

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №44»

ПРИНЯТА
педагогическим советом
Протокол № 1 от 29.08.2024г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор MAOU SOSh №44
/Л.В.Воробьева
Приказ № 159 от 29.08.2024г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Занимательная информатика»

(с использованием средств обучения и воспитания Центра «Точка роста»)

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 12-14 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Никулина Елена Аркадьевна
учитель информатики

г.Реж
2024

1. Пояснительная записка

Нормативные правовые основы разработки программы

Основанием для проектирования и реализации общеразвивающей программы «Занимательная информатика» служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2002 г. N 273-ФЗ;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, распоряжение Правительства РФ от 31 марта года 2022 №678-р;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07. 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017 №ВК- 1232/09 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей»);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 г. № 434-Д «Об утверждении концептуальных подходов к развитию дополнительного образования детей Свердловской области»;
- Методические рекомендации. – Екатеринбург: ГАНОУ СО «Дворец молодежи», РМЦ, 2021. – 24 с.;

- Устав муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №44»;
- Положение о структуре и содержании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МАОУ СОШ№44.

Направленность программы

По своему функциональному назначению программа дополнительного образования детей «Занимательная информатика» (далее – Программа) является общеразвивающей и направлена на формирование и развитие творческих способностей, удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном совершенствовании.

Настоящая Программа имеет техническую направленность. Предполагает дополнительное образование детей в области информатики.

Актуальность программы

Программа «Занимательная информатика» направлена на развитие логики и мышления. Знакомит учащихся с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Люди самых разнообразных профессий применяют компьютер в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных отраслях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, модельеры тканей и одежды, фотографы и др.

Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

Отличительные особенности программы

Отличительная особенность Программы от уже существующих в том, что в ней уделяется большое внимание практической деятельности обучающихся. Одним из важных аспектов модернизации современного российского образования является информатизация образования. Сегодня учителям необходимо использовать информационно - компьютерные технологии для повышения интереса учащихся к предмету.

Настоящая программа создает условия для культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в системе мировой и отечественной культур.

В программе учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, межпредметные связи.

Новизна данной Программы состоит в лично-ориентированном обучении. Для каждого обучающегося создаются условия необходимые для раскрытия и реализации его способностей с использованием различных методов обучения и современных педагогических технологий. Это создает базу для самостоятельного успешного усвоения новых знаний, при которых каждый обучающийся прилагает собственные творческие усилия и интеллектуальные способности.

Адресат программы

Программа ориентирована на дополнительное образование обучающихся возраста (12-14 лет). Данный возрастной период обусловлен переходом от детства к взрослости и является важным периодом в формировании личности. В этом возрасте дети начинают проявлять осознанный интерес к информационным технологиям. В этот период происходит становление начального этапа созревания личности, который характеризуется выраженным познавательным интересом, развитием теоретического мышления, самовоспитанием, развитием умения рефлексировать.

К освоению дополнительной общеобразовательной программы допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования в соответствии с возрастом, для которого разработана программа.

Прием заявлений осуществляется со 2 сентября календарного года. Прием заявлений может осуществляться в течение всего календарного года.

Режим занятий

Режим занятий обучающихся регламентируется календарным учебным графиком, расписанием занятий.

Единицей измерения учебного времени и основной формой организации образовательной деятельности является учебное занятие.

Продолжительность одного академического часа – 40 мин.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Объем и сроки освоения программы

Объем программы – 34 часа

Нормативный срок освоения программы – 34 учебных недели.

Продолжительность обучения составляет 34 академических часа, из которых большая часть – практические занятия.

Форма обучения и виды занятий

Традиционная модель реализации программы предполагает линейную последовательность освоения содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации.

Основная форма работы – комбинированное занятие, состоящее из

сообщения познавательных сведений, вводного и текущего инструктажа, практической работы на компьютере, самооценки-релаксации. В ходе этих занятий учащиеся осваивают и закрепляют приемы работы под руководством учителя. Затем выполняется самостоятельная работа.

На занятиях предусматриваются также следующие формы организации учебной деятельности: индивидуальная, парная, фронтальная, коллективное творчество.

2. Цель и задачи общеобразовательной программы

Цель: формирование самостоятельного мышления, развития фантазии и практического воплощения своих творческих идей, используя возможности персонального компьютера.

