

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа р.п. Озинки»  
Озинский район Саратовской области

Согласовано МС протокол <u>№ 1 от 29.08.22</u>	Согласовано УС протокол <u>№ 1 от 29.08.22</u>	Утверждаю Директор МОУ «СОШ р.п. Озинки» <i>Савельева О.В. Бибикина</i> Приказ № <u>157</u> от <u>29.08.22</u>
--	--	--



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Мир компьютерного творчества и фантазий»

Направленность: техническая  
Уровень: ознакомительный  
Возраст обучающихся: 7-10 лет  
Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:  
Скоробогатова Е.И.  
педагог дополнительного образования

р.п. Озинки, 2022 г

# 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы «Мир компьютерного творчества и фантазий»

## 1.1 Пояснительная записка

В современном обществе компьютеры применяются практически во всех сферах деятельности человека: от простейших расчетов стоимости покупки на кассовых аппаратах в магазине до сложнейших расчетов траекторий полетов ракет, управления космическими кораблями. Сегодня человек с помощью компьютеров создает мультипликационные фильмы, издает книги, регулирует движение самолетов и поездов, делает сложнейшие операции на сердце, может по останкам черепа воссоздать образ древнего человека или животного. Компьютер прочно вошел в нашу повседневную жизнь.

Однако с использованием компьютера возникает ряд проблем. Одной из наиболее значимой – это использование компьютера лишь как источника развлечения. Все чаще родители жалуются на то, что не могут «оторвать» своих чад от компьютерных игр. Вероятно, дело в том, что дети просто не знают, как использовать компьютер во благо для своего развития. Проведенные нами опросы детей, показали, что 98% детей есть компьютеры. И они используют его в каком — либо виде деятельности: играют в компьютерные игры, умея при этом включать компьютер и выключать. Проводя при этом около 1,5 – 2 часа в день за играми. Но используется это время недостаточно рационально с точки зрения обучения и развития творческой личности. Именно поэтому предложенная программа направлена на расширение представлений школьников о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения. Нестандартные подходы к организации изобразительной деятельности удивляют и восхищают детей, вызывая стремление заниматься таким интересным делом.

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране монитора можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир компьютерного творчества и фантазий» разработана с учетом:

-Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам(протокол от 3 сентября 2018 г. № 10);
- «Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по Дополнительным Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196, с изменениями от 30.09.2020 года);
- «Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.15 № 09-3242);
- Устава МОУ «СОШ р.п. Озинки»,
- Положения о дополнительной общеразвивающей программе МОУ «СОШ р.п. Озинки»

Дополнительная общеразвивающая программа имеет **техническую направленность**.  
Уровень реализации содержания программы – ознакомительный.

Программа является модифицированной. Программа разработана на основе учебного пособия для школьников «Основы компьютерной графики и дизайна», автор Лепская Н. А. – заведующей лабораторией «Компьютерные технологии в системе художественного образования», кандидата педагогических наук, издательство «Когито – Центр», Москва, 2004. Программа модифицирована с учётом возрастных и психолого-педагогических особенностей обучающихся.

**Актуальность** данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы объясняется углублением информатизации образования, предоставлением учащимся возможности освоения графического редактора Paint в качестве дополнительного старта для более глубокого знакомства с компьютерными технологиями в дальнейшей жизни.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена потребностью повышения образовательного уровня учащихся в сфере информационных технологий, предоставлением возможностей учащимся для самовыражения средствами компьютерной графики, ориентирования в мире профессий.

В настоящее время у детей младшего школьного возраста все чаще возникает запрос «научиться рисовать на компьютере». При попытке самостоятельно изучить Paint у детей возникают трудности. В связи с этим возникла необходимость изложения материала в доступной форме с целью его адаптации к данному возрасту.

