

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ВЕЛИКОУСТЮГСКОГО  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

**Принято**

педагогическим советом муниципального  
бюджетного образовательного учреждения  
дополнительного образования «Центр  
дополнительного образования»

Протокол №4 от 29.05.2025

**Утверждено**

приказом директора муниципального  
бюджетного образовательного учреждения  
дополнительного образования «Центр  
дополнительного образования»

Приказ № 96-ОД от 18.06.2025



Директор

*Ямова*

Е.М. Ямова

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности  
«Компьютерный дизайн»**

Уровень программы: разноуровневая

Возраст обучающихся (стартовый уровень): 11 – 13 лет

Возраст обучающихся (базовый уровень): 14 – 17 лет

Срок обучения – 1 год

Количество часов в год: 72 часа

Составила:  
Прахова Ксения Сергеевна  
педагог дополнительного образования

# 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

## 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» имеет *техническую* направленность. Она направлена на освоение современной компьютерной технологии, а также способствует развитию художественного вкуса, расширению знаний в области изобразительного искусства. Программа «Компьютерный дизайн» дает возможность при использовании информационных технологий создать настоящее художественное произведение.

Программа разработана в соответствии с государственной образовательной политикой и современными нормативными документами в сфере образования:

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н);

Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28.

**Актуальность программы** заключается в том, что компьютерный или графический дизайн стал одним из важнейших аспектов нынешней жизни, его используют в кинематографе, играх, проектах, образовании, в связи с этим, требуется все больше и больше талантливых художников и программистов. Но, как и все новое заменяет старое, так и графический дизайн в скором времени заменит холсты художников, и это есть проблематика. Сейчас графика применяется ко всему визуальному, начиная от дорожных знаков и иконок приложений на телефоне до технических схем, от межведомственных меморандумов до справочных пособий. Графический дизайн применяется в индустрии развлечений для декораций, визуальных рассказов. Другие примеры дизайна для развлекательных целей включают романы, виниловые обложки альбомов, комиксы, обложки DVD-дисков, начальные титры и заключительные титры в кинопроизводстве, а также программы и реквизиты на сцене.

Компьютеры, планшеты и ноутбуки имеются в каждом доме и доступ к графическим программам доступен всем, но не каждый ребёнок сможет самостоятельно разобраться в

сложной системе работы с редактором. Овладев навыком компьютерного дизайна, ребёнок откроет для себя множество возможностей для дальнейшего развития своих способностей, от создания иллюстрации к книге, до создания моделей в компьютерной игре.

### **Отличительная особенность программы, новизна:**

Графический дизайн - проектно-художественная деятельность, направленная на создание или изменение визуально-коммуникативной среды, в соответствии с определёнными задачами и требованиями. Во-первых, графика относится к пространственным (пластическим) искусствам, то есть графическое художественное произведение имеет конкретный материальный носитель и не нуждается во временной компоненте как временные искусства, которые развиваются во времени (музыка, художественное слово). Во-вторых, графика относится к изобразительным искусствам, то есть она отражает действительность в наглядных, зрительно воспринимаемых образах, в которых узнаются формы самой действительности и благодаря методам обобщения, типизации, воображению художника получает возможность эстетически раскрывать временное развитие событий, духовный облик, переживания, мысли, взаимоотношения людей, воплощать общественные идеи (в отличие от архитектуры, которая не изображает окружающий мир, а создает мир собственный, не похожий на действительность, данную нам природой).

*Программа построена на принципах:*

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности обучающихся. Материал изучается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Направление программы: формирование общей и проектной культуры обучающихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами.

По содержанию деятельности: образовательная, развивающая память, мышление, художественно-творческие способности детей, воспитательная.

Задания разработаны таким образом, что обучающиеся начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время занятий и дома. Это дает возможность лучше запомнить и перейти к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, что обучающиеся должны применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждого

изученного раздела делается итоговая работа, которая показывает, чему научился ребенок за определенный период.

При создании данной программы были учтены возрастные особенности обучающихся и их готовность к обучению по программе. Именно поэтому программа «Компьютерный дизайн» - разноуровневая. Стартовый уровень программы предполагает возрастную категорию 11-13 лет, базовый уровень - возрастную категорию 14-17 лет.

На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими редакторами. Курс «Компьютерный дизайн» включает теоретические беседы и практические занятия.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения.

Возраст детей – средний и старший школьный, 11 – 17 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа. Всего 72 часа в год.

Наполняемость группы 10-15 человек.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы. Очная форма обучения, возможны элементы дистанционного обучения.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых родители обучающихся.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** обучение владению компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовка обучающихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

- Познакомить детей с основными видами компьютерной графики.
- Обучить детей навыкам по созданию и обработке рисунков с использованием графических редакторов.
- Включить обучающихся в практическую деятельность
- Развивать мотивацию к сбору информации

#### *Воспитательные:*

- Формировать потребности в саморазвитии
- Формировать активную жизненную позицию
- Развивать культуру общения,
- Развивать мотивацию личности к познанию

### *Развивающие:*

- Развивать деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- Развивать чувства прекрасного.
- Развивать творческую деятельность, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
- Развивать у обучающихся навыки критического мышления.
- Раскрывать креативные способности, готовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира.
- Прививать интерес к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению.
- Развивать эмоциональную сферу.

### *Решение задач предполагает:*

- знакомство с графическими редакторами Paint, GIMP, PowerPoint, Microsoft Office, CorelDRAW.
- использование графических примитивов;
- разработку эскизов;
- рисование рисунков с помощью графических редакторов Paint;
- обработку рисунков с помощью графического редактора GIMP;
- стилевое решение, дизайн слайдов, озвучивание, сборку презентации.

## **1.3. Учебный план и содержание программы**

### **Учебный план (стартовый уровень)**

№ п/п	Содержание разделов, тем	Общее количество учебных часов	Количество часов		Форма контроля
			теория	практика	
1	Введение	1	1	-	
2	Техника безопасности	1	1	-	Опрос
3	Правила работы с компьютером и оборудованием	2	1	1	Фронтальный опрос
4	История графического дизайна.	2	1	1	Фронтальный опрос
5	Основы композиции в компьютерном дизайне.	2	1	1	Фронтальный опрос
6	PAINT. Интерфейс, рабочее пространство и инструменты программы.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение

