

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Средняя общеобразовательная школа №5

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом

МБОУ СОШ №5 г.Режа

Протокол №1 от 30.08.2023г.

**УТВЕРЖДЕНО**

И.о. директора МБОУ СОШ №5 г. Режа

Н.Н. Наймушина

Приказ № 267а/03-02 от 01.09.2023г.

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Компьютерная графика и Web-дизайн»**

Возраст обучающихся 11-16 лет

Срок реализации программы -2 года

**Составитель:**

Орлова Инга Викторовна,  
учитель информатики

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика и Web-дизайн» имеет **техническую направленность** и рассчитана на реализацию в МБОУ СОШ №5 Точка Роста. Программа формирует представление о компьютерной графике, как динамично развивающейся области информационных технологий.

При составлении программы «Компьютерная графика и Web-дизайн» была рассмотрена различная литература: образовательные программы и учебники по информатике и ИКТ различных авторов: Н. Д. Угриновича, Н. В. Макаровой, учебники Босовой Л.Л., Босовой А.Ю., Семакина И.Г., Хеннера Е.К., Шестаковой Л.В. Полякова К.Ю. (Полякова К.Ю. Программа по информатике для 5-11 кл.), «Критерии эффективности реализации образовательных программ дополнительного образования детей в контексте компетентностного подхода» Материалы к учебно-методическому пособию / Под редакцией проф. Н.Ф. Радионовой, к.п.н. М.Р. Катуновой, И.О. Сеничевой, Е.Л. Якушевой. СПб: Издательство ГОУ «СПб ГДТЮ», 2005. – 104 с., Системно-информационная концепция.

### **Актуальность.**

В связи с бурным развитием информационных технологий появляется потребность повышения информационной культуры человека. В повседневной жизни человек имеет дело с разными видами графической информации: рисунками, схемами, диаграммами, графиками, фотографиями и пр.

Компьютерная графика, анимация, Web-дизайн – это наиболее распространенные, перспективные и быстро развивающиеся сферы информационных технологий. Компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий и для школьников. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того, осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми фрагментами как совместно, так и по отдельности. В процессе обучения обучающиеся приобретают знания о видах компьютерной графики, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

Таким образом, дети, занимающиеся компьютерной графикой, активно расширяют свой кругозор, приобретают навыки работы с различного рода изображениями, развивают и тренируют восприятие, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

Знакомство с возможностями графических редакторов повышает мотивацию обучающихся к изучению информатики и информационно - коммуникационных технологий в целом, успешно дополняет процесс формирования навыков работы на компьютере, способствует навыку составления эффективных алгоритмов и их последовательного осуществления.

Отдельный важный аспект программы состоит в формировании у обучающихся понимания того, что информационные технологии могут являться средством для решения задач в других предметных областях, что программное обеспечение, по сути, является инструментом, эффективность использования которого зависит от уровня владения навыками работы в нем.

Знания, умения и способы работы с компьютерной графикой и конструирования веб-сайтов, являются элементами **информационной компетенции** — одной из ключевых компетенций школьников. Умение представить информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми, - одно из условий **образовательной компетенции** обучающихся.

#### **Новизна программы и отличительная особенность.**

Данная программа не ограничивается какой-то одной областью информационных технологий, а представляет собой переплетение общих знаний о способах создания и обработки изображений, анимации, flash-технологиях, трехмерном моделировании, сайтостроении, дизайне.

Программа состоит из самостоятельных модулей: **«Обработка и создание изображений в графическом редакторе Gimp»**, **«Основы создания Flash-фильмов»**, **«Трехмерное моделирование»**, **«Основы сайтостроения и web-дизайна»**, а так же **«Создание стереоизображений»** и **«Современные технологии обработки изображений»** для второго года обучения.

Отличительная особенность данной программы заключается в индивидуализации и дифференциации обучения. Программа предоставляет обучающимся возможность выбора индивидуального образовательного маршрута (модуля), исходя из их индивидуальных склонностей, возможностей и образовательных потребностей. А так же программа предусматривает индивидуальный подход к каждому обучающемуся через отслеживание динамики его личностного развития (освоение информационных технологий и выполнение творческих работ).

**Уровень сложности – базовый.**

Данная программа направлена на развитие творческих способностей детей через создание ими уникальных проектных работ. В процессе изучения программы формируются, развиваются и совершенствуются практические навыки работы на компьютере, что необходимо для успешности любого современного человека. Работа с компьютерной графикой значительно развивает образное и пространственное мышление, вкус и основы дизайнерских навыков, воспитывает внимательность и аккуратность.

#### **Адресат программы:**

Программа дополнительного образования «Компьютерная графика и Web-дизайн» рассчитана на детей среднего возраста 11-16 лет, имеющих мотивацию изучению новых информационных технологий.