**Отличительная особенность.** Программа является простым и ясным, доступным для понимания детей младшего школьного возраста руководством по использованию инструментов и возможностей Paint, дающее возможность для теоретического и практического усвоения базовых концепций данного графического редактора, а также для применения полученных знаний к реальным изображениям.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в ее реализации с применением современных образовательных технологий, системно – деятельностного подхода, предполагающего развитие готовности к саморазвитию, непрерывному образованию и формирующего активную учебно-познавательную деятельность обучающихся. Занятия способствуют развитию творческого мышления; повышению интереса к фотографии и имеют практическую направленность, так как получение обучающимися знаний, умений в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства.

#### **Адресат программы.**

Программа рассчитана на учащихся в возрасте от 7 до 10 лет.

**Возрастные особенности детей.** От 7 до 10 лет у ребёнка начинается новая деятельность – учебная. Именно тот факт, что он становится учеником, человеком учащимся, накладывает совершенно новый отпечаток на его психологический облик и поведение. Ребёнок не просто овладевает определенным кругом знаний. Он учится учиться. Под воздействием новой, учебной деятельности изменяется характер мышления ребёнка, его внимание и память.

Ребёнок впервые встречается с новым для себя способом взаимодействия со взрослым человеком. Учитель является не временным «заместителем родителей», а представителем общества, имеющим определённый статус, и ребёнку приходится осваивать систему деловых отношений. В то же время младшие школьники в своей массе отличаются отзывчивостью, любознательностью, доверчивостью в проявлении своих чувств и отношений.

Интересы младших школьников неустойчивы, ситуативны. Более выражен интерес этих детей к предметам эстетического цикла (рисование, лепка, пение, музыка). По своей направленности дети этого возраста индивидуалисты. Лишь постепенно под влиянием воспитания у них начинает складываться коллективистическая направленность.

Основными новообразованиями младшего школьного возраста являются:

- качественно новый уровень произвольной регуляции поведения и деятельности
- рефлексия, анализ, внутренний план действий
- развитие нового познавательного отношения к действительности
- ориентация на группу сверстников

**Объём программы** – Программа рассчитана на 36 учебных часов.

**Форма обучения** – очная, групповая (занятия в группах по 15 человек).

**Срок освоения программы** – 1 учебный год, 36 учебных недель

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель:** Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора Paint, приобщение учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям.

### **Задачи программы**

#### **Обучающие задачи:**

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе MS Paint;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

#### **Развивающие задачи:**

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- Содействовать проявлению целостного оптимистического мироощущения учащихся, созданию их собственными силами нравственно - эстетически полноценной среды общения с народным искусством во всем многообразии его видов;
- Развивать умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развивать умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- Развивать логическое мышление;

#### **Воспитательные задачи:**

- Стимулировать детского успеха
- Воспитать в ребёнке творческое восприятие мира;
- Создавать атмосферу творчества и доброжелательности

### **1.3 Содержание программы**

№п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика		
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	1		Очная, групповая	Опрос учащихся
2	Понятие компьютерной графики,	1	1			Опрос учащихся

	первое знакомство с редактором Paint.					
3-14	Инструментарий программы Paint. Пробные рисунки.	12	3	9		Готовая работа
15-16	Рисование открытки к новому году.	2		2		Готовая работа
17	Урок-игра «Оживи фигуры».	1		1		Готовая работа
18	Воздействие цвета на человека	1	1			Готовая работа
19-20	«Сказочный город»	2		2		Готовая работа
21-22	«Полет на дальнюю планету — мы конструируем ракету».	2	1	1		Готовая работа
23-24	Открытка маме/бабушке	2		2		Готовая работа
25-26	Орнаменты	2	1	1		Готовая работа
27-28	Витражные узоры	2	1	1		Готовая работа
29-30	Русские матрешки	2	1	1		Готовая работа
31-34	Волшебный мир сказки	4		4		Готовая работа
35-36	Выполнение итоговой работы, подведение итогов	2	1	1		Готовая работа
	<b>Всего</b>	36	11	25		

### Содержание учебно-тематического плана

#### 1. Вводный урок.

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

#### 2. Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.

Знакомство с интерфейсом, инструментами программы.