7	Изучение основной рабочей панели.	2	1	1	Практическая работа, наблюдение
8	Инструменты рисования. Настройка кистей.	2	1	1	Фронтальный опрос
9	Инструменты выделения.	2	1	1	Практическая работа наблюдение
10	Знакомство с окном палитры. Работа с изменением цвета.	2	1	1	Практическая работа наблюдение
11	Градиент	2	1	1	Практическая работа наблюдение
12	Рисование на свободную тему с использованием полученных навыков.	4	-	4	Практическая работа наблюдение
13	Работа с изображениями. Импорт.	2	1	1	Практическая работа наблюдение
14	Редакция изображения.	2	1	1	Практическая работа наблюдение
15	Сохранение созданного холста. Открытие сохранённого холста. Возврат.	2	1	1	Практическая работа наблюдение
16	Дизайн в рекламе	2	1	1	Взаимоаттестация
17	Создание своего дизайна для рекламы (продукт на выбор)	4	1	3	Практическая работа
18	Создание иконок приложений	4	1	3	Практическая работа
19	Дизайн в игровой сфере	2	1	1	Взаимоаттестация
20	Создание дизайна игрового персонажа	4	1	3	Практическая работа наблюдение
21	Создание дизайна фона игры	4	1	3	Практическая работа наблюдение
22	Вставка персонажа игры на лист с фоном.	2	-	2	Практическая работа наблюдение
23	Работа с масштабом.	1	1	-	Фронтальный опрос
24	Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей.	4	1	3	Практическая работа наблюдение
25	Создание арта, используя полученные навыки, на заданную тему.	4	-	4	Практическая работа наблюдение

26	Копирование изображения с бумаги в графический редактор	4	-	4	Практическая работа наблюдение
27	Создание иллюстраций на свободную тему. Итоговая работа.	6	-	6	Практическая работа наблюдение
28	Подведение итогов года.	1	1	-	Опрос
Итого:		72 часа	23 часа	49 часов	

### Содержание учебного плана (стартовый уровень)

#### 1. Введение.

*Теоретическая часть.*

Возможность создания компьютерных рисунков. Необходимость умения в современном мире создавать иллюстрации.

#### 2. Техника безопасности.

Инструктаж по ТБ. Знакомство с основными составляющими компьютера, объектами рабочего стола и др.

#### 3. Правила работы с компьютером и оборудованием.

*Теоретическая часть.* Знакомство со специализированным оборудованием графического дизайнера.

*Практическая часть.* Самостоятельное подключение графического планшета, мыши к ноутбуку.

#### 4. История графического дизайна.

*Теоретическая часть.* Знакомство с историей возникновения и развития графического дизайна.

*Практическая часть.* Рассматривание работ именитых художников – графиков, копирование одного из рисунков гелиевыми ручками.

#### 5. Основы композиции в компьютерном дизайне.

*Теоретическая часть.* Знакомство с понятиями «композиция», «композиционный центр», «баланс»

*Практическая часть.* Собрать из геометрических фигур абстрактные композиции, учитывая изученные правила.

#### 6. PAINT. Интерфейс, рабочее пространство и инструменты программы.

*Теоретическая часть.* Запуск программы. Ознакомление с инструментами.

*Практическая часть.* Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы Paint. Использование Палитры.

#### Занятие 7. Изучение основной рабочей панели.

*Теоретическая часть.* Рассматривание рабочей панели. Назначение инструментов.

*Практическая часть.* Выполнение примитивных заданий на использование всех инструментов из панели.

## **8. Инструменты рисования. Настройка кистей.**

*Теоретическая часть.* Знакомство с видами кистей в PAINT.

*Практическая часть.* Использование различных видов кистей при выполнении практической работы, изменение толщины, цвета.

## **9. Инструменты выделения.**

*Теоретическая часть.* Выделение фрагмента прямоугольной формы, выделение фрагмента произвольной формы.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **10. Знакомство с окном палитры. Работа с изменением цвета.**

*Теоретическая часть.* Что такое палитра? Для чего она нужна?

*Практическая часть.* Смешение цветов, добавление в палитру. Применение изученного материала на практике.

## **11. Градиент.**

*Теоретическая часть.* Знакомство с понятием градиент и его предназначение.

*Практическая часть.* Выполнение практической работы по применению градиента.

## **12. Рисование на свободную тему с использованием полученных навыков.**

*Практическая часть.* Рисование на свободную тему. Закрепление изученного материала.

## **13. Работа с изображениями. Импорт.**

*Теоретическая часть.* Вставка изображения в PAINT.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **14. Редакция изображения.**

*Теоретическая часть.* Редакция импортированного изображения.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **15. Сохранение созданного холста. Открытие сохранённого холста. Возврат.**

*Теоретическая часть.* Знакомство со способами сохранения созданного холста. Открытие сохраненного холста.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **16. Дизайн в рекламе.**

*Теоретическая часть.* Применение графического дизайна в рекламе.

*Практическая часть.* Эскиз рекламного билборда. Цветные карандаши.

## **17. Создание своего дизайна для рекламы (продукт на выбор).**

*Теоретическая часть.* Беседа о важности качественной рекламы в современном мире.

*Практическая часть.* Разработка рекламного билборда.

## **18. Создание иконок приложений.**

*Теоретическая часть.* Знакомство с понятием «иконка», рассматривание примеров.

*Практическая часть.* Создание простой иконки.

### **19. Дизайн в игровой сфере.**

*Теоретическая часть.* Знакомство с граф. дизайном в игровой индустрии.

*Практическая часть.* Выполнение ассоциативного игрового коллажа с помощью журналов, ножниц и клея.

### **20. Создание дизайна игрового персонажа.**

*Теоретическая часть.* Разновидности игрового персонажа, от геометрической фигуры, до более проработанного.

*Практическая часть.* Создание дизайна простого персонажа.

### **21. Создание дизайна фона игры.**

*Теоретическая часть.* Разновидности фона, от элементарного, до более сложного.

*Практическая часть.* Разработка и создание простого фона.

### **22. Вставка персонажа игры на лист с фоном.**

*Практическая часть.* Перенос персонажа игры на фон. Добавление деталей.

### **23. Работа с масштабом.**

*Теоретическая часть.* Что такое «масштаб» и «масштабирование»?

### **24. Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей.**

*Теоретическая часть.* Что такое «пиксель - арт»?

*Практическая часть.* Создание рисунка с помощью использования масштаба.

### **25. Создание арта, используя полученные навыки, на заданную тему.**

*Практическая часть.* Создание арта. Использование всех своих знаний на практике в создании арта с нуля.

### **26. Копирование изображения с бумаги в графический редактор.**

*Практическая часть.* Создание эскиза на бумаге и перенос его в графический редактор, с дальнейшей работой в нем.

### **27. Создание иллюстраций на свободную тему. Итоговая работа.**

*Практическая часть.* Выполнение рисунка на свободную тему. Итоговый контроль.

### **28. Подведение итогов года.**

*Теоретическая часть.* Подведение итогов года.

