется в рабочей палитре на месте старого.

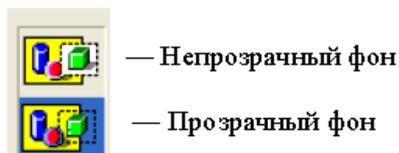
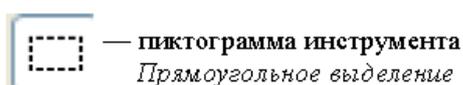
В основной палитре 48 цветов. Но можно сконструировать миллионы компьютерных цветов. Нужно в окне Изменение палитры нажать кнопку Определить цвет. В расширенном окне появляются средства для задания нового цвета:



Сначала определяем цвет, потягивая мышкой за *двигок выбора цвета*, потом устанавливаем яркость цвета *треугольным движком выбора яркости*. Результат демонстрирует *прямоугольник индикатора цвета*. Затем нужно нажать кнопку *Добавить в набор*.

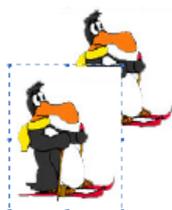
СО-10

1. Выделение фрагмента



Алгоритм выделения прямоугольной области

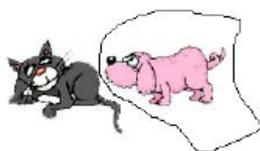
1. Устанавливаем курсор в один из углов будущей рамки и нажимаем левую кнопку мыши.
2. Не отпуская кнопки, протягиваем курсор в противоположный угол.
3. Фиксируем выделение, отпуская кнопку мыши.



— Непрозрачный фон



— Прозрачный фон



Этот инструмент можно использовать для выделения сложных областей. Выделить собаку прямоугольником на такой картинке не получится! Берём инструмент Выделение произвольной области и рисуем контур выделения, не отпуская левой кнопки мыши.

Чтобы снять выделение, нужно щёлкнуть кнопкой мыши вне выделенного объекта.

Выделенный объект можно удалить клавишей Delete.

Важная операция — очистка всего рабочего поля — выполняется сложным аккордом **Ctrl+Shift+N или из меню *Рисунок-Очистить*.**

2. Перемещение фрагмента

Для перемещения выделенного фрагмента нужно поместить курсор в его пределах, нажать левую кнопку мыши и, не отпуская её, протягивать фрагмент по рабочему полю.

3. Копирование фрагмента

Выделенный фрагмент можно скопировать в буфер обмена обычным образом — через меню **Правка/Копировать** или аккордом **Ctrl+C**. Затем вставить в рабочее поле нужное число копий (**Правка/Вставить** или аккордом **Ctrl+V**).

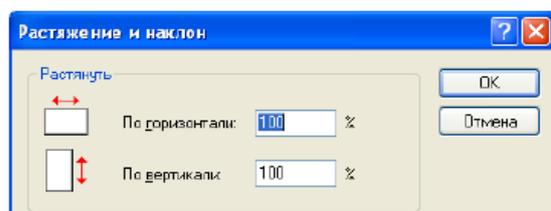
Копировать выделенный фрагмент можно переносом с нажатой клавишей **Ctrl**.

4. Вставка из файла

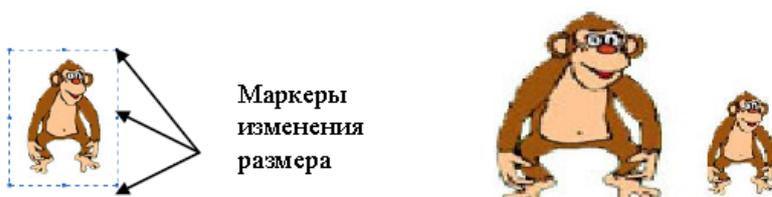
Эта операция выполняется через меню **Правка/Вставить из файла**

1. Растяжение и сжатие

В редакторе можно легко растянуть или сжать выделенный объект. Менять размеры выделенного фрагмента можно при помощи окошка, которое вызывается из меню *Рисунок/Растянуть*. Когда нужна точность, без меню не обойтись.



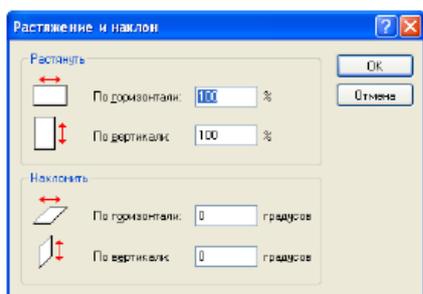
Можно делать это, потягивая мышкой за маркеры размеров, которые располагаются на границе выделенной области