Задачи:

Образовательные:

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

Воспитательные:

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

3. Содержание общеразвивающей программы

Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование темы	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
1	Введение (1 ч.)	1	1		
Основы компьютерной графики (6 ч.)					
2	Интерфейс графического редактора Paint Инструменты рисования. Настройка инструментов. Палитра.	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение, практическая работа
3	Создание рисунка «Пейзаж»	1	0,5	0,5	Презентация работ
4	Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение, практическая работа.
5	Создание рисунка из типовых объектов	1	0,5	0,5	
6	Создание рисунка с элементами декоративно-прикладного искусства.	1	0,5	0,5	Выставка работ
7	Создание коллажа	1	0,5	0,5	
Создание презентаций в среде PowerPoint (10 ч.)					
8	Знакомство с интерфейсом PowerPoint	1	0,5	0,5	
9	Создание и дизайн слайдов	1	0,5	0,5	
10	Работа с объектами в презентации	1	0,5	0,5	
11	Создание презентации «Скакалочка»	1	0,5	0,5	Анализ работ
12	Анимация в презентации	1	0,5	0,5	
13	Создание презентации «Времена года»	1	0,5	0,5	Взаимоанализ работ
14	Сбор материала для презентации	1		1	
15	Создание презентации на выбранную тему	1		1	
16	Работа над проектом	1		1	
17	Представление и защита презентации	1	1		Защита проектов
Основы издательской деятельности в Publisher (10 ч.)					
18	Знакомство с интерфейсом Publisher	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение,
19	Ввод и редактирование текста	1	0,5	0,5	
20	Форматирование текста	1	0,5	0,5	

21	Работа с иллюстрациями. Изменение свойств рамки	1	0,5	0,5	практическая работа.
22	Совместное размещение текста и графики	1	0,5	0,5	
23	Создание открытки	1		1	Выставка работ
24	Создание визитки	1	0,5	0,5	
25	Буклет	1	0,5	0,5	
26	Выбор темы буклета. Сбор материала	1		1	
27	Создание буклета	1		1	Выставка работ
Текстовый процессор Microsoft Word (7 ч.)					
28	Интерфейс текстового процессора Word. Правила набора текста.	1	0,5	0,5	тест
29	Редактирование текста	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение, опрос, практическая работа.
30	Форматирование символов	1	0,5	0,5	
31	Форматирование абзацев	1	0,5	0,5	
32	Стилевое форматирование	1	0,5	0,5	
33	Списки, таблицы, специальные символы	1	0,5	0,5	
34	Графические объекты в тексте	1	0,5	0,5	Анализ работ
ИТОГО		34	15	19	

Содержание учебного (тематического) плана

Введение (1 ч.)

Введение в компьютерную графику.

Основы компьютерной графики (6 ч.)

Графический редактор Paint. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Действия над фрагментами рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). Создание сложных рисунков. Работа с текстом. Атрибуты текста. Технология создания открыток, коллажей.

Создание презентаций в среде PowerPoint (10 ч.)

Компьютерные презентации. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Дизайн презентации и макеты слайдов. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Анимация. Возможности настройки анимации.

Основы издательской деятельности в Publisher (10 ч.)

Основные функции Publisher. Работа с текстом. Включение графики в макет

публикации. Вставка фотографий и рисунков. Изменение размеров и положения рисунка на странице. Обтекание графического изображение. Создание открытки, буклета. Сохранение публикации.

Текстовый процессор Microsoft Word (9 ч.)

Интерфейс текстовых редакторов. Текстовые документы и их структурные единицы (раздел, абзац, строка, слово, символ). Правила ввода текста. Создание и редактирование текстовых документов на компьютере (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов, проверка правописания, расстановка переносов). Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки). Стилиевое форматирование. Включение в текстовый документ списков, таблиц и графических объектов. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе Коллективная работа над документом. Сохранение документа в различных текстовых форматах.

4. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;
- готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД:

- выполнять задания по аналогии. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.

- самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях.

- ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях.

- владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.

- владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности

Регулятивные УУД:

- самостоятельно организовывать свое рабочее место.

- определять цель учебной деятельности с помощью педагога и самостоятельно.

- определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.

- следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.

- владеть основными универсальными умениями информационного характера.

Коммуникативные УУД:

- соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения

- вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).

- сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.

- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания

личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ

Предметные результаты:

- уметь создавать рисунки в программе Paint;
- уметь создавать презентации в программе Power Point;
- уметь создавать информационные листы, буклеты, календари, газету в программе Publisher;
- умение создавать текстовые документы в текстовом процессоре Word;
- уметь работать в программе Movie Maker;
- выбор сценария, работа по композиции произведения;
- владение методами чтения и понимания будущего действия, четкое проговаривание и создание композиций.
- владение способами безопасной и рациональной организации труда.

5. Организационно-педагогические условия Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	34
2	Количество учебных дней	34
3	Количество часов в неделю	1
4	Количество часов	34
5	Неделя в I полугодии	15
6	Неделя во II полугодии	19
	Каникулы	26 октября – 4 ноября 29 декабря – 8 января 22 марта – 30 марта
7	Начало занятий	4 сентября
10	Окончание учебного года	28 мая

Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение

Адрес: Свердловская область, г. Реж, ул. Строителей 13.

Занятия проходят в кабинете информатики, оборудованном:

- ученическими ноутбуками (13 штук),
- проектор,
- принтер,
- сканер,
- устройства вывода звуковой информации - колонки,

- локальная сеть.

Программные средства

1. Операционная система Windows 7, Windows 8, Windows 10
2. Интегрированное офисное приложение MsOffice 2010.
3. Программа Movie Maker
4. Графический редактор Paint

Кадровое обеспечение

В реализации программы занят учитель информатики, который имеет высшее педагогическое образование и первую квалификационную категорию.

Методические материалы

Методические указания для организации образовательной деятельности.

Курс ориентирован на выпускников начальной школы, получивших пропедевтическую подготовку в области информатики и информационных технологий и поддерживает непрерывность информационной подготовки школьников и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения основного курса информатики в 7–9 классах.

В основной школе начинается изучение информатики как научной дисциплины, имеющей огромное значение в формировании мировоззрения современного человека.

Учебный материал программы рассчитан на группу от 10-15 человек. Занятия проводятся с учетом особенностей возраста обучающихся.

Теоретические сведения занимающимся рекомендуется сообщать во время практических занятий, уделяя этому 5-10 мин. Основной формой практических занятий является урок, состоящий из: сообщения познавательных сведений, вводного и текущего инструктажа, практической работы на компьютере, самооценки-релаксации. В ходе этих занятий учащиеся осваивают и закрепляют приемы работы под руководством учителя. Затем выполняется самостоятельная работа.

Учебные пособия:

- специальная литература;
- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

Дидактические материалы:

Наглядные пособия:

- обучающие компьютерные программы;
- алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- дидактические игры;
- компьютерные развивающие игры.

Раздаточный материал:

- карточки с индивидуальными заданиями;
- индивидуальные пособия для учащихся;
- задания для самостоятельной работы;

Материалы для педагога:

- планы занятий;
- задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
- задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Формы учёта знаний, умений при реализации программы:

- Опрос;
- Обсуждение;
- Практические работы;
- Тестирование;
- Выполнение творческих работ;
- Презентация и защита творческой работы (проекты и др.)

Способы определения результативности:

Начальный контроль (сентябрь) в виде визуального наблюдения педагога за соблюдением воспитанниками техники безопасности, поведением при работе с последующим обсуждением;

Текущий контроль (в течение всего учебного года) в виде визуального наблюдения педагога за процессом выполнения учащимися практических лабораторных работ, проектов, индивидуальных заданий;

Промежуточный контроль (тематический) в виде предметной диагностики знания детьми пройденных тем;

Итоговый контроль (май) в виде изучения и анализа продуктов труда учащихся (выполнение итоговой практической работы).

Критерии оценки учебных результатов программы:

Контроль за усвоением разделов программы осуществляется путем оценивания ответов обучающихся на тестовые контрольные вопросы по итогам изучения теоретического материала по каждому из разделов и выполнения соответствующих практических работ.

Оценочные материалы:

- Тест «Основы компьютерной графики» (Приложение 1)
- Тест «Создание презентаций в среде PowerPoint»
- Тест «Текстовый процессор Microsoft Word»
- Итоговая практическая работа. Критерии оценивания.