В группе собираются дети разных возрастов и с разным уровнем знаний, жизненным опытом, но с одинаковым интересом к компьютерной графике и web-дизайну. Обучение по программе предполагает начальные навыки владения компьютером: умение работать в операционной системе Windows, работать с файлами и папками, набирать текст в текстовых редакторах, создавать и обрабатывать изображения и графическом редакторе Paint.

#### **Сроки освоения программы.**

Программа «Компьютерная графика и Web-дизайн» рассчитана 2 года обучения.

Каждый год является отдельным этапом. Обучающийся может поступить на любой год обучения, если его знания и умения соответствуют требованиям программы.

Программа предусматривает возможность включения в образовательный процесс в начале любого блока программы, в связи с этим учебные группы комплектуются с учетом интересов и степени подготовленности детей, возможен разновозрастный состав обучающихся.

#### **Режим занятий:**

Занятия проводятся в соответствии с Санитарными нормами и правилами СанПиН 2.4.3648-20 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"

два раза в неделю: 11-16 лет – 2 занятия по 40 мин.

#### **Часовой объем программы:**

Программа «Компьютерная графика и Web-дизайн» рассчитана на проведение теоретических и практических занятий в течение двух учебных лет в объеме 144 часа в год (4 часа в неделю).

#### **Формы обучения:**

Программа реализуется в очной или очно-дистанционной форме обучения.

### **Формы организации занятий.**

Формой организации деятельности обучающихся является групповая работа. Методами обучения, в основе которых лежит способ организации занятия, являются частично-поисковые, исследовательские методы обучения, а так же работа по алгоритму, составленному обучающимся самостоятельно или с помощью педагога.

Используются разнообразные методы проведения занятий: беседа, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, лекция, практическая работа на ПК, практическая работа, самостоятельная работа, познавательные, ролевые и информационные игры, творческие работы, контрольные задания, защита проектов, а так же участие в дистанционных конкурсах и олимпиадах, выходы на экскурсии в IT-компании города.

Большинство заданий курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

### **Цель программы:**

Познавательное и творческое развитие ребенка в процессе изучения основ двухмерной и трехмерной графики, анимации, web-дизайна с использованием компьютерных технологий.

### **Задачи:**

1. Формирование представлений об основных понятиях компьютерной графики, овладение практическими навыками работы в Adobe Photoshop и Macromedia Flash, навыками трехмерного моделирования, проектирования и создания сайтов;
2. Развитие творческого, пространственного мышления, художественного вкуса, интереса к дизайну для самореализации в различных видах деятельности.
3. Повышение уровня общительности и уверенности в себе, повышение самостоятельности при выполнении проектных работ.

### **Планируемые результаты I года обучения:**

#### **Предметные результаты**

Обучающиеся будут знать:

- основных понятий компьютерной графики:
- типы графических файлов, их свойства и отличие,

- растровые и векторные изображения,
- виды цветовых моделей
- понятие двухмерной и трехмерной графики.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать, редактировать, ретушировать изображения, применять фильтры, работать со слоями в Gimp;
- создавать векторные изображения и анимацию в Macromedia Flash;
- создавать трехмерные проекты жилых помещений с помощью специальных программ.
- проектировать и создавать сайты с использованием основных HTML-тегов.

### **Метапредметные результаты**

- Развились навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Повысились информационная и полиграфическая культуры обучающихся.

### **Личностные результаты**

- Повысился уровня общительности и уверенности в себе;
- умеет организованно заниматься в коллективе;
- Сформировались такие качества как терпение, аккуратность, самостоятельность при выполнении работ.

### **Планируемые результаты II года обучения:**

#### **Предметные результаты**

Обучающиеся будут уметь:

- подготавливать иллюстраций для размещения в Интернет и создания анимации в Adobe Image Ready;
- создавать псевдотрехмерные изображения и анаглиф, создавать стереоизображения.
- обрабатывать изображения с помощью современных технологий;
- создавать видеомонтаж;
- создавать трехмерные модели;
- создавать сайты с помощью CMS Joomla;

Обучающиеся будут знать:

- принципы работы Интернета, системы управления сайтами.

### **Метапредметные результаты**

- Развились навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Развилось пространственное мышление и воображение;
- Сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Развились навыки презентации проектов.
- Повысилась мотивация к проектной деятельности.

### **Личностные результаты**

- повысился уровня общительности и уверенности в себе;
- умеет организованно заниматься в коллективе;
- сформировалась мотивация к самосовершенствованию в области информационных технологий.

### **Способы определения результативности обучения.**

#### **На выявление предметных результатов:**

Определение уровня информационной компетентности обучающихся по программе осуществляется по 4 блокам, разделам и темам.

Конкретный результат каждого занятия – это графические файлы, анимация или web-страница. Текущая оценка знаний и умений обучающихся проводится непосредственно во время наблюдения за детьми в процессе работы, при выполнении ими практических, творческих заданий, проектных работ.