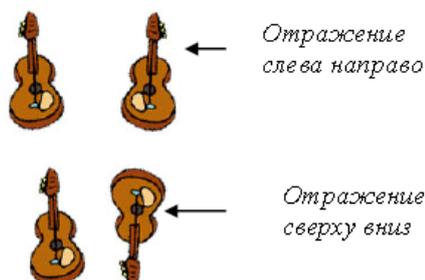
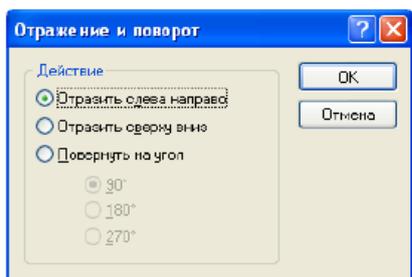
Качество рисунков стало хуже. Почему? Paint — *растровый (точечный)* редактор. Он хранит рисунок в виде набора точек (пикселей). При увеличении одна точка заменяется несколькими, а при уменьшении, наоборот, несколько точек заменяются одной. При этом используются специальные алгоритмы для вычисления числа точек, их цвета и расположения. Но эти алгоритмы работают с отдельными точками. Они “не видят” всего рисунка, поэтому возникают искажения.

2. Наклон

В окошке Растяжение и наклон, которое вызывается из меню Рисунок, можно задать в градусах наклоны выделенного фрагмента

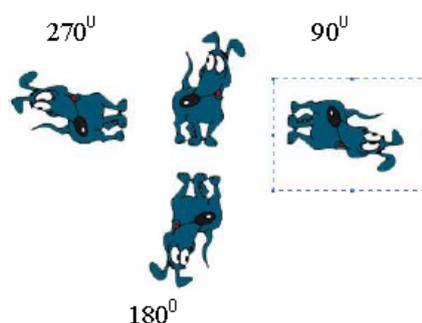
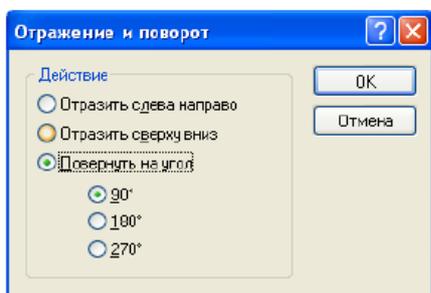


Отражение фрагмента относительно вертикальной или горизонтальной оси симметрии выделяющегося прямоугольника можно выполнить в окне *Отражение и поворот*, которое вызывается из меню *Рисунок*



4. Поворот

Поворот фрагмента относительно центра симметрии выделяющегося прямоугольника можно выполнить в окне *Отражение и поворот*, которое вызывается из меню *Рисунок*



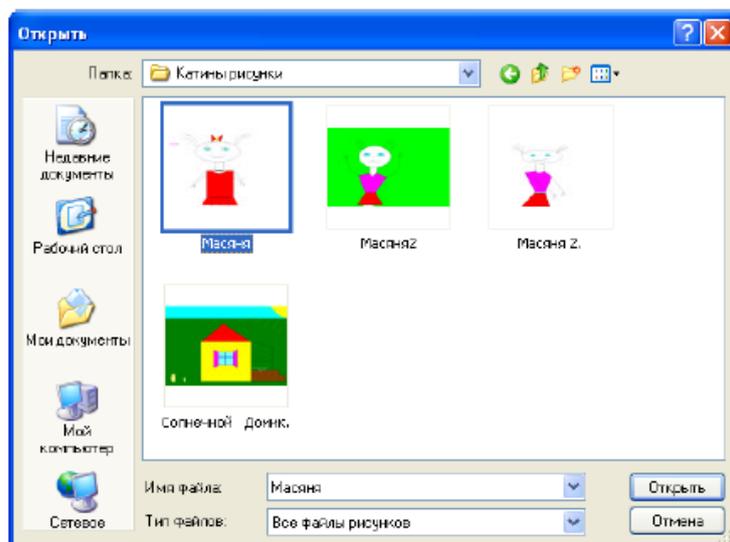
СО-12

Зад.3 *Сохранение рисунка на жёстком диске.*

1. Откройте в графическом редакторе какой-либо уже готовый рисунок.

Чтобы открыть файл:

- откройте меню *Файл*;
- выберите команду *Открыть...* — на экране появится диалоговое окно;
- убедитесь, что в поле *Папка* записано имя *Мои документы\Мои рисунки\Папка первого док\Моя папка*;
- в центре окна найдите список файлов рисунков, сохранённых на диске;
- щёлкните мышью на файле, который нужно открыть — имя его появится в поле *Имя файла*;
- щёлкните мышью на кнопке *Открыть*.



2. Сохраните рисунок под своим именем.

Чтобы сохранить рисунок:

- откройте меню **Файл**;
- выберите команду **Сохранить как...** — на экране появится диалоговое окно;
- убедитесь, что в поле **Папка** записано имя **Мои документы\Мои рисунки\Папка первого док\Моя папка**;
- в поле **Имя файла** сотрите предполагаемое имя **Безымянный** и запишите новое имя рисунка;
- щёлкните мышью на кнопке **Сохранить**.

Зад. 4 Сохранение одного и того же рисунка в разных форматах

1. Загружаем картинку .bmp в Paint
2. Сохраняем в формате GIF.
3. Загружаем картинку .bmp в Paint
4. Сохраняем в формате JPEG.