Список литературы

Для педагога:

1. Босова Л.Л., Уроки информатики в 5-6 классах: Методическое пособие /Л.Л.Босова, А.Ю. Босова.-3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,2010.- 85с.;
2. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2015.-125с;
3. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова , О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО, 2013.- 195с.;
4. Сидорова С.В., Информатика. 5-7 классы: материалы к урокам/авт.-сост. С.В. Сидорова.- Волгоград: Учитель, 2015.-233с.;
5. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе.-М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс,2010.-145с.;
6. Набор цифровых образовательных ресурсов (ЦОР)

Интернет-ресурсы

- 1."Российское образование" Федеральный портал. – URL [http:// www. edu](http://www.edu)
- 2."Российский общеобразовательный портал". – URL [http:// www. school.edu](http://www.school.edu)
- 3.«Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов». – URL [http:// www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)
4. "Сеть творческих учителей". – URL [http:// www.it-n.ru](http://www.it-n.ru)
- 5.Фестиваль педагогических идей "Открытый урок". – URL [http:// www .festival.1september.ru](http://www.festival.1september.ru) .

Для детей (родителей):

1. Босова Л.Л., Информатика: Учебник для 5 класса/Л.Л.Босова.-3-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,
2. Босова Л.Л., Информатика: Учебник для 6 класса/Л.Л.Босова.-3-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,
3. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург,

Тестовые задания по теме «Основы компьютерной графики»

Задание #1

Вопрос:

Какие виды компьютерной графики существуют?

Выберите несколько из 7 вариантов ответа:

- 1) векторная
- 2) растровая
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная
- 5) двухуровневая
- 6) фактическая
- 7) практическая

Задание #2

Вопрос:

Что такое компьютерная графика?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) специальная область информатики, которая изучает методы и способы создания и обработки изображений
- 2) комплекс программного обеспечения для подготовки иллюстрированного материала
- 3) специальная область информатики, изучающая способы и методы кодирования информации
- 4) способ кодирования графической информации с использованием вычислительной техники

Задание #3

Вопрос:

Какую форму имеет пиксель?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) квадрат
- 2) круг
- 3) овал
- 4) треугольник

Задание #4

Вопрос:

Верно ли, что термины "пиксель", "пиксел", "точка", "растр" идентичны?

Запишите ответ:

Задание #5

Вопрос:

От какого словосочетания образовалось слово "пиксель"?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) элемент картинки
- 2) линия
- 3) разрешение
- 4) формат картинки

Задание #6

Вопрос:

Как называется эффект, который наблюдается при увеличении масштаба растрового изображения?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) деформация
- 2) растеризация
- 3) пикселизация
- 4) векторизация
- 5) визуализация

Задание #7

Вопрос:

Что такое разрешение?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) это количество точек в изображении
- 2) это количество точек, приходящееся на единицу длины
- 3) это количество пикселей по горизонтали и вертикали
- 4) это минимальный элемент растрового изображения
- 5) это минимальный элемент векторного изображения

Задание #8

Вопрос:

Какие различают виды разрешений?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) разрешение оригинала
- 2) разрешение печатного изображения
- 3) разрешение экранного изображения
- 4) разрешение сканированного изображения
- 5) разрешение бумажного изображения

Задание #9

Вопрос:

Какой вид разрешения важен при сканировании изображений?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) разрешение оригинала
- 2) разрешение печатного изображения
- 3) разрешение экранного изображения
- 4) разрешение сканированного изображения
- 5) разрешение бумажного изображения

Задание #10

Вопрос:

Что такое dpi?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) количество точек на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали, в них измеряется разрешение экранного изображения
- 3) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 4) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение печатного изображений

Задание #11

Вопрос:

Экранное разрешение указывает....

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) количество точек на экране, приходящееся на один дюйм изображения
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали
- 3) количество линий на экране, приходящееся на один дюйм изображения

Задание #12

Вопрос:

Что такое lpi?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) количество точек на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали, в них измеряется разрешение экранного изображения
- 3) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 4) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение печатного изображений

Задание #13

Вопрос:

что такое ЛИНИАТУРА?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это единица измерения разрешения оригинала (dpi)
- 2) это единица измерения частоты сетки печатного изображения (lpi)
- 3) это единица измерения разрешения экранного изображения
- 4) это не имеет отношения к компьютерной графике

Задание #14

Вопрос:

Установите соответствие между объемом и количеством цветов (для хранения одного пикселя)

Укажите соответствие для всех 5 вариантов ответа:

