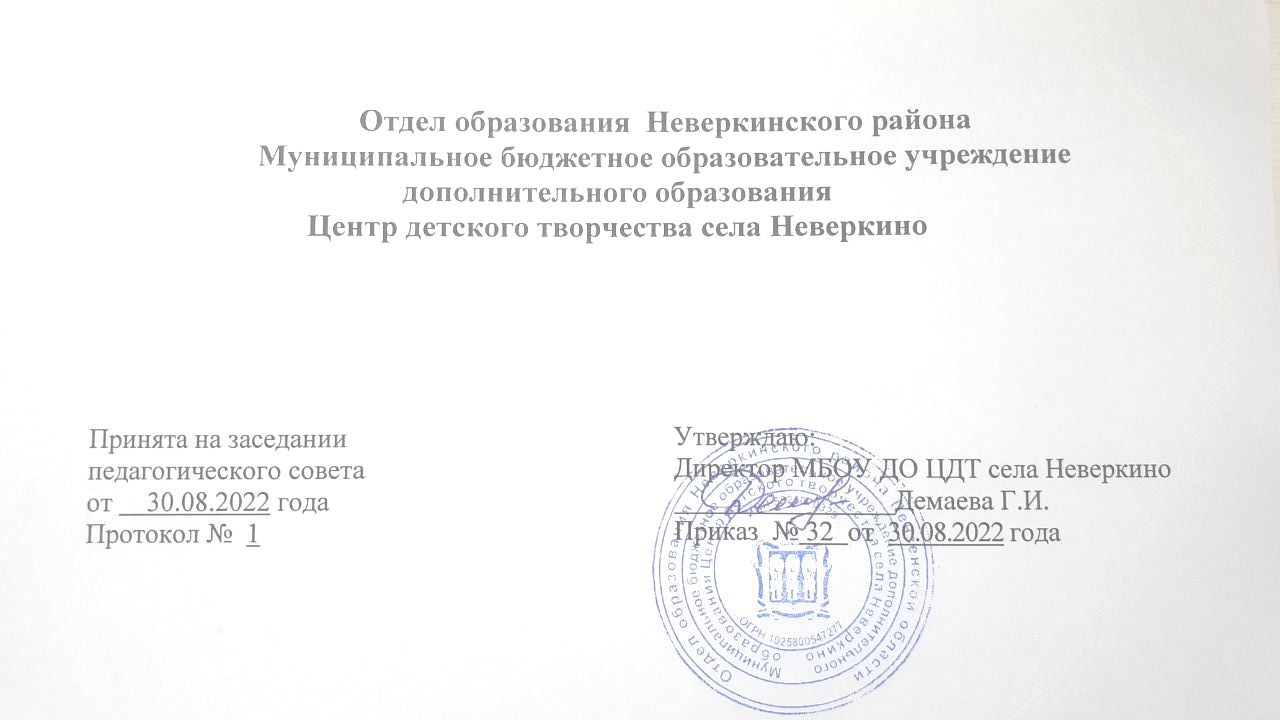
****

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

технической направленности

**«Введение в**

**графический дизайн»**

Возраст учащихся: 8-15 лет

Срок реализации: 1 год

Салиев М.С.  
педагог дополнительного образования

с. Неверкино

Год разработки - 2022 год.

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа курса «Введение в графический дизайн», технической направленности, разработана в соответствии со следующими нормативно – правовыми документами:

* Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
* Распоряжения Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
* Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование», утвержденного протоколом № 16 президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам от24.12.2018;
* Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 09.11.2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
* Письма Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О методических рекомендациях по проектированию дополнительных общеобразовательных программ»;
* Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ, утвержденный Приказом Министерства науки и высшего образования РФ и министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г № 882/391;
* Приказа Минобрнауки РФ № 816 от 23.08.2017 «Об утверждении порядка применения организациями электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
* Порядка зачета организацией, осуществляющих образовательную деятельность, результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность», утвержденный Приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 30 июля 2020 г. № 845/369;
* Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
* Устава МБОУ ДО ЦДТ села Неверкино.
* Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБОУ ДО ЦДТ села Неверкино приказ №19 от 15.05.2020 г.;
* Положения об аттестации учащихся МБОУ ДО ЦДТ села Неверкино;

**Цель программы -** развитие творческих способностей учащихся в процессе освоения технических и художественных основ средствами графического дизайна.