Заполняем сравнительную таблицу.

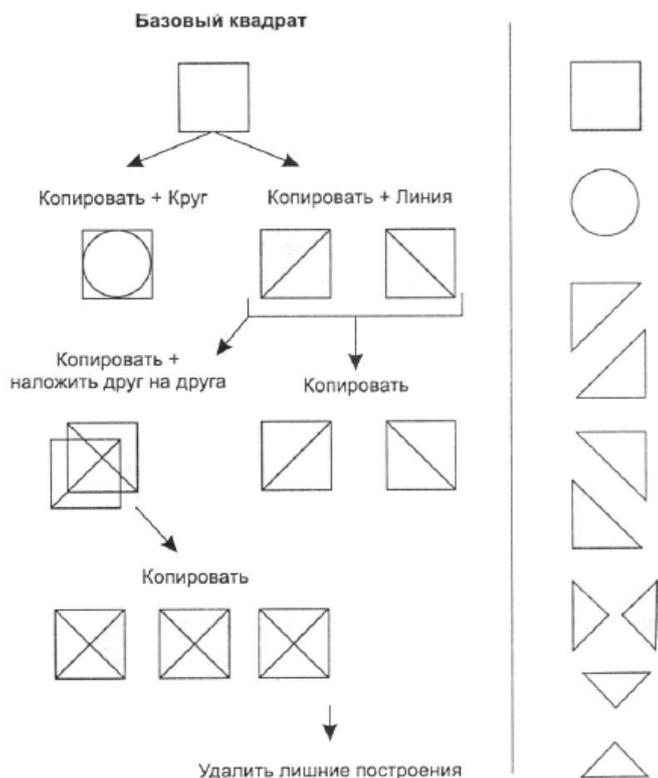
Имя файла	Размер файла	Качество
.bmp		
.gif		
.jpeg		

У многих из вас в детстве среди игрушек была мозаика — набор фигурок, из которых складывались различные картинки. В одних мозаичных наборах все фигурки имеют одинаковую форму и отличаются только по цвету. В других наборах фигурки могут быть разной формы. Любая мозаика состоит из ограниченного числа деталей — типовых элементов. Эти детали должны хорошо совмещаться друг с другом при построении изображения.

Работа по составлению объектов из типовых элементов называется *конструированием*.

Разработать типовой набор элементов мозаики можно и в графическом редакторе, а затем, используя его, конструировать различные узоры, фигурки и композиции.

Пример.



Для выполнения многих графических работ, связанных с конструированием из отдельных типовых элементов, часто используют так называемое *меню готовых форм*. Сделав такое меню один раз, сохранив его, можно на основе готовых элементов создавать всё новые и новые композиции. Иногда для создания такого меню требуется много времени, но поскольку сделать его надо только один раз, стоит потрудиться и выполнить работу качественно. Меню готовых форм облегчает работу и освобождает больше времени для творчества.

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА (КОС)

КОС№0

Задания для опроса по технике безопасности

Вопрос №1.

Прилежный ученик, выполняя задание по карточке, прикрепил ее скотчем к экрану монитора. Какие правила техники безопасности он нарушил?

Вопрос №2.

Занимая рабочие места за компьютерами, два торопливых ученика “пробивали” себе дорогу, усердно работая локтями. Какие правила техники безопасности они нарушили?

Вопрос №3.

Внимательная учительница на уроке информатики обнаружила, что рассеянный ученик жует жевательную резинку и предложила ему с ней расстаться. Рассеянный ученик расстался с жевательной резинкой и прилепил ее к розетке. Какие правила техники безопасности он нарушил?

Вопрос №4.

Игривой ученице подарили лазерную указку. Не желая с ней расстаться, она прихватила ее с собой на урок информатики. Нарушила ли она правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №5.

Шаловливые ученики весело резвились на перемене возле школы, обливая водой друг друга из водяных пистолетов. Прозвенел звонок, ученики пришли в кабинет информатики. Нарушили ли они правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №6.

Перед уроком информатики у учеников 5 класса была физкультура. Спортивную форму и лыжи они принесли с собой на урок информатики. Нарушили ли они правила техники безопасности? Если да, то, какие?

Вопрос №7.

Хвастливый ученик, решив показать свои глубокие познания знакомой однокласснице, стал отсоединять монитор и клавиатуру от неисправного компьютера. Нарушил ли он правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №8.

Торопливый ученик, вбежав в кабинет информатики, включил компьютер себе и соседу и, ещё не зная, чем надо будет заниматься на уроке, стал подряд нажимать на все клавиши. Нарушил ли он правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №9.

Внимательная ученица обнаружила на уроке, что девочка Маша прихватила с собой на урок любимые игрушки: плюшевого медведя и куклу Барби и усадила рядом с монитором. Какое правило техники безопасности нарушила девочка Маша?

Вопрос №10.

Очень старательная ученица, выполняя задание на компьютере, придвинулась вплотную к экрану монитора и стала водить пальчиком по тексту на экране монитора. Нарушила ли она правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №11.