## **Учебный план и содержание программы (базовый уровень)**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	Количество часов		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	4	2	2	Наблюдение
2	Знакомство с интерфейсом Paint <i>Входной контроль (выполнение практической творческой работы)</i>	2	1	1	Творческая работа

3	Использование графических примитивов в Paint	8	1	7	Наблюдение
4	Работа с фрагментами	6	1	5	Наблюдение
5	Рисование узоров	6	1	5	Наблюдение
6	Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей	8	1	7	Наблюдение
7	Вставка текста в растровый графический редактор	2	1	1	Наблюдение
8	Знакомство с интерфейсом MicrosoftOffice	2	1	1	Наблюдение
9	Использование графических примитивов в MicrosoftOffice <i>Промежуточная аттестация (выполнение практической работы в изучаемом графическом редакторе)</i>	8	1	7	Практическая работа
10	Знакомство с интерфейсом GIMP. Экспорт изображений	2	1	1	Наблюдение
11	Обработка изображений с помощью средств GIMP	4	1	3	Наблюдение
12	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Создание слайдов. Вставка изображений в слайды	8	2	6	Наблюдение
13	Настройка анимации и звука	6	2	4	Наблюдение
14	Знакомство с интерфейсом CorelDRAW	2	1	1	Наблюдение
15	Использование графических примитивов CorelDRAW	2	-	2	Наблюдение
16	Конкурс графических плакатов <i>Итоговый контроль.</i>	2	-	2	Конкурсное задание
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>17</b>	<b>55</b>	

## Содержание учебного плана (базовый уровень)

### №1 (Занятие 1-4.) Вводное занятие.

*Теоретическая часть.* Инструктаж по ТБ.

Возможность создания компьютерных рисунков. Необходимость умения в современном мире создавать презентацию.

Знакомство с основными устройствами компьютера, объектами рабочего стола. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

*Практическая часть.* Просмотр рисунков победителей районного конкурса «Лучший компьютерный рисунок». Лучшие самопрезентации учащихся.

### **№2 (Занятие 5-6.) Знакомство с интерфейсом Paint.**

*Теоретическая часть.* Запуск программы. Ознакомление с инструментами программы и Палитрой.

*Практическая часть.* Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы Paint. Использование Палитры.

### **№3 (Занятие 7-14.) Использование графических примитивов в Paint.**

*Теоретическая часть.* Настройка инструментов.

*Практическая часть.* Применение графических примитивов на практике.

### **№4 (Занятие 15-20). Работа с фрагментами.**

*Теоретическая часть.* Выделение фрагмента прямоугольной формы, выделение фрагмента произвольной формы.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### **№5 (Занятие 21-26). Рисование узоров.**

*Практическая часть.* Научить использовать фрагменты для рисования узоров и витражей.

### **№6 (Занятие 27-34). Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей.**

*Теоретическая часть.* Использование масштаба для создания рисунков

*Практическая часть.* Научить создавать рисунки с использованием масштаба.

### **№7 (Занятие 35-36). Вставка текста в растровый графический редактор.**

*Теоретическая часть.* Объяснение возможности вставки текста в рисунок.

*Практическая часть.* Научить вставлять текст в рисунки

### **№8 (Занятие 37-38). Знакомство с интерфейсом MicrosoftOffice.**

*Теоретическая часть.* Запуск программы. Знакомство с интерфейсом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### **№9 (Занятие 39-46). Использование графических примитивов в MicrosoftOffice**

*Теоретическая часть.* Настройка инструментов

*Практическая часть.* Применение графических примитивов на практике.

### **№10 (Занятие 47-48). Знакомство с интерфейсом GIMP.**

**Экспорт изображений.**

*Теоретическая часть.* Запуск программы. Знакомство с интерфейсом. Настройка инструментов.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

#### **№11 (Занятие 49-52). Обработка изображений с помощью средств GIMP**

*Теоретическая часть.* Объяснение материала по обработке изображений с помощью средств программы.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

#### **№12 (Занятие 53-60). Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Создание слайдов. Вставка изображений в слайды.**

*Теоретическая часть.* Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

*Практическая часть.* Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MSPowerPoint.

Использование изученных правил на практике.

#### **№13 (Занятие 61-66). Настройка анимации и звука.**

*Теоретическая часть.* Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

#### **№14 (Занятие 67-68). Знакомство с интерфейсом CorelDRAW**

*Теоретическая часть.* Запуск программы. Ознакомление с правилами использования. Разбор панели инструментов.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

#### **№15 (Занятие 69 – 70). Использование графических примитивов CorelDRAW**

*Теоретическая часть.* Обработка изображения в программе. Изучение функций.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

#### **№16 (Занятие 71 – 72). Конкурс графических плакатов**

*Практическая часть.* Создание жюри из родителей обучающихся. Просмотр всех созданных графических плакатов. Выбор лучшего.

### **1.4. Планируемые результаты**

#### **Планируемые результаты (стартовый уровень)**

##### **к концу обучения ребенок должен знать:**

- название техник;
- основные цвета, гармоничное сочетание цветов;
- основные приемы, используемые в техниках, термины;
- методику (последовательность) работы в техниках;
- основные приемы и техники;
- способы оформления работ.

##### **к концу обучения ребенок должен уметь:**

- подбирать необходимую цветовую гамму;
- самостоятельно и коллективно составлять композиции из основных элементов;
- различать техники, подбирать необходимый материал для работы;
- самостоятельно выполнять работы в редакторе;
- оформлять свои работы;
- правильно работать с инструментами, аккуратно выполнять работу;
- без показа выполнять элементарные работы в различных техниках, следуя техническому заданию.

### **Планируемые результаты (базовый уровень)**

Обучающиеся, освоив все правила использования графических редакторов способны создать несколько графических рисунков и составить компьютерную презентацию для представления своих работ.

К концу обучения учащиеся должны:

#### Знать:

- Интерфейс PAINT, GIMP, Microsoft Office, MS PowerPoint, CorelDRAW.

- Настройки эффектов анимации.

- Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука.

Уметь: Создавать изображения в графических редакторах и мультимедиа, презентации.

**Реализация Программы предполагает достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:**

#### **Личностные результаты:**

##### **Предметные:**

- получены навыки работы с графическим редактором;
- знание основных задач графического дизайна;
- сформированное представление о правильном использовании графических элементов;
- обогащен словарь ребенка специальными терминами;
- систематизированы знания о графическом дизайне в целом;
- сформированы умения следовать устным инструкциям;
- созданы собственные дизайны.

##### **Метапредметные:**

- сформировано внимание, память, логическое и пространственное воображение;
- сформирован художественный вкус, творческие способности и фантазии детей;

- сформирована способность правильно работать с компьютером;
- сформирован активный и пассивный словарь обучающихся;
- сформирована координация движений рук под контролем глаз.

**Личностные:**

- сформирована культура труда и трудовые навыки;
- сформированы умения аккуратности, бережное отношение к технике;
- сформировано чувство радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- сформировано умение контактировать со сверстниками в процессе творческой деятельности.
- сформировано умение создавать изображения на компьютере.

## **2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график**

1. Продолжительность учебного года:  
начало учебного года с 01 сентября. окончание учебного года – 31 мая.
2. Количество учебных недель – 36  
Сроки летних каникул - с 01 июня по 31 августа.
3. Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием занятий.
4. Продолжительность занятий – 45 минут. Перерыв между занятиями составляет 10 минут.
5. Промежуточная аттестация обучающихся проводится в декабре. Итоговый контроль в мае.

сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
8	8	8	8	8	8	8	8	8

### **2.2. Условия для реализации программы**

*Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:*

Наличие индивидуальных ноутбуков для возможности индивидуальной работы каждого обучающегося.