#### 3-4. Инструментарий программы Paint.

Выбор инструмента карандаш, «Кисть», «Распылитель», «Линия». Рисование точки, линии, выбор цвета. Рисунок «Каляка-маляка»

#### **5-6. Инструментарий программы Paint**

Выбор инструмента «Кривая». Алгоритм рисования кривых состоящих из одной и двух дуг, алгоритм рисования овалов и кругов. Рисунок «Цветик-семицветик», «Воздушный шар»

#### **7. Инструментарий программы Paint**

Выбор инструментов «Заливка» и «Палитра». Практика

#### **8-9. Инструментарий программы Paint**

Выбор инструментов «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник», рисование прямоугольников. Рисунок по замыслу.

#### **10. Инструментарий программы Paint**

Выбор инструментов «Ластик», «Масштаб», их использование для «исправления» рисунка.

#### **11. Инструментарий программы Paint**

Выбор инструментов «Треугольник», «Овал». Рисование с помощью треугольника, овала. Рисунок «Елочка с игрушками».

#### **12-13. Инструментарий программы Paint**

Рисование по замыслу с использованием различных инструментов. Закрепление умения пользоваться «палитрой и заливкой»

#### **14. Инструментарий программы Paint**

Выбор инструмента «Надпись». Ввод и редактирование текста.

#### **15-16. Рисование открытки к новому году.**

Рисование открытки к Новому году.

#### **17. Урок-игра «Оживи фигуры».**

Дорисовка фрагмента рисунка, используя воображение.

#### **18. Воздействие цвета на человека.**

Знакомство с главным выразительным средством живописи и графики – цветом. Колорит как важнейшее средство эмоциональной выразительности художественного образа в живописи.

#### **19-20. Сказочный город**

Закрепление умения «строить» из геометрических фигур на тему «Сказочный город». Разукрашивание, подбор контрастных цветов.

#### **21-22. Полет на дальнюю планету — мы конструируем ракету**

Продолжение знакомства детей с программой Paint. Закрепление знания рабочей панели программы. Рисунок на тему «Космос»

#### **23-24. Открытка маме/бабушке**

Учить использовать все знакомые инструменты (прямая линия, кривая, овал, карандаш, прямоугольники) для создания рисунка. Продолжать учить создавать подпись под рисунком.

## **25-26. Орнаменты**

Техника рисунка: линия штрих. Составления орнамента из линий. Ознакомление с произведениями народного декоративно-прикладного искусства и беседа о его красоте. Обсуждение орнаментов изделий народного промысла, объяснение символики (солнце, земля, вода). Знакомство с геометрическим орнаментом. Знакомство с элементами и мотивами растительного орнамента в народном искусстве.

## **27-28. Витражные узоры**

Учить использовать все знакомые инструменты для создания рисунка. Учить самостоятельно, создавать композицию.

## **29-30. Русские матрешки.**

История создания матрешки. Знакомство с Загорской, Семеновской, Полхов-Майданской матрешкой.

## **31-34. Волшебный мир сказки.**

Иллюстрирование русских народных сказок (тематическое рисование).

## **35-36. Выполнение итоговой работы, подведение итогов.**

Создание проекта.

### **1.4. Планируемые результаты**

#### Учащийся будет знать:

- правила техники безопасности; основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- назначение и возможности графического редактора PAINT

#### Учащийся будет уметь:

- работать с компьютерной программой Paint;
- работать с информацией, обрабатываемой компьютером: сохранять, перемещать, редактировать.

#### Владеть навыками уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности; включить, выключить компьютер;
- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;

- выполнять заливку областей; исполнять надписи в редакторе PAINT; использовать возможности графического и текстового редакторов при выполнении мини-проектов;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

### **1.5. Формы аттестации планируемых результатов программы**

Формами подведения итогов усвоения дополнительной общеобразовательной программы «Мир компьютерного творчества и фантазий» являются входной, текущий и итоговый контроль.

**Входной контроль:** проверка теоретических знаний в начале обучения в форме опроса

**Текущий контроль:** проверка теоретической грамотности и практических навыков, полученных в ходе освоения тем программы (практическая работа, демонстрация выполненных работ).