Рассеянный ученик дремал на уроке и не слышал объяснения учителя о порядке выполнения работы. Потом он проснулся, вспомнил о работе и без разрешения учителя перешёл к другой парте посмотреть, чем занимаются одноклассники. Нарушил ли он правила техники безопасности и какие?

Вопрос №12.

По дороге в компьютерный класс Миша упал в грязь, Саша помог ему подняться и отряхнул его грязную одежду. Оба ученика пришли в класс с грязными руками. Нарушили ли они правила работы с компьютером?

Вопрос №13.

Как только ребята сели за компьютеры Наташа одела наушники и не услышала объяснений учителя. Когда ребята приступили к выполнению задания, Наташа стала смотреть, что делают ребята. Она не смогла до конца понять задание и случайно удалила папку с нужной программой. Почему это случилось?

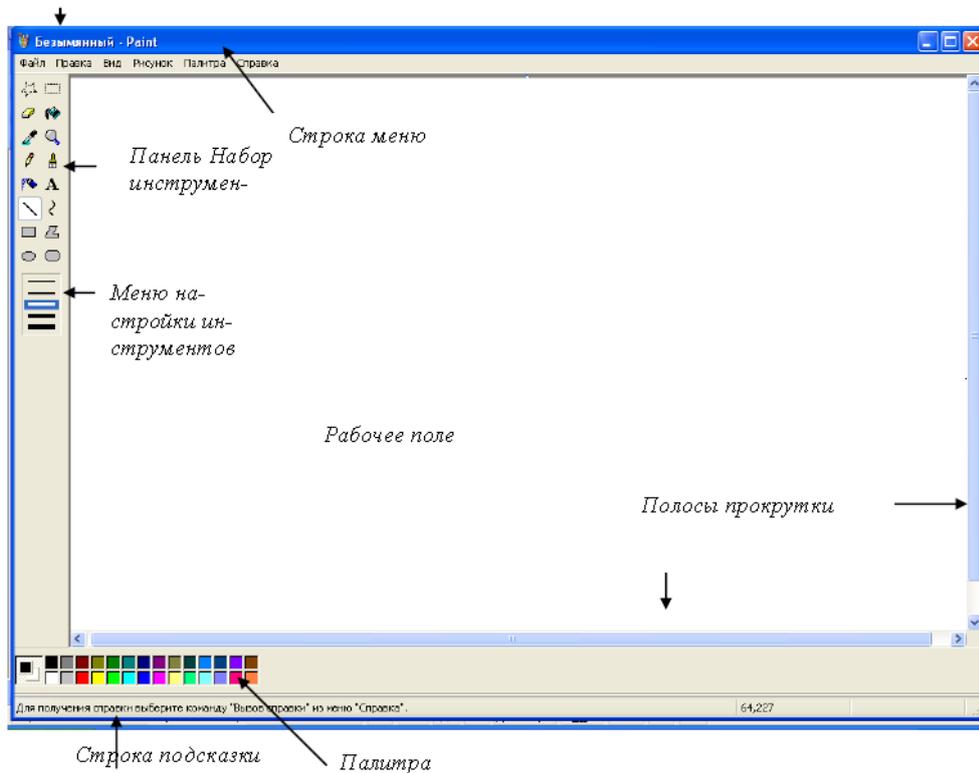
Вопрос №14.

Серёжа не смог правильно выполнить задание, хотя очень старался. Серёжа рассердился, заплакал и ударил по клавиатуре кулаком. Что он сделал не правильно?

Задание 1 *Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint*

1. Запустите графический редактор Paint
2. Сравните окно графического редактора Paint на экране с рисунком

Заголовок окна



3. Найдите знакомые вам элементы окна: строку заголовка, строку меню, кнопку **Закрыть**, полосы прокрутки.
4. Найдите на рисунке и на экране панель **Набор инструментов**, **Меню настройки инструментов**, **Рабочее поле** и **Палитру**. Подумайте, для чего в графическом редакторе используется **Рабочее поле**?

Задание 2 *Работа с элементами интерфейса графического редактора*

1. Разверните окно графического редактора во весь экран
2. В меню **РИСУНОК** выберите пункт **Атрибуты**.
3. В открывшемся диалоговом окне найдите область **Единицы** и щёлкните левой кнопкой мыши на переключателе **См** (сантиметры)
4. Щёлкнув мышью в соответствующих полях окна, задайте размеры рисунка: ширина — 18 см, высота — 11 см.