Наличие на ноутбуках следующих программ: PAINT, GIMP, Microsoft Office, PowerPoint, CorelDRAW.

Возможность выхода в Интернет.

На рабочем столе педагога должны быть методические пособия,

дидактические материалы.

Наличие цветного принтера, для распечатки буклетов, визиток и д.р. работ, выполненных обучающимися, а также для распечатки наглядных пособий и раздаточного материала.

### **Кадровое обеспечение**

По программе может работать педагог дополнительного образования, имеющий профильное образование, прошедший профессиональную переподготовку по педагогическим специальностям или педагогический работник, прошедший курсовую подготовку по данному направлению.

### **Материально-техническое обеспечение**

Для эффективной реализации программы используется:

оборудование, имеющееся в образовательной организации: учебный кабинет, колонки, мультимедиа проектор, экран.

оборудование, приобретенное по проекту «Новые места»:  
ноутбуки (ноутбук Acer TravelMate P2 TMP215-52) – 13 штук.

принтер цветной (Принтер HP Color LaserJet Pro M454dn (W1Y44A) .

Структура занятий предусматривает, что в течение занятия каждый обучающийся вовлечён в работу на данном оборудовании.

## **2.3. Формы аттестации**

В ходе реализации программы предусмотрены следующие виды контроля и формы аттестации:

- *входной контроль* (наблюдение и изучение способностей обучающихся в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);
- *промежуточная аттестация* (проводится в декабре);
- *итоговый контроль* (творческая работа).

## **2.4. Оценочные материалы**

Творческие работы обучающихся оцениваются по нескольким показателям: соответствие задачам, завершённость, аккуратность, самостоятельность; композиционное решение, выразительность образа, оригинальность исполнения; отдельно оценивается включение обучающегося в творческий процесс, его трудолюбие, эстетика работы.

По окончании года обучения организуется презентация выполненных обучающимися творческих графических работ.

Критерии оценивания выполненных обучающимися работ:

- **Оправданность использования графических и анимационных элементов:**
  - Читаемость;
  - Контраст фон-текст;
  - Не загруженность;
- **Оценка стиля оформления**
  - Соблюдение единого стиля оформления;
  - Сочетание цветов

Соблюдение принципов оформления:

  - Лаконичности - размещение только необходимых, существенных информационных объектов в сжатом виде с сохранением максимальной информативности;
  - Структурности - оформление структуры информационного объекта в четкой, легко запоминающейся форме, отражающей его характер;
  - Обобщения - графические информационные объекты следует не дробить излишне, исключать из них элементы, обозначающие несущественные детали;
  - Унификации - оформление информационных объектов в едином графическом и цветовом решении.
- **Оценка содержания информации:**
  - Текст носит тезисный характер;
  - Используются короткие слова и предложения;
  - Минимизировано количество предлогов, наречий, прилагательных;
  - Заголовки привлекают внимание аудитории;
  - Информация соответствует достоверным источникам;
  - Обращение к источникам;
  - Логика построения презентации;
  - Яркий финал;
  - Язык понятен аудитории;
  - Техническая чистота (форматирование текста, отсутствие графических, стилистических, грамматических ошибок).

## 2.5. Методические материалы

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование разделов и тем</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Приемы и методы</b>	<b>Методические пособия</b>
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	Беседа, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	
2	Знакомство с интерфейсом Paint	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Презентация педагога

3	Использование графических примитивов в Paint	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Презентация педагога
4	Работа с фрагментами	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Презентация педагога
5	Рисование узоров	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Презентация педагога
6	Использование масштаба. Создание рисунков из пикселей	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Презентация педагога
7	Вставка текста в растровый графический редактор	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Презентация педагога
8	Знакомство с интерфейсом MicrosoftOffice	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Презентация педагога
9	Использование графических примитивов в MicrosoftOffice	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Презентация педагога
10	Знакомство с интерфейсом GIMP. Экспорт изображений	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Электронный мультимедийный учебник Антона Лапшина «GIMP. Ключ к миру творчества».
11	Обработка изображений с помощью средств GIMP	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Электронный мультимедийный учебник Антона Лапшина «GIMP. Ключ к миру творчества».
12	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint . Создание слайдов. Вставка изображений в слайды	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в MicrosoftPowerPoint.
13	Настройка анимации и звука	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум	Электронный мультимедийный учебник II о созданию презентации в

				MicrosoftPowerPoint.
14	Знакомство с интерфейсом CorelDRAW	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум	Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский – «Трюки и эффекты CorelDRAW»
15	Использование графических примитивов CorelDRAW	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум	Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский – «Трюки и эффекты CorelDRAW»
16	Конкурс графических плакатов	Защита творческих работ	Демонстративный.	

### **Педагогические технологии, применяемые в реализации программы:**

- технология игрового обучения;
- технология проблемного обучения;
- здоровьесберегающие технологии;
- информационные технологии;
- группового обучения;
- коллективной творческой деятельности.

### **Формы организации учебного занятия:**

Лектории, деловые игры, выполнение практических заданий, семинары-дискуссии, круглые столы, групповое проектирование, «мозговой штурм», творческие практикумы, беседа, игра, тест, мастер – класс, круглый стол, практические занятия.

#### **Алгоритм учебного занятия**

##### 1 этап - организационный.

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизация внимания.

##### II этап - подготовительный (подготовка к восприятию нового содержания).

Задача: мотивация и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (пример, познавательная задача, проблемное задание детям).

##### III этап - основной.

В качестве основного этапа могут выступать следующие:

##### 1. Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Целесообразно при усвоении новых знаний использовать

задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2. Первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений, их коррекция. Применяют пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием.

3. Закрепление знаний и способов действий

Применяют упражнения, творческие задания, выполняемые детьми самостоятельно.

4. Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостного представления знаний по теме.

Распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

IV этап – контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Используются виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

V этап - итоговый.

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективупоследующей работы.

Содержание этапа: педагог сообщает, как работали обучающиеся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели.

VI этап - рефлексивный.

Задача: мобилизация детей на самооценку. Может оцениваться работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей и учитывая формы занятия.

## 2.6. Воспитательные компоненты

**Цель воспитательной работы:** создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося.

**Основные задачи:**

Развитие общей культуры обучающихся через традиционные мероприятия объединения, выявление и работа с одаренными детьми.

Формирование у детей гражданско-патриотического сознания.

Выявление и развитие творческих способностей, обучающихся путем создания творческой атмосферы через организацию кружков, секций; совместной творческой деятельности педагогов, учащихся и родителей.

Создание условий, направленных на формирование нравственной культуры, расширение кругозора, интеллектуальное развитие, на улучшение усвоения изучаемого материала.

Пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений, социально-опасных явлений.

Создание условий для активного и полезного взаимодействия МБОУ ДО «ЦДО» и семьи по вопросам воспитания обучающихся.