**Задачи:**

* формирование умений использования различных технических приемов компьютерного дизайна;
* отработка практических навыков работы с компьютерными дизайнерскими программами;
* формирование навыков организации и планирования работы;
* ознакомление с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения.
* развитие глазомера, пространственного и образного мышления, фантазии ребенка;
* формирование художественного вкуса и гармонии между формой и содержанием художественного образа;
* развитие внимания, логического, абстрактного и аналитического мышления и самоанализа;
* развитие творческого потенциала ребенка, его познавательную активность.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Введение в графический дизайн» разработана для учащихся 8-15лет, не имеющих специальной подготовки, имеет техническую направленность и ориентирована на приобщение обучающихся к основам дизайна и выявление одаренных детей с целью развития их творческого потенциала.

Дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Сделать дизайн – значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Дизайн для анимации, web-страницы или полиграфии можно сравнить с дизайном автомобиля. Машина должна не только радовать глаз, но и предполагать устойчивость на дороге, безопасность в использовании, комфорт водителя и пассажиров, а также учитывать производственные и другие экономические возможности.

Обучение детей по данной программе строится на сочетании коллективных и индивидуальных форм работы, что воспитывает в учащихся взаимное уважение, умение работать в группе, развивает способность к самостоятельному творческому поиску и ответственность за свою работу, от которой зависит общий результат. Работа в малых группах даёт возможность каждому участнику, независимо от уровня художественного и общего развития, внести свою лепту в общее дело, что повышает его самооценку.

Особое внимание в данной программе уделяется проектной деятельности, которая даёт возможность максимально проявить творческий потенциал ребёнка, на практике раскрыть синтез пространственных видов искусства, научить ребёнка планировать свою творческую деятельность, ориентироваться во времени, видеть конечную цель творческого процесса.

В результате освоения детьми программы, предполагается формирование у них самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области искусства и дизайна, но и в других областях деятельности.

***Форма обучения*:** очная (возможна очно-заочная форма обучения при не возможности обучения в очной форме, не зависящей от организации)

***Режим занятий.***

На изучение программы «Введение в графический дизайн» отводится 72 часа из расчёта по 2 часа в неделю.

***Возраст детей.***

Программа ориентирована на возраст 8-15 лет.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

В ходе изучения программы формируются и получают развитие:

***Личностные результаты:***

* знать и применять правила техники безопасности в специализированном кабинете, адекватно оценивать пользу и вред от работы за компьютером, уметь организовать свое рабочее время, распределить силы и т.д;

***Метапредметные результаты:***

* регулятивные: самостоятельно формулировать тему и цели занятия, сохранять цель и задачи на протяжении занятия, работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность; соотносить планируемые и реальные результаты своей деятельность, соотносить свои действия с целью и исправлять ошибки, понимать причины успеха/неуспеха, делать выводы и корректировать свою работу и поведение;
* познавательные: излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи; самостоятельно выстраивать рассуждения; осуществлять анализ, устанавливать аналогии; выбирать из предложенных и самостоятельно искать средства для решения задач; самостоятельно разрабатывать проектные продукты, используя разнообразные источники и материалы, оформлять результаты своей деятельности, представлять их на современном уровне;
* коммуникативные: строить позитивные отношения в процессе учебной деятельности, критически относиться к своему мнению, корректировать его; корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения; целенаправленно использовать информационные ресурсы для достижения цели, осуществления совместной продуктивной деятельности;

***Предметные результаты:***

будут понимать/знать:

* смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей;
* знать назначение и возможности различных программ и их инструментария;
* способы работы со специальными инструментами;

уметь*:*

* создавать информационные объекты, оперировать ими,
* оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов,
* приводить примеры практического использования полученных знаний;
* применять средства информационных технологий для выполнения практических задач;
* создавать творческие проекты.