5. Щёлкните на кнопке ОК.
6. Найдите Палитру и экран текущих цветов



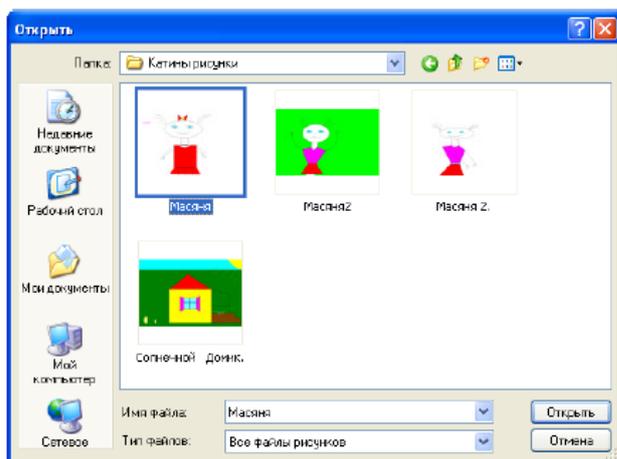
7. Щёлкая левой кнопкой мыши на цветных квадратиках, следите за изменениями текущих цветов. (Щелчком левой кнопки из палитры выбирается **основной цвет**. Выбранный цвет появляется на экране текущих цветов в верхнем квадрате.)
8. Щелка правой кнопкой на цветных квадратиках, следите за изменениями текущих цветов. (Щелчком правой кнопки из палитры выбирается **цвет фона**. Выбранный цвет появляется на экране текущих цветов в нижнем квадрате.)
9. Найдите панель Набор инструментов. На ней расположены кнопки инструментов. Наведите указатель мыши на каждую кнопку и прочтите всплывающую подсказку с названием инструмента.
10. Завершите работу с программой, щёлкнув на кнопке **Заккрыть** в строке заголовка окна. На экране появится окно с вопросом, сохранить ли изменения в файле **Безымянный**. Откажитесь от сохранения, щёлкнув мышью на кнопке **Нет**.

Зад.3 Сохранение рисунки на жёстком диске.

1. Откройте в графическом редакторе какой-либо уже готовый рисунок.

Чтобы открыть файл:

- откройте меню **Файл**;
- выберите команду **Открыть...** — на экране появится диалоговое окно;
- убедитесь, что в поле **Папка** записано имя **Мои документы\Мои рисунки\Папка первого года\Моя папка**;
- в центре окна найдите список файлов рисунков, сохранённых на диске;
- щёлкните мышью на файле, который нужно открыть — имя его появится в поле **Имя файла**;
- щёлкните мышью на кнопке **Открыть**.



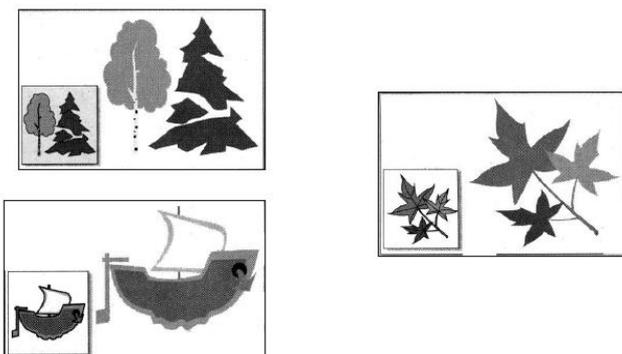
2. Сохраните рисунок под своим именем.

Чтобы сохранить рисунок:

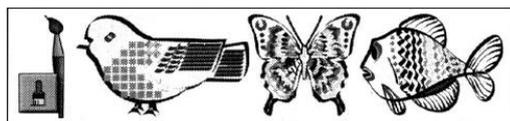
- откройте меню Файл;
- выберите команду Сохранить как... — на экране появится диалоговое окно;
- убедитесь, что в поле Папка записано имя Мои документы\Мои рисунки\Папка первого годок\Моя папка;
- в поле Имя файла сотрите предполагаемое имя Безымянный и запишите новое имя рисунка;
- щёлкните мышью на кнопке Сохранить.

КОС-3

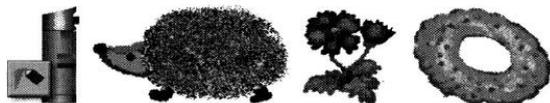
Упр 1 Используя инструмент *Карандаш*, выполните обводку объектов по предложенному образцу



Упр. 2 Создайте рисунок, работая только компьютерной кистью



Упр. 3 Создайте рисунок, работая только компьютерной распылителем



КОС-4

Упр. 4 Используя инструмент *Ластик*, удалите изображение птиц и мышонка



КОС-5

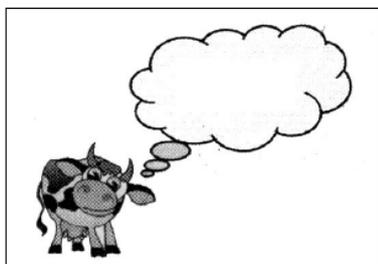
Упр. 5 Используя инструмент *Надпись*, впишите в облачко отрывок стихотворения А. Милна в переводе С. Маршака “Баллада о королевском бутерброде”

“Возьмите простокваши

И молока для каши,

И сливочного масла

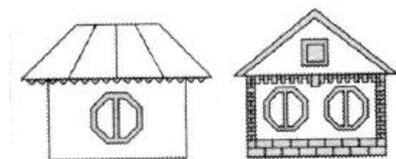
Могу вам тоже дать!”