### **Практические задачи:**

Выстраивание системы воспитательной работы согласно основным положениям Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года;

Формировать у детей уважение к своей семье, обществу, государству, к духовно-нравственным ценностям, к национальному, культурному и историческому наследию;

Организовать работу, направленную на популяризацию традиционных российских нравственных и семейных ценностей; создать условия для сохранения и поддержки этнических культурных традиций, народного творчества;

Формировать у учащихся ответственное отношение к своему здоровью и потребность в здоровом образе жизни; прививать культуру безопасной жизнедеятельности, организовать работу по профилактике вредных привычек;

Способствовать развитию у ребенка экологической культуры, бережного отношения к природе; развивать у детей стремление беречь и охранять природу;

Вести работу, направленную на профилактику правонарушений, социально-опасных явлений на основе развития сотрудничества с социальными партнерами;

Воспитывать у обучающихся уважение к труду; содействовать профессиональному самоопределению;

**Методологическую базу воспитательной системы составляют следующие подходы:**

*Системный подход.* Сущность подхода заключается в системном видении педагогических явлений и процессов, в различении отдельных компонентов системы и установлении между ними связей, в оценке результатов их взаимодействия и построении связей с другими внешними системами.

*Личностно-ориентированный подход.* Сущность подхода заключается в методологической ориентации педагогической деятельности, которая позволяет посредством опоры на систему взаимосвязанных понятий, идей и способов действий обеспечивать и поддерживать процессы самопознания и самореализации личности ребенка, развитие его неповторимой индивидуальности. Этот подход связан с устремлением педагога содействовать развитию индивидуальности учащегося, проявлению его субъективных качеств.

*Средовой подход* предполагает использование окружающей социальной среды, ее культурных и социальных объектов для гармоничного развития личности ребенка и воспитания гражданственности.

*Рефлексивный подход* позволяет использовать приемы рефлексии для формирования у ребенка потребности осуществлять самооценку своих отношений, результатов деятельности путем сравнения этих оценок с оценками окружающих людей, а также для дальнейшего корректирования собственной позиции.

## **Основные принципы организации воспитания:**

**Принцип гуманизма** предполагает отношение к личности ученика как к самоценности и гуманистическую систему воспитания, направленную на формирование целостной личности, способной к саморазвитию и успешной реализации своих интересов и целей в жизни.

**Принцип духовности** проявляется в формировании у школьника смысложизненных духовных ориентаций, интеллигентности и образа мысли российского гражданина, потребностей к освоению и производству ценностей культуры, соблюдению общечеловеческих норм гуманистической морали.

**Принцип субъектности** заключается в том, что педагог активизирует, стимулирует стремление обучаемого к саморазвитию, самосовершенствованию, содействует развитию его способности осознавать свое «Я» в связях с другими людьми и миром в его разнообразии, осмысливать свои действия, предвидеть их последствия как для других, так и для собственной судьбы.

**Принцип патриотизма** предполагает формирование национального сознания у молодежи как одного из основных условий жизнеспособности молодого поколения, обеспечивающего целостность России, связь между поколениями, освоение и приумножение национальной культуры во всех ее проявлениях.

**Принцип демократизма** основан на взаимодействии, на педагогике сотрудничества педагога и ученика, общей заботы друг о друге.

**Принцип конкурентоспособности** выступает как специфическая особенность в условиях демократического общества, предполагающая формирование соответствующего типа личности, способного к динамичному развитию, смене деятельности, нахождению эффективных решений в сложных условиях конкурентной борьбы во всех сферах жизнедеятельности.

**Принцип толерантности** предполагает наличие плюрализма мнений, терпимости к мнению других людей, учет их интересов, мыслей, культуры, образа жизни, поведения, не укладывающихся в рамки повседневного опыта, но не выходящих за нормативные требования законов.

**Принцип вариативности** включает различные варианты технологий и содержания воспитания, нацеленность системы воспитания на формирование вариативности мышления, умение анализировать и предполагать желаемый результат своей деятельности.

### **Приоритетными направлениями в воспитательной работе являются:**

**Общекультурное направление:** (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание);

**Духовно-нравственное направление:** (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание);

**Здоровьесберегающее направление:** (физическое воспитание и формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности);

**Обще интеллектуальное направление:** (популяризация научных знаний, проектная деятельность);

**Социальное направление:** (трудовое).

Мероприятие	Месяц проведения	Направление воспитательной деятельности
Проведение инструктажа «Правила техники безопасности в кабинете компьютерного дизайна» в игровой форме	Сентябрь	<b>Духовно-нравственное направление:</b> (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)
Мероприятие на тему: «Безопасность в интернете»	Октябрь	<b>Духовно-нравственное направление:</b> (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)
Участие в ежегодной «Неделе технического творчества»	Ноябрь	<b>Духовно-нравственное направление:</b> (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)
Подготовка и участие к районной выставке – конкурса «Сувениры деду Морозу» в номинации «Цифровой сувенир»	Декабрь	<b>Общекультурное направление:</b> (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)
<b>Родительское собрание</b> «Как помочь родителям раскрыть талант у ребенка»	Январь	<b>Общекультурное направление:</b> (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)
Познавательная игра с привлечением компьютерных технологий «Мы за здоровый образ жизни»	Февраль	<b>Здоровьесберегающее направление:</b> (физическое воспитание и формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности)
Участие в учрежденческом мероприятии «Мой творческий проект»	Март	<b>Духовно-нравственное направление:</b> (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)

Участие в районном и областном этапах конкурса «Детский компьютерный проект»	Март -апрель	<b>Духовно-нравственное направление:</b> (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)
Подведение итогов года в форме конкурса презентаций «Мой лучший годовой проект»	Май	<b>Духовно-нравственное направление:</b> (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)

### **Портрет обучающегося МБОУ ДО «ЦДО», завершившего обучение по ДООП «Компьютерный дизайн»**

- осознающий себя личностью, живущей в обществе, социально активный, осознающий глобальные проблемы современности, свою роль в их решении;
- носитель ценностей гражданского общества, осознающий свою сопричастность к судьбам Родины, уважающий ценности иных культур, конфессий и мировоззрений;
- креативный и критически мыслящий, мотивированный к познанию и творчеству, самообразованию на протяжении всей жизни;
- разделяющий ценности безопасного и здорового образа жизни и следующий им в своем поведении;
- уважающий других людей и умеющий сотрудничать с ними для достижения общего результата.

### **Информационные ресурсы и литература**

1. Залогова Л.А. «Компьютерная графика»  
<http://www.medmedia.ru/printarticle.html>;
2. Гущина, О., Казаченок Н. "Компьютерная графика и мультимедиа технологии" Изд-во ТГУ, 2018 год, 364 стр.
3. Луптон Э., Филлипс Дж. Графический дизайн. Базовые концепции. / Пер. Н.Римицан. — СПб.: Питер, 2017., 256 с.
4. Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яковлева. — М.: BHV, 2016.
5. Комягин, В. Б. Приемы работы в CorelDRAW X4 (+ DVD-ROM) / В.Б. Комягин, В.С. Пташинский. - М.: Технический бестселлер, Триумф, 2017. - 176 с.
6. Молочков В.П. Работа в CorelDRAW Graphics Suite X7. 2-е изд. — М.: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. — 285 с
7. Овчаров А.В. «Информатизация образования как закономерный процесс развития педагогических технологий».  
<http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
8. Шерман, У. Скetchи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман.