**В результате изучения программы учащиеся будут:**

**знать/понимать:**

* сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации.
* возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
* различные форматы документов точечных рисунков;
* назначение и возможности программ векторной и растровой графики.
* элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
* устройства ввода и вывода изображений;
* способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации
* единицы измерения физического размера изображения;
* команды пункта меню «Изображение»;
* виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.
* способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области, способы работы с основными графическими объектами их заливками и контуром;
* способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения.
* режимы работы с выделенными областями;
* назначение маски;
* назначение канала.
* особенности создания компьютерного коллажа.
* сущность и специфику слоя, фонового слоя;
* особенности формирования многослойных изображений;
* назначение и виды спецэффектов;
* назначение и виды фильтров.

**уметь:**

* следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
* определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
* создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
* находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
* выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
* применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
* управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра.
* определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
* определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
* настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
* изменять размеры изображения, кадрировать изображение.
* применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
* использовать режим быстрой маски;
* применять и редактировать маску слоя;
* сохранять выделенную область в каналах.
* применять различные возможности AdobePhotoshop для восстановления старых или испорченных фотографий.
* оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
* использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
* применять возможности программы AdobePhotoshop для создания сложных фотоколлажей.
* использовать возможности AdobePhotoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Предметные курсы*** | ***Ознокомительный*** | ***Базовый*** |
| **Раздел 1. Введение** | 2 |  |
| **Раздел 2. Векторный графический редактор** |  | ***20*** |
| **Раздел 3. Растровый графический редактор** |  | ***16*** |
| **Раздел 4. Создание динамичных изображений с помощью Scratch** |  | 14 |
| **Раздел 5. Композиция в дизайне** |  | 12 |
| **Раздел 6. Подготовка к конкурсам.** |  | 8 |
| ***ИТОГО:*** | ***2*** | ***70*** |

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела, темы** | **Количество часов** | | | **Контроль** |
| **всего** | **теория** | **практика** |
| **1** | **Раздел 1. Введение** | **2** | **1** | **1** |  |
| 1.1 | Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы. | 2 | 1 | 1 | Смотр ЗУН |
| **2** | **Раздел 2. Векторный графический редактор** | **20** | **8** | **12** |  |
| 2.1 | Программы **LibreOffice Draw** и **Inkscape**: состав, особенности. Интерфейс. | 4 | 2 | 2 |  |
| 2.2 | Основы и приемы работы с объектами. | 2 | 1 | 1 |  |
| 2.3 | Планирование и создание макета. | 2 | 1 | 1 |  |
| 2.4 | Работа с текстом. | 2 | 1 | 1 |  |
| 2.5 | Работа с цветом. Цветовые модели. | 2 | 1 | 1 |  |
| 2.6 | Работа с растровыми изображениями. | 2 | 1 | 1 |  |
| 2.7 | Использование спецэффектов. | 2 | 1 | 1 |  |
| 2.8 | Итоговая творческая работа. | 4 | 0 | 4 | Творческая работа |
| **3** | **Раздел 3. Растровый графический редактор** | **16** | **6** | **10** |  |
| 3.1 | Основные приемы работы в редакторах растровой графики: Paint, Photoshop и Gimp | 6 | 3 | 3 |  |
| 3.2 | Техника рисования. | 2 | 1 | 1 |  |
| 3.3 | Управление тоном и цветом. | 2 | 1 | 1 |  |
| 3.4 | Анимация. | 2 | 1 | 1 |  |
| 3.5 | Итоговая творческая работа. | 4 | 0 | 4 | Творческая работа |
| **4**. | **Раздел 4. Создание динамичных изображений с помощью Scratch.** | **14** | **5** | **9** |  |
| 4.1 | Основы **Scratch-программирования** | 4 | 2 | 2 |  |
| 4.2 | Основные блоки **Scratch**.Спрайты. | 2 | 1 | 1 |  |
| 4.3 | Переменные и операторы. | 2 | 1 | 1 |  |
| 4.4 | Циклы | 2 | 1 | 1 |  |
| 4.5 | Итоговая творческая работа. | 4 | 0 | 4 | Творческая работа |
| **5** | **Раздел 5. Композиция в дизайне** | **12** | **6** | **6** |  |
| 5.1 | Основы композиции в дизайне. Виды композиции. | 2 | 1 | 1 | Смотр ЗУН |
| 5.2 | Свойства пространственной формы предметов. | 2 | 1 | 1 |  |
| 5.3 | [Соотношение размеров, равновесие масс](http://rosdesign.com/design_materials/kompozit.htm). | 2 | 1 | 1 |  |
| 5.4 | [Текстуры и имитации материалов и состояний](http://rosdesign.com/portfolio_textur/textur.htm). | 2 | 1 | 1 |  |
| 5.5 | Применение правил композиции в рекламе и плакатах. | 2 | 1 | 1 |  |
| 5.6 | Применение правил композиции при создании многостраничных документов | 2 | 1 | 1 |  |
| **6** | **Раздел 6. Подготовка к конкурсам.** | **8** | **3** | **5** |  |
| 6.1 | Подготовка к конкурсам. | 6 | 2 | 4 | Конкурсные работы |
| 6.2 | Программа преобразования файлов PDFAdobeAcrobatPro. | 2 | 1 | 1 |  |
|  | **Итого:** | **72** | **29** | **43** |  |

**СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА**

**Раздел 1. Введение**

*Теория:* Презентация программы, знакомство с планом работы объединения, инструктаж по технике безопасности на занятии, правила обращения с электрическими приборами, правила поведения на занятии, во время мероприятий, в общественных местах.

*Практика:* Опрос. Тренинг на командообразование.

*Формы проведения занятий:*презентация, беседа с обсуждением, тренинги.

Контроль знаний по технике безопасности

**Раздел 2. Векторные графические редакторы LibreOffice Draw** и **Inkscape.**

*Теория:*

* принцип работы векторной графики; цветовая модель CMYK;
* интерфейс векторного графического , правила и приемы работы;
* знакомство с главным меню, меню контрол, панелью инструментов, рабочей областью.

*Практика:*

* приемы настройки рабочего пространства редакторов;
* инструментарий программ **LibreOffice Draw** и **Inkscape**, палитры, приемы настройки монтажной области;
* приемы работы с заливками и контурами;
* свойства палитры, приемы обработки контуров;
* принципы и приемы работы с кривыми Безье;
* обработка текста.

*Формы проведения занятий:* демонстрация, мастер-класс, самостоятельная продуктивная деятельность.

Контроль овладения навыками работы в редакторе **LibreOffice Draw** и **Inkscape**

**Раздел 3. Графический редактор Photoshop, Paint, Gimp**

*Теория:*

* принципы работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;
* интерфейс графического редактора AdobePhotoshop, Paint и Gimp;
* приемы работы с главным меню, меню опций, панелью инструментов, рабочей областью.

*Практика:*

* приемы настройки рабочего пространства редактора AdobePhotoshop;
* основные принципы и приемы работы с инструментарием программы AdobePhotoshop, палитрами, настройки рабочей области;
* принципы работы инструментов выделения;
* правила ретуши изображений, старинных фотографий;
* приемы перевода из черно-белого в цветной формат;
* правила работы со слоями, создание коллажей.

*Формы проведения занятий: демонстрация, проблемное изложение материала, самостоятельная продуктивная деятельность.*

Контроль овладения навыками работы в редакторе **Photoshop.**

**Раздел 4. Создание динамичных изображений с помощью Scratch**

*Теория:*

* основы объектного программирования на примере **Scratch** и его возможности.
* спрайты;
* способы создания анимации.
* переменные;
* циклы;

*Практика:*

* создание анимации на основе спрайтов;

*Формы проведения занятий:* демонстрация, проблемное изложение материала, самостоятельная и коллективная продуктивная и проектная деятельность.