- 1) 65536 цветов
- 2) 16 цветов
- 3) 256 цветов
- 4) 2 цвета
- 5) 16777216 цветов

___ 1 бит

- 4 бит
- 16 бит
- 1 байт
- 3 байта

Задание #15

Вопрос:

Можно ли вычислить объем графического файла, зная его разрешение?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) можно
- 2) нет, необходимо еще знать количество используемых цветов
- 3) нет, необходимо еще знать степень сжатия
- 4) нет, необходимо еще знать, сколько свободного места на диске
- 5) нет, необходимо еще знать, какой графический адаптер используется

Задание #16

Вопрос:

Что такое узел?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это базовый элемент векторной графики, который описывается математически
- 2) это часть линии, соединяющая два сегмента
- 3) это точка на плоскости, фиксирующая один из концов сегмента
- 4) это точка на плоскости, которая описывается математически

Задание #17

Вопрос:

Что такое сегмент?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это базовый элемент векторной графики, который описывается математически
- 2) это часть линии, соединяющая два смежных узла
- 3) это точка на плоскости, фиксирующая один из концов сегмента
- 4) это точка на плоскости, которая описывается математически

Задание #18

Вопрос:

Верно ли, что в замкнутой ломаной линии количество узлов больше чем количество сегментов?

Запишите ответ:

Задание #19

Вопрос:

Верно ли, что и растровая, и фрактальная графика строятся на основе математических формул?

Запишите ответ:

Задание #20

Вопрос:

Установите соответствие между форматом и описанием

Укажите соответствие для всех 5 вариантов ответа:

1)

Хранение и отображение в среде Windows

2) векторный формат, используется для обмена чертежами между САПР

3) чаще всего в этом формате хранятся фотографии

4) растровый формат, используется в Adobe Photoshop по умолчанию

5) в этом формате сохраняются документы приложения CorelDraw

__ bmp

__ dxf

__ jpeg

__ psd

__ cdr

Задание #21

Вопрос:

О каком формате идет речь:

.... может содержать несколько изображений

Задание #22

Вопрос:

Как называется минимальный элемент рисунка в растровой графике?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

1) пиксель

2) сегмент

3) узел

4) линия

5) формула

Задание #23

Вопрос:

Когда проявляется эффект пикселизация?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

1) при увеличении масштаба

2) при уменьшении масштаба

3) при сохранении изображения в другом формате

4) при открытии одновременно нескольких изображений

Задание #24

Вопрос:

Выберите примеры экранного разрешения

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1) 640x480

2) 300 dpi

3) 500 lpi

4) 600 dpi

5) 1280x1024

Задание #25

Вопрос:

От чего зависит размер растра?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) от требований к качеству
- 2) от размера файла
- 3) от формата файла
- 4) от выбранного экранного разрешения
- 5) от частоты сетки

Задание #26

Вопрос:

Где используется растровая графика?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) для хранения и обработки фотографий
- 2) в полиграфии
- 3) при создании ландшафта
- 4) в web-дизайне
- 5) в машиностроении, металлургии

Задание #27

Вопрос:

Где используется векторная графика?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) для хранения и обработки фотографий
- 2) в полиграфии
- 3) при создании ландшафта
- 4) в web-дизайне
- 5) в машиностроении, металлургии

Задание #28

Вопрос:

Недостатки растровой графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) сложность в обработке
- 2) фотореалистичность
- 3) большой объем
- 4) простота в обработке
- 5) пикселизация

Задание #29

Вопрос:

Достоинства растровой графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) простота в обработке
- 2) маленький объем
- 3) фотореалистичность

- 4) большой объем
- 5) нет пикселизации

Задание #30

Вопрос:

Достоинства векторной графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) фотореалистичность
- 2) маленький объем
- 3) нет пикселизации
- 4) простота в обработке
- 5) сложность в обработке

Задание #31

Вопрос:

Недостатки векторной графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) маленький объем
- 2) пикселизация
- 3) большой объем
- 4) сложность в обработке
- 5) нет пикселизации

Задание #32

Вопрос:

В каких видах графики для хранения изображения используется математическая формула?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- 1) растровой
- 2) векторной
- 3) фрактальной
- 4) трехмерной

Задание #33

Вопрос:

В каком виде графики сочетаются растровый и векторный способ хранения изображения?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровой
- 2) векторной
- 3) фрактальной
- 4) трехмерной