–СПб.: Питер, 2015.

9. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)

10. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего».

1. Сайты в помощь учителю

информатики: [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)

[www.metod-](http://www.metod-)

[kopilka.ru](http://kopilka.ru)

[www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)

[www.uroki.net](http://www.uroki.net)

[www.intel.ru](http://www.intel.ru)

[www.izo-school.ru/glavnaya/kompyuternaya-grafika](http://www.izo-school.ru/glavnaya/kompyuternaya-grafika)

### **Список источников информации для обучающихся**

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в Microsoft PowerPoint.

2. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего».

3. Электронный мультимедийный учебник Антона Лапшина «GIMP. Ключик миру творчества».

*Сайты в помощь обучающимся:*

<http://www.klyaksa.net>

<http://www.uroki.net>

<http://www.intel.ru>

<http://www.myshared.ru>

<http://www.izo-school.ru>

## Словарь терминов

**Абзац** – структурный элемент текста. В процессоре Word произвольная последовательность символов между двумя символами «Возврат корретки», а также между началом текста и «Возврат корретки» и между «Возврат корретки» и концом текста.

**Администратор сети** – это специалист, отвечающий за проектирование, установку, конфигурирование, контроль, управление и обслуживание сетей (например, локальных в офисе или учебном учреждении), систем и т.д.

**Адрес файла** – полное обозначение файла с указанием логического диска, пути к файлу и имени. Например: c:\nort\exel\trf.bat.

**Алгоритм** – это конечная последовательность однозначных предписаний, исполнение которых позволяет с помощью конечного числа шагов получить решение задачи, однозначно определяемое исходными данными.

**Алфавитно-цифровая информация** – это символы кодовой таблицы, которые можно ввести в ПК одним нажатием клавиши (буквы, цифры, служебные знаки).

**Анимация** – это оживление изображения.

**Аппаратные ресурсы сети** – это дополнительное оборудование, которое можно подключать к сети и разделять между пользователями. Аппаратные ресурсы расширяют возможности сети.

**Архиваторы** – это специализированные программы, которые предназначены для компрессии файлов, т.е. для уменьшения их размера.

**Архивирование файлов** – служебная операция на компьютере, позволяющая упаковать группу файлов в один файл-архив для экономии места на магнитных носителях.

**Аутентификация** – проверка введенного имени и пароля пользователя или другого компьютера, пытающегося получить доступ к ресурсам данного компьютера.

**База данных** – набор данных и объектов, связанных общей задачей. Каждая база данных – это совокупность таблиц, запросов, форм, отчетов, которая хранится в файле с произвольным именем и расширением .mdb.

**Байт** – совокупность из восьми бит, воспринимаемая компьютером как единое целое. Байт – это восьмиразрядное двоичное число, т.е. восьмиразрядная комбинация нулей и единиц.

**Бит** – цифра двоичной системы счисления. Наименьшая единица информации, известная в природе. Значение бита – 0 или 1.

**Блокнот** – программа, которая используется для написания каких-либо текстов, или для создания страниц посредством написания гипертекста (HTML). Блокнот есть по умолчанию на компьютере у каждого пользователя операционной системы Windows.

**Браузер** – программа для просмотра веб-страниц. Существует много разных браузеров: Internet Explorer, Netscape Navigator, Mozilla, Opera и другие.

**Буфер обмена** – зона временного хранения информации.

**Веб-дизайн** – это оформление веб-страниц. Он играет такую же роль для сайта, как полиграфический дизайн и верстка для бумажного издания.

**Веб-мастер** – специалист, который занимается поддержкой и обновлением сайтов (коммерческих).

**Вектор. Векторное изображение** – это когда изображение представлено в виде отрезков прямых, векторов. В геометрическом смысле вектор – направленный отрезок, то есть отрезок, у которого указаны начало (называемое также точкой приложения вектора) и конец.

**Векторная графика** – изображение состоит из объектов: геометрических форм, составленных из прямых, дуг, окружностей и кривых Безье.

**Видеокарта (видеоадаптер)** – управляет процессом вывода информации на экран монитора.

**Вирус** – вредоносная программа, которая, как правило, поражает или нарушает работу компьютера и программ. Вирус может попасть на компьютер через сеть Интернет, посредством электронных носителей (дискет, дисков). Чтобы избежать этого будьте аккуратнее, а также периодически проверяйте компьютер с помощью антивирусных программ, которые способны обнаружить и удалить вирус с компьютера.

**Витая пара** – один из самых распространенных видов кабеля, применяемого для монтажа различных систем внутри зданий.

**Всемирная паутина (WWW)** – наиболее гибкий и перспективный инструмент работы в глобальной Всемирной сети. Пользователь может вывести на экран компьютера графику, текст, звуки, музыку и «живое» видео.

**Гарнитура** – внешний вид, написание шрифта.

**Гибкий диск** – съемный магнитный носитель для постоянного хранения информации (в виде файлов).

**Гипертекст** – информация, представленная в таком виде, когда определенные слова в тексте являются одновременно ссылками (указателями) на другую информацию.

**Глобальная сеть** – объединяет компьютеры или локальные сети, расположенные очень далеко друг от друга, в разных городах, странах, на разных континентах.

**Градиент** – постепенный переход от одного оттенка или цвета к другому оттенку или цвету.

**Графический планшет** – устройство для создания изображения с помощью графических редакторов. Также его можно использовать вместо мыши.

**Графический пользовательский интерфейс** – обеспечивает возможность управления поведением вычислительной системы через визуальные элементы управления - окна, списки, кнопки, гиперссылки и т.д. Первые операционные системы использовали способ взаимодействия через командную строку.

**Графический редактор** – программа на компьютере, позволяющая создавать и редактировать изображения на экране компьютера: рисовать линии, раскрашивать области экрана, создавать надписи различными шрифтами, обрабатывать изображения и т.д. Некоторые графические редакторы обеспечивают возможность получения изображений трехмерных объектов, их сечений и разворотов.

**Дефрагментация диска** – оптимизация физического расположения файлов на диске для того, чтобы ускорить работу компьютера.

**Диалоговое окно** – прямоугольный сегмент экрана, в котором пользователь устанавливает какие-либо параметры.

**Динамический сайт** – интернет-сайт, который может наполняться информацией силами сотрудников компании с помощью специального программного обеспечения - интерфейса Администратора. Как правило, делается с использованием базы данных.

**Диск** – магнитный носитель информации, представленной в виде файлов.

**Дисковод** – электронно-механическое устройство для обслуживания магнитного диска.

**Документ** – объект обработки прикладной программы.

**Драйвер** – системная программа, располагающаяся между прикладной программой и периферийным устройством или памятью и выполняющая служебные функции.