Контроль полученных результатов при создание готового продукта

**Раздел 5. Композиция в дизайне**

*Теория:*

* симметрия, асимметрия, динамика; ритм; контраст; правила третей; матрица эмоций;
* геометрический вид (конфигурация), величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светотень объектов;
* средства композиции: линии, штриховка (штрих), пятно (тональное и цветовое), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива;
* понятия «текстура», «фактура», «структура», их применение в компьютерном дизайне;
* применение правил композиции в рекламе и плакатах; правила композиции для рекламы и плакатов;
* правила композиции при создании многостраничных документов;
* правила конструктивной работы в команде.

*Практика:*

* выполнение заданий по различным видам композиции;
* создание различных композиций в пространстве;
* создание различных вариантов композиций;
* создание рисунков с использованием текстур;
* создание макета книжки, плаката.

*Формы проведения занятий:* демонстрация, эвристическая беседа, проблемное изложение материала, самостоятельная и коллективная продуктивная и проектная деятельность, конкурс.

Контроль выполнения различных композиций.

**Раздел 6. Подготовка к конкурсам.**

*Теория:* История развития и стандарты соревнований. Разбор положений соревнований.

*Практика:* Разбор практических заданий соревнований.

*Формы проведения занятий:* презентация, эвристическая беседа, проблемное изложение материала, проектная деятельность, конкурс.

Контроль полученных результатов.

**Условия реализации программы:**

* обязательное посещение занятий, дополняемых разнообразными формами внеклассной работы с обучающимися.
* привлечение родителей и специалистов образовательного учреждения.
* соблюдение санитарно-гигиенических и иных правил безопасности при организации внеурочной работы с детьми в соответствии с планом.
* максимальное использование наглядности, технических средств и тренировочного оборудования при организации мероприятий по формированию навыков робототехники.

***Способы проверки знаний учащихся:***

Педагогическое наблюдение, опрос, тестирование, самостоятельная работа, анализ творческих работ, участие в конкурсах, выставках и др. мероприятиях.

***Формы подведения итогов:***

Презентация творческих работ, защита проектов, участие в конкурсах.

***Критериями выполнения программы служат:***

Знания, умения и навыки учащихся, массовость и активность участия учащихся в мероприятиях данной направленности.

**Материально-техническое обеспечение**.

* столы для компьютера;
* компьютерные стулья;
* шкафы для дидактических материалов, пособий;
* специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
* канцтовары;

**Оборудование:**

* ***Персональный компьютер (ноутбук) (на каждого участника;***
* ***Мультимедийный проектор;***
* ***Принтер цветной;***
* ***Графический планшет;***
* ***Программное обеспечение:***
* Операционная система Windows 7 или выше или аналог;
* Операционная система Linux Astra
* WinRAR или аналог;
* Пакет офисных программ;
* AdobePhotoshop или аналог;
* **Scratch** или аналог;
* Paint или аналог;
* Gimp или аналог;
* **LibreOffice Draw** или аналог;
* Adobe Acrobat Proили аналог;
* Любой браузер для интернет серфинга.

**ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПЕДАГОГА**

1. Гин, А. Приемыпедагогической техники / А. Гин. − М.: Вита-пресс,2009.
2. Жданов, А. Flash5. Краткий курс / А. Жданов. − СПб: Питер,2001.
3. Кнабе, Г.А. Photoshop CS2Эффективное руководство для новичков. Самоучитель / Г.А. Кнабе. − М.: НТ-пресс,2008.
4. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатикаиобразование Ежемесячный научно-методический журнал. − №12. − 2012. – С. 9-11.
5. Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова,Е.С. Яко в лев а. −М.: BHV, 2016.
6. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. − СПб: Питер,2000.
7. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций.− СПб: Питер,2005.
8. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство поцветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. − М:2001.
9. Молочков,В.П.Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков.– СПб: Питер,2004.
10. Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольныйимобильный / Ю. Сырых. − М.: Диалектика, 2014.

**ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ И РОДИТЕЛЕЙ**

1. Леонтьев,Ю.CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. −СПб:Питер,2000.
2. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. − СПб: Питер,2005.
3. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство поцветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. − М:2001.
4. Молочков,В.П.Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер,2004.
5. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.