Упр. 6 Постройте набор почтовых цифр”

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Упр. 7 Постройте изображение одного из домиков

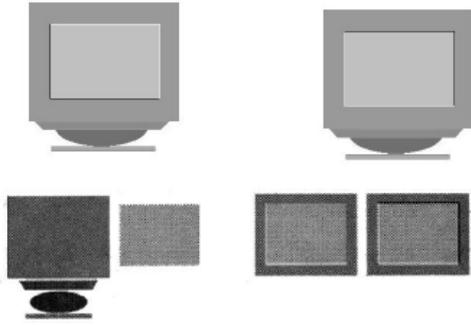


Упр.8 Постройте изображение одного из рисунков



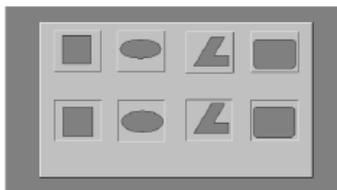
КОС-6

Упр.9 Постройте изображённые на рисунке мониторы



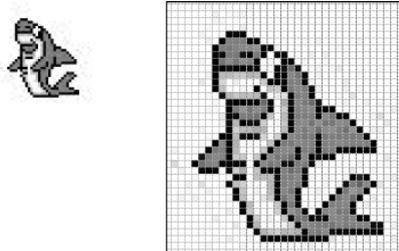
Набор заготовок, из которых собирается рисунок.
Отдельно показано построение “вдавленного” экрана на при помощи белых и черных линий. Если белые линии обводки поменять местами с чёрными, объект из “вдавленного” состояния переходит в “выпуклое”

Упр .10. Постройте панель инструментов

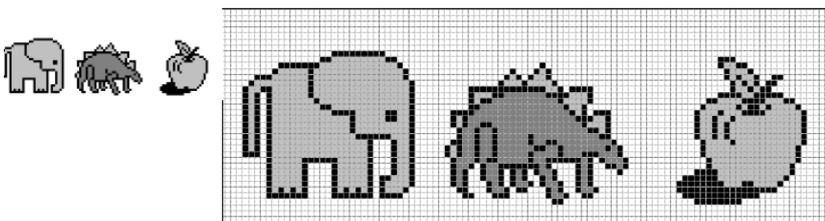


КОС-7

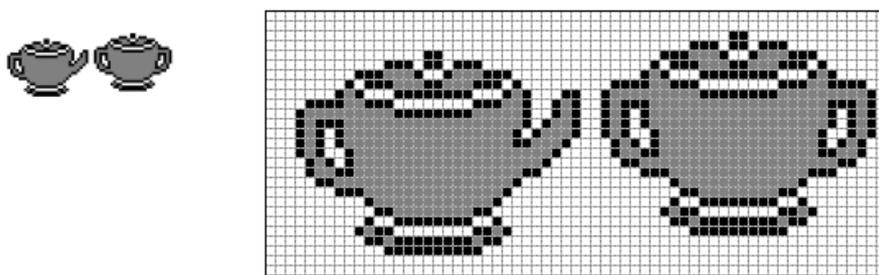
Упр. 1 Нарисуйте акулу, показанную на рисунке



Упр2. Нарисуйте пиктограммы объектов, используя увеличение масштаба



Упр3. Нарисуйте пиктограммы объектов, используя увеличение масштаба

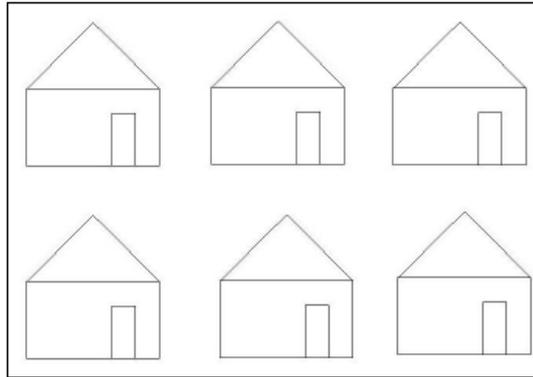


КОС-8

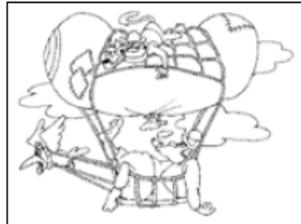
Упр. 1 Выберите три цвета и помогите гномам решить задачу.

Задача.

- У гномов только три краски.
- Помогите им раскрасить домики так, чтобы они были все разные.
- По традиции стены, крыша и дверь должны быть разных цве-



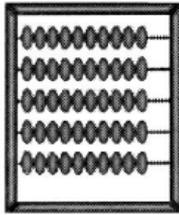
Упр 2 Раскрасьте картинку, выбирая нужные цвета Пипеткой с приведённого образца.