**Дюйм** – единица измерения длины.

**Жесткий диск** – несъемный магнитный носитель для постоянного хранения информации.

**Запросы** – это специализированные структуры, создаваемые для получения определенной информации из базы данных..С помощью запросов можно упорядочить данные, произвести их фильтрацию, объединение, отбор или изменение.

**Звуковая карта** – дополнительная плата, предназначенная для обработки звуковой информации и сопряжения с внешними устройствами ввода/вывода звука (микрофоном, наушниками, колонками).

**Иерархическая структура** – структура данных, в которой каждый порожденный элемент имеет один порождающий элемент.

**Иконка** – пиктограмма, небольшой значок, символическое изображение.

**Имя файла** – обозначение файла, которое состоит из собственного имени и расширения.

**Индикатор** – светящаяся лампочка, отражающая определенные параметры в работе компьютера.

**Интернет-протокол** – сетевой протокол, отвечающий за передачу и маршрутизацию сообщений между узлами Internet и определяющий правила разбиения данных на пакеты.

**Интерфейс** – удобная оболочка, посредством которой пользователь общается с компьютером.

**Информационная система** – совокупность тем или иным способом структурированных данных и комплекса аппаратно-программных средств для хранения данных и манипулирования ими.

**Источник бесперебойного питания (UPS)** – устройство, обеспечивающее бесперебойную работу компьютера при падении напряжения в сети.

**Кегль** – (измеряется в пунктах: 1 пункт = 0.35 мм) – это условный размер шрифта, расстояние от нижней части строчной буквы, например у, до верхней части заглавной буквы (У).

**Клавиатура** – устройство для ввода в ПК алфавитно-цифровой информации и управляющих воздействий.

**Кодовая таблица символов** – внутренне представление символов в машине. Каждый символ представлен десятичным числом (от 0 до 255), размещаемым в одном байте.

**Коды** – условные обозначения объектов (цифровые или буквенные). Иногда коды называют цифрами.

**Колонтитул** – структурный элемент документа. Находится в верхней или нижней части страницы и содержит некоторую информацию, идентифицирующую данный документ (номер страницы, номер раздела, название, дату и т.п.).

**Команда** – имя программы (возможно, с параметрами), запускаемой на выполнение.

**Командный файл** – текстовый файл с расширением .bat, строки которого содержат последовательно исполняемые команды.

**Компьютер** – устройство для ввода, обработки и отображения всевозможной информации.

**Контекстное меню** – меню, которое раскрывается в Windows при щелчке правой кнопкой мыши на каком-либо объекте и содержит группу команд по управлению этим объектом.

**Копирование** – создание точной копии объекта с сохранением исходного объекта в неприкосновенности.

**Корел Дро** – CorelDraw. Один из наиболее популярных векторных графических редакторов. Многофункционален. Используется во многих дизайнерских студиях.

**Корпоративная сеть** – локальная сеть, охватывающая некое предприятие, фирму и объединяющая разнородные вычислительные ресурсы в единой среде.

**Курсив** - Italic. Шрифт наклонного начертания. Пример: "Пишу, я вам это письмо, дорогая Мария Ивановна, в надежде..."

**Курсор** – в текстовом режиме – мигающая полоска (метка) на экране, подчеркивающая ту позицию строки, в которую будет выведен символ при нажатии алфавитно-цифровой клавиши. В графическом режиме курсор имеет несколько модификаций и может выполнять другие функции.

**Кэш-память** – небольшой блок быстродействующей памяти, где хранятся недавно использованные или часто используемые данные, благодаря чему у процессора нет необходимости извлекать эти данные из основной оперативной памяти. Кэш-память - неотъемлемый элемент любого компьютера. Она значительно повышает общую производительность системы, устраняя задержки, возникающие при обмене информацией между процессором и оперативной памятью по системной шине.

**Линейка** – находится в верхней или левой части окна документа. Предназначена для контроля и обработки документа.

**Линейный рисунок** – изображение, созданное карандашом на бумаге.

**Логический диск** – часть памяти жесткого диска, идентифицируемая латинской буквой C:, D: и т.д.

**Логическое данное** – принимает одно из двух значений: «истина» или «ложь».

**Локальная сеть** – сеть, ограниченная небольшими расстояниями и максимальным количеством узлов (компьютеров) в сети.

**Логин** – 1. Процедура регистрации на каком-либо сайте/сервере, предоставляющим какие-либо услуги, например, почтовый сервис. 2. Процедура идентификации пользователя при вхождении в сеть, на сайт какого-либо сервиса, и т.д. 3. Имя пользователя, которое он вводит для входа, допустим, на почтовый сервис, где он уже зарегистрирован.

**Меню** – список объектов (операций, переключателей и т.п.), который появляется на экране. Среди этих объектов необходимо сделать выбор.

**Модем** – устройство, использующее модуляцию сигналов для передачи цифровых данных через аналоговые сети. С помощью модема можно работать в Интернет через обычную аналоговую телефонную сеть.

**Монитор** – устройство отображения информации на экране. Может работать в текстовом и графическом режиме.

**Мышь** – манипулятор, ручное устройство для указания координат экрана и передачи простейших команд.

**Настольные издательские системы** – это программы, которые предназначены для создания макетов полиграфических изданий: журналов, газет, буклетов, книг и т.п.

**Начальная загрузка** – подготовка ПК к работе при включении питания.

**Начертание** – текст может быть набран любым из четырех начертаний – обычным шрифтом, полужирным, курсивом, подчеркнутым.

**Ноутбук** – портативный переносной компьютер массой менее 4 килограмм.

**Объект** – 1. Одно из базовых понятий объектно-ориентированного программирования.  
2. Одна из составных частей компьютерного графического изображения.

**Окно** – прямоугольный сегмент экрана, чаще всего замкнутый рамкой.

**Окно документа** – окно, в котором размещается документ – объект обработки прикладной программы.

**Окно приложения** – окно, в котором выполняется прикладная программа.

**Онлайн** – Online. On-line. Неавтономный режим работы - такой режим работы, когда у компьютера установлено подключение к сети (например, сети Интернет).

**Оперативная память** – совокупность специальных электронных ячеек, каждая из которых может хранить конкретную комбинацию из нулей и единиц. Информация хранится в оперативной памяти, пока не выключится компьютер, затем она исчезает.

**Операционная система** – программа, которая организует диалог пользователя с компьютером, управляет распределением и использованием ресурсов машины, дирижирует работой всех аппаратных элементов компьютера.

**Отчеты** – определяют формы представления данных, выводимых по запросам или таблицам в базе данных. Данные могут быть выведены на монитор, принтер или другое устройство вывода в удобном и наглядном виде.

**Оффлайн** – Offline. Off-line. Автономный режим работы - такой режим работы, когда компьютер не подсоединен к сети (например, сети Интернет). Однако при автономном режиме работы вы можете просматривать на своем компьютере ранее специально сохраненные из Интернет страницы и сайты.