Приложение 1

Физминутка - это один из обязательных и необходимых элементов в занятии. Она важна, т. к. это "минутка” активного и здорового отдыха обучающихся.

Цель проведения - профилактика утомления, нарушения осанки, зрения и психоэмоциональная разрядка.

При проведении физминутки раскрепощаются неуверенные в себе обучающиеся, сами не замечая этого, преодолевая свою двигательную неловкость. Это прекрасная возможность для обучающихся с пользой размяться, зарядиться бодростью и хорошим настроением.

Для отдыха и снятия напряжения, уместны и необходимы небольшие физкультминутки. Лучше, если физкультминутки не будут повторяться.

# Тема: Гуашь. Прием работы от пятна. «Золотая рыбка».

|  |  |
| --- | --- |
| Рыбка по морю плыла  И подружку там нашла.  Плавали вдвоем, резвились.  Вместе долго веселились,  Влево, вправо, взад, вперед,  а потом наоборот  Шевелили плавниками  И красивыми хвостами.  Вот наплавались сполна  И уснули до утра. | *Правой рукой движения, имитирующие движение рыбки*  *Левой рукой движения, имитирующие*  *движение рыбки*  *Двумя руками движения, имитирующие движение рыбок*  *Наклоны*  *Движения пальцами*  *Движения тазовойчастью*  *Хлопки двумя руками*  *Ладошка к ладошке и под голову* |

# Тема: Разные формы крон деревьев. Гуашь «Улыбки осени».

|  |  |
| --- | --- |
| Ветер дунул свысокаРазогнал все облакаНа деревья посмотрелПоиграть вдруг захотелДунул слева, дунул справа,И деревья закачалоДунул сверху и тогдаЗатрепетала вся листва | *Поднимаем руки вверх* *Через стороны опускаем руки вниз.**Руки на поясе, наклоняемся то влево, то вправо* *Хлопаем в ладоши**Руки на поясе, наклоняемся то влево, то вправо.* *Поднимаем руки вверх и раскачиваемся из стороны в сторону* *Поднимаем руки вверх.*  *Опускаем руки в стороны, шевеля всеми пальчиками.* |

**Тест-игра**

1. Выбери правильный ответ

Компьютер служит для измерения температуры;

Компьютер служит для игр;

*Компьютер служит для получения, хранения, обработки и передачи информации.*

2. Компьютер состоит из основных устройств:

*Системный блок;*

*Клавиатура;*

*Монитор;*

Калькулятор;

Телефон;

*Мышь.*

3. Выбери правильный ответ:

*Клавиатура служит для ввода информации;*

Клавиатура служит для просмотра информации;

Клавиатура служит для прослушивания информации.

4. Что ты будешь делать, если компьютер не включается?

*Проверить, подается ли питание на монитор и компьютер;*

Проверить подключен ли принтер;

Подождать 5 минут и попробовать включить заново.

5. Папка – это…

Конверт;

Мусорная корзина;

*Место для хранения файлов.*

6. С помощью чего человек получает информацию?

*Зрения, слуха, вкуса, обаяния, осязания.*

Информатики, данных.

7. Выберите современные информационные каналы (откуда мы получаем информацию)

Костер;

*Почта;*

*Интернет;*

*Телефон.*

8. Рисунки, картины, чертежи, схемы, карты, фотографии – это примеры…

Звуковой информации;

*Графической информации;*

Числовой информации.

9. Для ввода звуковой информации служит:

Мышь;

*Микрофон;*

Наушники.

10. Отметьте современные информационные носители:

*Диск;*

Интернет;

*Флешка;*

Бумага.

11. Выберите основной комплект устройств, для работы компьютера:

*Монитор;*

*Системный блок;*

Колонки;

*Клавиатура;*

Принтер.

Критерии оценки:

* 8-11 баллов – высокий уровень компьютерной грамотности;
* 4-7 баллов – средний уровень компьютерной грамотности;
* 0-3 баллов – низкий уровень компьютерной грамотности.