**Итоговый контроль:** выполнение творческого проекта.

Форма подведения итогов реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – выполнение итогового творческого задания. Оно является контрольным и служит показателем освоения детьми данной программы.

### **1.6. Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				1	Вводное занятие. Техника безопасности	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Опрос учащихся
2				1	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Беседа
3-4				2	Инструментарий программы Paint. Выбор инструмента карандаш, «Кисть», «Распылитель», «Линия». Рисование точки, линии, выбор цвета	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
5-6				2	Инструментарий программы Paint. Выбор инструмента «Кривая».	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
7				1	Инструментарий программы Paint. Выбор инструментов «Заливка» и «Палитра».	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
8-9				2	Инструментарий программы Paint. Выбор инструментов «Прямоугольник»	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
10				1	Инструментарий программы Paint. Выбор инструментов «Ластик», «Масштаб»	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум
11				1	Инструментарий программы Paint. Выбор инструментов «Треугольник», «Овал»	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум

12-13				2	Инструментарий программы Paint. Рисование по замыслу с использованием различных и инструментов	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
14				1	Инструментарий программы Paint. Выбор инструмента «Надпись».	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум
15				1	Рисование открытки к Новому году.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Творческая работа
16				1	Рисование открытки к Новому году.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Выставка творческих работ
17				1	Урок игра «Оживи фигуры».	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум
18				1	Воздействие цвета на человека.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Беседа
19-20				2	Сказочный город	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
21-22				2	Полет на дальнюю планету — мы конструируем ракету	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
23-24				2	Открытка маме/бабушке	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Творческая работа

						роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	работа
25				1	Орнаменты. Знакомство с геометрическим орнаментом.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Беседа
26				1	Орнаменты. Знакомство с элементами и мотивами растительного орнамента в народном искусстве.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Беседа
27-28				2	Витражные узоры	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
29				1	Русские матрешки.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
30				1	Русские матрешки. Практика	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум
31-34				4	Волшебный мир сказки.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Викторина, Учащихся, творческое задание
35				1	Выполнение итоговой работы	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Выставка готовых работ
36				1	Подведение итогов	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ	Опрос

						р.п. Озинки»	
			36 часов				

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

### **2.1. Условия реализации программы**

Учебный кабинет, оборудованный столами и стульями (не менее 8 парт и 15 стульев) для ведения образовательного процесса, и имеющий свободное пространство для отработки практических навыков.

Существует место для выставочных стендов для постоянно действующей выставки работ обучающихся, педагогов.

### **2.2. Кадровое обеспечение**

Реализацию дополнительной общеразвивающей программы «Мир компьютерного творчества и фантазий» будет осуществлять педагог дополнительного образования Скоробогатова Елена Игоревна.

#### **Перечень оборудования:**

- Ноутбуки
- Мультимедиа-проектор
- Экран
- Программное обеспечение: Word, PowerPoint, Paint.

### **2.3. Методические материалы**

Методы, применяемые в рамках реализации программы:

#### Формы занятий

- групповые;

#### Методы

- словесный;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- наглядно-демонстрационный;
- проблемный.

### **2.4. Оценочные материалы**

Для индивидуального развития ребенка важна динамика его достижений. Основным объектом системы оценки, её содержательной и критериальной базой выступают планируемые результаты освоения обучающимися образовательной программы:

- личностные результаты

- метапредметные результаты

- предметные результаты

### **1. Оценка личностных результатов.**

Объект оценки: сформированность личностных универсальных учебных действий.

Предмет оценки: эффективность деятельности педагога образовательного учреждения.

Процедуры внутренней оценки: мониторинговые исследования сформированности отдельных личностных качеств, определённых в образовательной программе как личностные результаты.  
(Приложение )

### **2. Оценка метапредметных результатов.**

Объект оценки: сформированность регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных учебных действий.

Предмет оценки: уровень сформированности данного вида учебных действий.