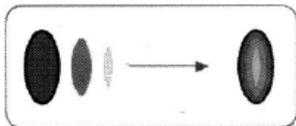
КОС-9

Упр.1 Счёты

Создать показанное изображение



1) Начнём построение с рисунка одной косточки счётов. Собираем её из трёх эллипсов, придавая объём при помощи бликов:



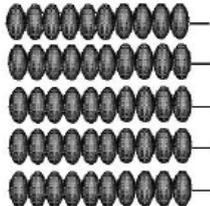
2) Используя операцию копирования, получаем последовательно две косточки, потом три, и



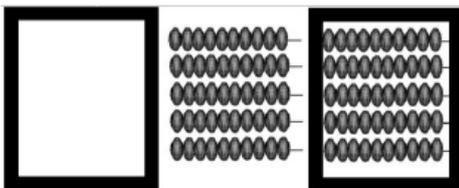
3) Рисуем отрезок прямой и переносим на неё группу из десяти косточек



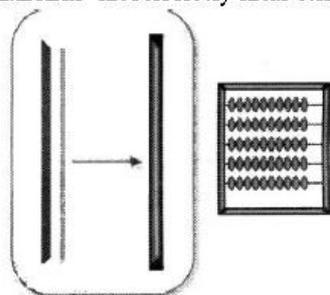
4). Копируем проволочку с нанизанными на неё косточками



5) Рисуем прямоугольное основание счётов и переносим его на проволочки с косточка-ми:

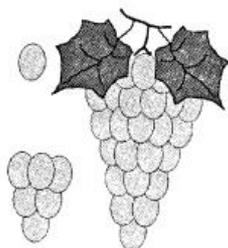


б). Из двух трапеций создаём блик для левой вертикальной части основания счётов. Для остальных частей получаем блики отражением и поворотом на 90^0



Упр.2 Нарисуйте шахматную доску размером 8x8 клеток с чередующимися по цвету полями.

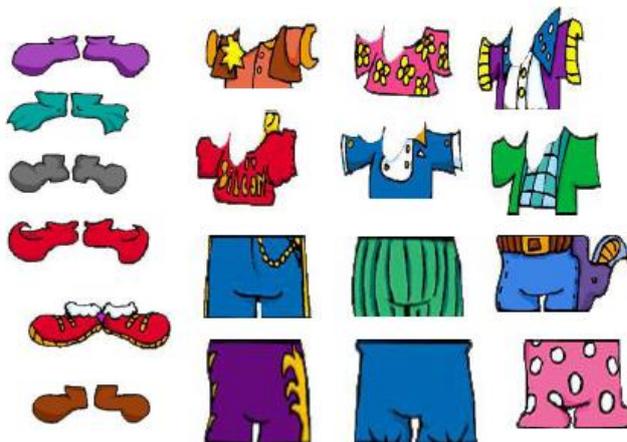
Упр.3 Нарисуйте виноградную гроздь



Упр 4. Нарисуйте кукурузный початок. При построении изображения необходимо подумать, как придать ему объёмный вид.

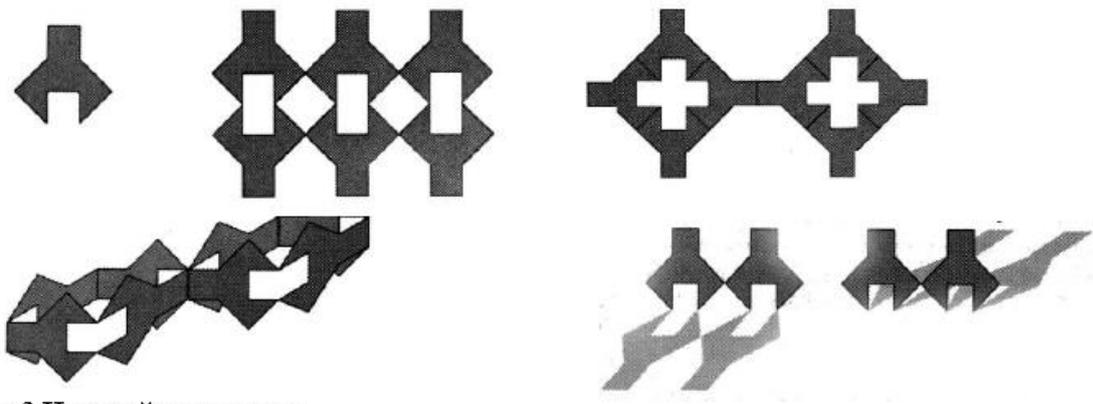


Упр5. Помоги одеть Алика

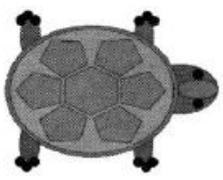


КОС-10

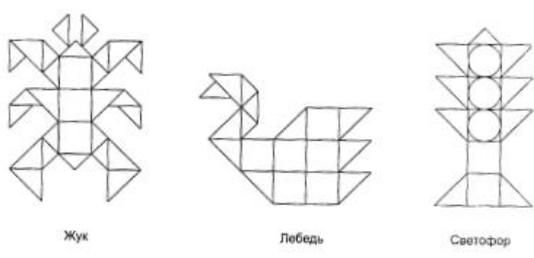
Упр.1 Нарисуйте узоры, используя отражения, повороты, наклоны