**Память** – это устройство для хранения информации.

**Панель быстрого запуска** – расположена правее кнопки «Пуск», содержит кнопки для быстрого запуска основных программ.

**Панель задач** – элемент Рабочего стола, на котором расположены кнопки для разворачивания окон свернутых, но не закрытых приложений.

**Панель инструментов** – один из элементов графического интерфейса пользователя, предназначенный для выполнения инструментальных функций и управления программой. Часть средств панели инструментов дублирует функции горизонтального меню.

**Папка (каталог, директория)** – поименованная группа файлов на гибком или жестком магнитном диске.

**Пароль** – Password. Код доступа для получения закрытой информации (например, для входа в ваш почтовый ящик).

**Первичный ключ** – совокупность полей таблицы в реляционной базе данных, значения которых однозначно определяют конкретную запись, т.е. экземпляр объекта.

**Переименование** – операция замены старого имени файла на новое.

**Переключатель** – пункт меню, пиктограмма панели инструментов, поле диалогового окна. Определяет, будет или не будет выполняться некоторая функция, будет или не будет включен некоторый режим.

**Перемещение** – перемещение объекта (файла, блока) в другое место.

**Персональный компьютер** – это небольшой комплекс взаимосвязанных устройств, каждому из которых поручена определенная функция. Это наиболее распространенный класс

компьютеров, способных решать задачи различного уровня – от составления бухгалтерской отчетности до инженерных расчетов. Рассчитан на индивидуальное использование.

**Пиксель** – минимальный элемент изображения («точка») на экране монитора, создаваемый видеоадаптером. Имеет форму прямоугольника или квадрата.

**Пиктограмма** – графическое представление на экране Windows программного элемента, программной группы, окна, переключателя, ярлыка, инструмента и т.п. Называется также значком, иконкой, символом.

**Плоттер** – специализированное широкоформатное устройство печати для вывода чертежей, карт и других крупноформатных изображений.

**Повторитель (репитер)** – устройство с автономным питанием, которое обеспечивает передачу данных между сегментами сети, если длина сегмента ограничена параметрами кабеля.

**Поисковая система (поисковик)** – система, позволяющая искать веб-сайты, содержащие указанные ключевые слова. Для того чтобы собрать информацию, каждая поисковая система имеет специальный модуль (робот), который, переходя от ссылки к ссылке, собирает и индексирует документы, содержащиеся на веб-сайтах.

**Поле** – 1. Структурированный элемент записи реляционной таблицы, представляющий какое-либо данное и имеющий тип, длину. В современных системах поле называют столбцом. 2. В документе Word – элемент текста, который содержит специальную информацию.

**Полоса прокрутки** – Scroll bar. Горизонтальная и вертикальная полосы справа и внизу окна документа, появляющиеся в случае неумещающегося в пределах окна содержимого. На концах каждой полосы прокрутки расположены по две кнопки прокрутки со стрелками, нажимая на них или перетаскивая планку на полосе прокрутки, можно просматривать содержимое документа.

**Порт** – разъем на материнской плате для подключения внешних устройств компьютера.

**Портал** – Portal. Крупный сайт с большим количеством информации, объединяющий в себе несколько тем, учитывающий интересы широкой аудитории, чем обеспечивает себе большое количество посетителей, известность, популярность. Портал не только вбирает в себя большое количество некой информации, но также обеспечивает посетителя большим количеством ссылок на сходные ресурсы, а также включает в себя разные интересные сервисы (например, поиск, каталог, справочник, место для общения (форум), возможно, почтовые сервисы, сервисы статистики и т.д. - зависит от того насколько крупный портал, его тематик).

**Постоянная память** – служит для хранения данных о конфигурации компьютера, его настройках и т.д. Эти данные практически не изменяются или изменяются очень редко.

**Почтовый ящик** – Mailbox. Почтовый ящик в системах электронной почты. Создать себе электронный почтовый ящик для отправления писем другим пользователям сети Интернет можно на специальных сайтах предоставляющих такую услугу как платно, так и бесплатно.

**Презентация** – набор картинок (слайдов) на определенную тему. Хранится в файле специального формата и может быть показан зрителям на экране монитора или на большом экране (с помощью проектора).

**Приемопередатчик (трансивер)** – устройство, которое связывает компьютер с сетью и функционирует как передатчик и приемник.

**Принтер** – Printer. Устройство для вывода текста и изображений с компьютера на печать.

**Провайдер** – Provider. Компания, фирма, предоставляющая услуги для доступа к сети Интернет.

**Проводник** – программа, которая позволяет совершать операции с файлами и папками.

**Программа** – набор инструкций, составляемый программистом и исполняемый компьютером.

**Программа-оболочка (файловый менеджер)** – предназначена для удобства работы с папками и файлами.

**Процессор (микропроцессор)** – это «сердце» компьютера, а набор микросхем – его «нервная система», обеспечивающая обмен информацией между процессором и другими частями компьютера.

**Пункт** – единица измерения шрифта и элементов полосы набора. Сокращение: "pt". Сейчас применяется две системы измерений, отличающихся размером пункта: система Дидо, где 1 пункт равен 0,375 мм, и англо-американская система, где 1 пункт равен 0,352 мм. В Европе и в России традиционно используется система Дидо, но в компьютерном наборе в основном по умолчанию применяется англо-американская система. Во многих компьютерных верстальных программах пункт определяется для простоты как 1/72 дюйма.

**Путь к файлу** – обозначение файла с указанием цепочки каталогов, ведущих к файлу, и имени. Например: \nort\exe1\trf.bat.

**Рабочая область** – самая большая часть окна. Она предназначена для работы с документами.

**Рабочая станция** – это любой рабочий компьютер в сети, не являющийся сервером. Требования к рабочим станциям определяются кругом задач станции.

**Радиатор** – это металлическая пластина с ребристой поверхностью. За счет него существенно увеличивается теплообмен процессора с окружающей средой.

**Разрешение экрана (Screen Resolution)** – размер экрана монитора по ширине и высоте в пикселах. Самыми популярными являются разрешения 640x480, 800x600, 1024x768. Чем более высокое разрешение имеет компьютер, тем более качественное изображение он способен выводить на экран.

**Разрядность** – это количество битов, которое воспринимается микропроцессором как единое целое (4, 8, 16, 32, 64, 128 – целая степень числа 2). От разрядности зависят производительность и максимальный объем внутренней памяти, с которым может работать машина.

**Растровая графика** – изображение образуется множеством точек (пикселей), каждая из которых имеет свой цвет.

**Расширение** – расширение имени файла. Добавляемый к имени файла суффикс, который дополняет само имя, но чаще всего указывает на формат и тип хранящихся в файле данных. Расширение отделяется от собственно имени файла точкой. Например, snow.jpg: где snow - имя файла, а \*.jpg - расширение, указывающее, что это графический файл, картинка в формате JPEG.

**Редактор текстов** – программное средство для ввода и модификации текстовых файлов или текстовых документов.