Основным объектом оценки метапредметных результатов является:

- способность и готовность к освоению систематических знаний, их самостоятельному пополнению, переносу и интеграции;
- способность к решению личностно и социально значимых проблем и воплощению найденных решений в практику;
- способность и готовность к использованию ИКТ в целях обучения и развития;
- способность к сотрудничеству, самоорганизации и рефлексии.

### **3. Оценка предметных результатов.**

Объект оценки: сформированность учебных действий с предметным содержанием

Предмет оценки: способность к решению учебно-познавательных и учебно-практических задач.

Оценка достижения предметных результатов, ведется, как правило, в ходе выполнения итоговых работ. В ряде случаев их достижение может проверяться в ходе текущего и промежуточного оценивания, а полученные результаты фиксироваться в накопительной системе оценки.

## **Список литературы**

### **Для педагога:**

1. Алехин А. Д. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. – М.: 1984 г.
2. Алехин А. Д. Когда начинается художник. – М.:1993 г.
3. Барская Н. А. Сюжеты и образы древнерусской живописи. – М.:1983г.
4. Батршина Г. С. Формирование и развитие логико-алгоритмического мышления учащихся начальной школы. // Информатика и образование. 2007 №9.

5. Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
6. Босова Л. Л., Трофимова В. В. О подходах к организации компьютерного практикума на пропедевтическом этапе подготовки в области Информатики и ИКТ. // Информатика и образование. 2007 №9.
7. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
8. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5–2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
9. Ворончихин Н. С., Емшанова Н. А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.
10. Дедовец Т. Н. Классификация логических задач и упражнений, используемых на уроках информатики в начальной школе. // Информатика и образование 2007 №11.
11. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.:БХВ-Петербург, 2005. – 342с.
12. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
13. Зубрилин А. А., Паркина И. С. Технологии разработки элективных курсов. // Информатика и образование. 2006 №1.
14. Казиев В. М., Казиева Б. В., Казиев К. В. Практика практического педагогического тестирования. // Информатика и образование 2009 №6
15. Лыскова В.Ю. Милохина Л.В. Шпынёв С.А. Методический практикум по графическому редактору Paint. ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов.
16. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([HTTP://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/](http://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/))
17. Салтанова Н. Н., Компьютерный практикум для учащихся III класса. // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2007 №8.
18. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 544 с.
19. Цветкова М. С. Интегрированный курс «изобразительное искусство и информационные технологии. // Информатика и образование 2001 №9.

#### Для детей:

1. Афанасьев А. Н. Русские народные сказки (любое издание)

2. Ворончихин Н. С., Емшанова Н. А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.

## Приложение

### Анкета

Дорогие ребята, просим Вас внимательно прочитать и ответить на приведенные ниже вопросы. Заранее очень Вам благодарны!

1. Укажите свой возраст? \_\_\_\_\_
2. Есть ли у тебя дома компьютер? \_\_\_\_\_
3. Для чего, по-твоему, нужен компьютер людям? \_\_\_\_\_
4. Что ты умеешь делать на компьютере? \_\_\_\_\_
5. Часто ли ты пользуешься компьютером? \_\_\_\_\_
6. Играешь ли ты в компьютерные игры? В какие? \_\_\_\_\_
7. Знаешь ли ты что такое Интернет? \_\_\_\_\_
8. Для чего, по-твоему, нужен Интернет? \_\_\_\_\_
9. Обучает ли тебя кто-либо работе на компьютере? \_\_\_\_\_
10. Как ты думаешь, пригодятся ли тебе в будущем умение пользоваться компьютером? \_\_\_\_\_
11. Для чего тебе может пригодиться знание компьютера? \_\_\_\_\_

Каждый отдельно взятый вопрос анкеты не свидетельствует об уровне компьютерной грамотности. Необходимо сопоставить количество всех ответов и сделать вывод об уровне компьютерной грамотности, исходя из соотношения выявленных признаков следующим образом.

Нулевой уровень компьютерной грамотности характеризуется отрицательным отношением к компьютеру, отсутствием представления о его значимости, его неиспользованием – 0 баллов.