Задание #34

Вопрос:

Что такое цветовая модель?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это система описания цвета в зависимости от применения
- 2) это количественно измеряемые физические характеристики
- 3) это средство управления вниманием человека
- 4) это средство усиления зрительного впечатления и повышения информационной насыщенности изображения

Задание #35

Вопрос:

Какая цветовая модель относится к аддитивным?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

Задание #36

Вопрос:

Какая цветовая модель относится к субтрактивным?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

Задание #37

Вопрос:

Базовые цвета модели RGB

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) красный, желтый, синий
- 2) красный, синий, зеленый
- 3) голубой, желтый, пурпурный
- 4) синий, желтый, красный

Задание #38

Вопрос:

Какая модель не применима для печати?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) LAB
- 4) HSB
- 5) XYZ

Задание #39

Вопрос:

Какие характеристики цвета учитываются в модели HSB

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) тон
- 2) оттенок
- 3) яркость
- 4) насыщенность
- 5) чистота цвета

Задание #40

Вопрос:

Какая модель наиболее близка к традиционному пониманию цвета?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

Задание #41

Вопрос:

Что такое цветокоррекция?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) преобразование цветов из одной модели в другую без потери качества
- 2) вклад нескольких цветов в результирующий цвет в диапазоне от нуля до максимального значения
- 3) вычитание основных цветов из белого для получения нового цвета

Задание #42

Вопрос:

Для чего используется модель $L^*a^*b^*$?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) для преобразования цветов из одной модели в другую
- 2) для отображения на экране
- 3) для печати
- 4) для выбора цвета

Задание #43

Вопрос:

Выберите форматы, которые позволяют хранить растровое изображение

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) pcd
- 2) gif
- 3) dxf
- 4) psx
- 5) wmf

Задание #44

Вопрос:

Выберите форматы, которые позволяют хранить векторное изображение

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) cdr
- 2) psd
- 3) jpeg
- 4) dxf
- 5) wmf

Задание #45

Вопрос:

Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке?

Изображение:



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровая
- 2) векторная
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная

Задание #46

Вопрос:

Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке?

Изображение:



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровая
- 2) векторная
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная

Задание #47

Вопрос:

Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке?

Изображение:



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровая
- 2) векторная

- 3) фрактальная
- 4) трехмерная

Ответы:

- 1) (1 б.) Верные ответы: 1; 2; 3; 4;
- 2) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 3) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 4) (1 б.) Верный ответ: "да".
- 5) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 6) (1 б.) Верные ответы: 3;
- 7) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 8) (1 б.) Верные ответы: 1; 2; 3;
- 9) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 10) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 11) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 12) (1 б.) Верные ответы: 4;
- 13) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 14) (1 б.) Верные ответы:
 - 4;
 - 2;
 - 1;
 - 3;
 - 5;
- 15) (1 б.) Верные ответы: 2; 3;
- 16) (1 б.) Верные ответы: 3;
- 17) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 18) (1 б.) Верный ответ: "нет".
- 19) (1 б.) Верный ответ: "нет".
- 20) (1 б.) Верные ответы:
 - 1;
 - 2;
 - 3;
 - 4;
 - 5;
- 21) (1 б.) Верные ответы: 3;
- 22) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 23) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 24) (1 б.) Верные ответы: 1; 5;
- 25) (1 б.) Верные ответы: 4;
- 26) (1 б.) Верные ответы: 1; 4;
- 27) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 28) (1 б.) Верные ответы: 3; 5;
- 29) (1 б.) Верные ответы: 1; 3;
- 30) (1 б.) Верные ответы: 2; 3;
- 31) (1 б.) Верные ответы: 4;
- 32) (1 б.) Верные ответы: 2; 3;
- 33) (1 б.) Верные ответы: 4;
- 34) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 35) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 36) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 37) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 38) (1 б.) Верные ответы: 1;

- 39) (1 б.) Верные ответы: 1; 3; 4;
40) (1 б.) Верные ответы: 3;
41) (1 б.) Верные ответы: 1;
42) (1 б.) Верные ответы: 1;
43) (1 б.) Верные ответы: 1; 2; 4;
44) (1 б.) Верные ответы: 1; 4; 5;
45) (1 б.) Верные ответы: 2;
46) (1 б.) Верные ответы: 4;
47) (1 б.) Верные ответы: 1;