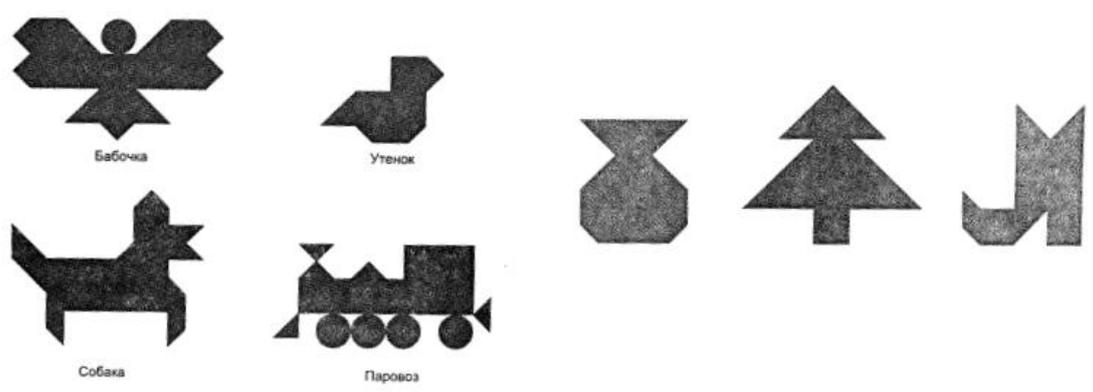
Упр2 Нарисуйте черепаху



Упр1 Построить фигуры из элементов мозаики



Упр. 2 Используя меню мозаики, сконструируйте фигурки, представленные на рисунках:



Проверочная работа

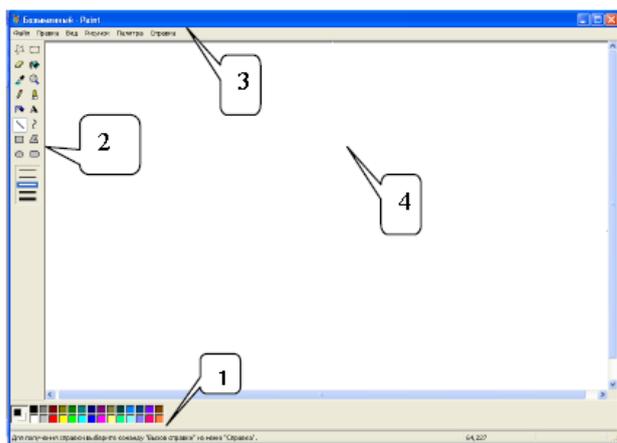
Задание 1.

Допиши

- Графический редактор — это _____ программа, предназначенная для работы с _____ информацией.
- В панели инструментов находятся _____ для обработки изображений.
- Набор цветов в графическом редакторе называют _____.
- Рисунок можно _____ на принтере.

Задание 2

Рабочее окно программы Paint состоит из нескольких областей. Укажите номер каждой области.



1. Рабочая область
2. Меню
3. Палитра
4. Панель инструментов

Задание 3

Укажите, в каких форматах графический редактор Paint сохраняет рисунки

1. .bmp
2. .gif
3. .com
4. .jpg

Задание 4

Выбери и отметь верное

Графические примитивы — это:

- кисть;
- лупа;
- линия;
- распылитель;
- овал;
- прямоугольник.

Инструменты — это:

- кисть;
- лупа;
- линия;
- распылитель;
- овал;
- прямоугольник

Задание 5 *Определи порядок действий*

Проставь в первом столбце номера действий, чтобы получился алгоритм рисования солнца

№	Действие
	Нажать клавишу Shift
	Выбрать инструмент <i>Линия</i>
	Закрасить нарисованный круг
	Выбрать инструмент <i>Заливка</i>
	Нарисовать лучи
	Выбрать в палитре жёлтый цвет
	Выбрать инструмент <i>Овал</i>
	Нарисовать круг
	Загрузить графический редактор: <i>Пуск/Программы/Стандартные/Paint</i>
	Отпустить клавишу Shift

Задание 6.

Найди продолжение. Соедини стрелками

Редактирование
Залить краской
Рисунок можно сохранить на

магнитном носителе
изменение рисунка
замкнутую область

Задание 7

Разгадай чайнворд

1						2
5						6
				9		
		ь				
	8					
				7		
4						3

1. Меню настройки цвета в графическом редакторе.
 2. последовательность действий (план) для решения какой-либо задачи.
 3. Устройство вывода информации, без которого пользователь оказывается «слеп».
 4. Результат работы в графическом редакторе.
 5. Элемент управления мышью, который можно найти и на Рабочем столе компьютера.
 6. Термин в графическом редакторе, которым называются изменяемые свойства рисунка — длина, ширина, цветность (смотри меню Рисунок)
 7. Мельчайший элемент компьютерного рисунка.
8. Что такое компьютер: думающее устройство или автомат, строго выполняющий написанные человеком программы? Выбери одно из выделенных слов.
9. Какое свойство рисунка позволяет улучшить в графическом редакторе инструмент Масштаб?

Задания для практической работы