Низкий уровень компьютерной грамотности характеризуется тем, что при положительном отношении к компьютеру, он используется в основном как средство развлечения и общения. Испытуемые демонстрируют осведомленность в игровых и развлекательных программах – 1 балл.

Средний уровень компьютерной грамотности предполагает, что компьютер при положительном отношении к нему, используется не только как средство решения учебных, но и познавательных задач – 2 балла.

Высокий уровень компьютерной грамотности имеют испытуемые, которые создают новые информационные продукты, проявляют высокую осведомленность в использовании ресурсов Интернет, активно их используют – 3 балла.

### Анкета для учащихся

Дорогой друг!

1. Внимательно прочитай предложенные ниже утверждения и отметь любым значком свой выбор

Вариант ответа	Твое мнение
мне интересно то, чем мы занимаемся в кружке	
хочу занять свое время после школы	
занимаюсь в кружке за компанию с другом, друзьями	
хочу узнать новое, интересное для себя	
мне нравится педагог	
хочу научиться что-то делать сам	
мне нравится выполнять творческие задания, придумывать и создавать что-то новое	
хочу узнать о том, что не изучают в школе	
занятия здесь помогают мне становиться лучше	
занятия помогают мне преодолеть трудности в учебе	
мне нравится общаться с ребятами	
мне нравится выступать на концертах, соревнованиях, участвовать в выставках	
здесь замечают мои успехи	
меня здесь любят	
твой вариант	

2. Благодаря занятиям я...

Стал лучше учиться	
Узнал много нового и интересного	

Стал добрее	
Научился делать что-то новое	
Твой вариант	

Напиши, пожалуйста:

Фамилию, имя \_\_\_\_\_

Сколько тебе лет \_\_\_\_\_

В каком коллективе (объединении) ты занимаешься? \_\_\_\_\_

Сколько лет ты занимаешься в этом коллективе (объединении)? \_\_\_\_\_

### Анкета для изучения уровня удовлетворённости обучающихся

Возраст \_\_\_\_\_

Название объединения \_\_\_\_\_

Обучающимся предлагается оценить степень своего согласия с содержанием предложенных утверждений. Для этого необходимо обвести ниже каждого выражения одну цифру, которая означает ответ, соответствующий вашей точке зрения. Цифры означают следующие ответы:

4 – совершенно согласен

3 – согласен

2 – трудно сказать

1 – не согласен

0 – совершенно не согласен

1. На занятия в объединение я иду с радостью 4 3 2 1 0

2. На занятиях я узнаю много нового, интересного и приобретаю полезные умения и навыки  
4 3 2 1 0

3. В нашем объединении хороший педагог 4 3 2 1 0

4. К нашему педагогу можно обратиться за советом и помощью в трудной жизненной ситуации  
4 3 2 1 0

5. В группе я могу всегда свободно высказать своё мнение 4 3 2 1 0

6. Здесь у меня обычно хорошее настроение 4 3 2 1 0

7. Мне нравится участвовать в делах учреждения 4 3 2 1 0

8. Я считаю, что здесь меня готовят к самостоятельности 4 3 2 1 0

9. Я считаю, что здесь созданы все условия для развития моих способностей 4 3 2 1 0

**Карта самооценки учащимися и экспертной оценки педагогом компетентности учащегося**

Дорогой друг!

Оцени, пожалуйста, по пятибалльной шкале знания и умения, которые ты получил, занимаясь в кружке (коллективе) в этом учебном году и зачеркни соответствующую цифру (1 – самая низкая оценка, 5 – самая высокая)

Освоил теоретический материал по разделам, могу ответить на вопросы учителя	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>				
Знаю специальные термины, используемые на занятии	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>				
Научился использовать полученные знания в практической деятельности	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>				
Умею выполнять практические задания, которые дает педагог	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>				
Научился самостоятельно выполнять творческие задания	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>				
Научился сотрудничать с ребятами в решении общих задач	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>				
Мои достижения по итогу курса	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>				