Усвоение теоретической части программы проверяется с помощью тестов и контрольных работ. Каждое контрольное практическое задание оценивается определенным количеством баллов (Приложение 1):

- «высокий уровень» - от 4 до 5 баллов,
- «средний уровень» - от 2,6 до 3,9 баллов,
- «низкий уровень» – от 1 до 2,5 баллов.

Итоговая оценка уровня информационной компетентности проводится через выполнение итогового задания, требующего применения разнообразных умений и навыков, приобретенных обучающимся за время его обучения по данной программе. Промежуточная и итоговая аттестация реализуется в форме защиты проекта Web-сайта.

#### **На выявление метапредметных результатов:**

Развитие творческих способностей отслеживается через творческие проектные работы по разработке информационного продукта, а так же через диагностику развития метапредметных результатов с помощью «Психолого-

педагогическая карты оценки развития метапредметных результатов обучающихся».

**На выявление личностных результатов:**

Развитие личностного развития обучающегося отслеживается через анкетирование и диагностику личностного развития ребенка с помощью «Психолого-педагогической карты оценки личностного развития обучающегося»



## Учебный план

Уровень стартовый (1 год обучения)

Наименование модуля	Содержание модуля	Количество часов	Средства ЦО точка роста
<b>«Обработка и создание изображений в графическом редакторе Gimp»</b>	Вводный инструктаж по технике безопасности. Введение в компьютерную графику и Web-дизайн.	2	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры, бесплатное ПО Gimp
	Инструменты рисования и выделения	12	
	Основы работы со слоями	8	
	Работа с текстом	4	
	Работа с фильтрами	14	
	Обработка изображений	6	
	Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Новогодняя открытка	4	
<b>Основы создания Flash-фильмов</b>	Создание рисунков в Macromedia Flash	22	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры, ПО Macromedia Flash 8
	Основы создания анимации в Macromedia Flash 8	20	
	Разработка Flash-фильма	6	
<b>Трехмерное моделирование интерьера</b>	Изучение инструментов редактора интерьера и создание	14	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры, ПО Visionmagic

	интерьера своей квартиры		
<b>Основы сайтостроения и web-дизайна</b>	HTML – кодирование	16	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры
	Дизайн сайта. Создание сайтов	10	
Подведение итогов за год.	Защита творческих проектов	6	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры

## СОДЕРЖАНИЕ

### **1. Введение в Web-дизайн.**

*Теория.* Техника безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Введение в компьютерную графику, дизайн, Web-дизайн.

### **2. Введение в компьютерную графику.**

*Теория.* Типы файлов. Представление цвета в компьютерной графике. Векторная и растровая графика.

*Практика.* Определение типов файлов. Кодирование цвета. Работа с векторными и растровыми изображениями. Контрольная работа.

### **3. Обработка и создание изображений в графическом редакторе GIMP.**

#### **3.1 Инструменты рисования и выделения.**

*Теория.* Графический редактор GIMP: функции, возможности, назначение, интерфейс, работа с документами. Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения. Инструменты рисования. Инструменты выделения. Инструменты заливки. Кадрирование. Перемещение, копирование, вставка, трансформация фрагмента.

*Практика.* Рисование изображений. Выделение фрагмента изображения с помощью инструментов выделения, копирование, вставка фрагментов в новый документ. Трансформирование выделенного фрагмента.

#### **3.2. Основы работы со слоями.**

*Теория.* Слой. Панель слоев. Работа с многослойными изображениями. Эффекты слоя.

*Практика.* Работа со слоями. Применение эффектов слоя. Создание фотоколлажа.

#### **3.3. Работа с текстом.**

*Теория.* Инструменты группы Текст. Способы трансформации текста.

*Практика.* Ввод и редактирование текста. Трансформирование текста. Применение эффектов слоя к тексту.

#### **3.4. Работа с фильтрами.**

*Теория.* Фильтры. Обзор фильтров.

*Практика.* Применение фильтров для создания изображений, текстур. Применение фильтров к тексту. Имитация 3D. Имитация 3D в тексте.

### **3.5. Обработка изображений.**

*Теория.* Инструменты коррекции изображения. Способы ретуширования и коррекции фотографий.

*Практика.* Ретушь фотографий.

### **3.6 Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Рекламный проект.**

*Практика.* Создание рекламного проекта.

## **4. Основы создания Flash фильмов.**

### **4.1 Создание рисунков в Macromedia Flash.**

*Теория.* Функции, назначение, возможности Macromedia Flash. Интерфейс программы. Работа с документами. Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения. Инструменты: выделения, рисования, заливки, трансформации. Градиентная заливка, ее трансформация. Текст. Свойства инструментов.

*Практика.* Создание изображений используя инструменты рисования, заливки, выделения и трансформации. Ввод и редактирование текста. Применение фильтров.

### **4.2 Основы создания анимации в Macromedia Flash.**

*Теория.* Символы и экземпляры. Виды анимации: покадровая, анимация движения, анимация с помощью направляющего слоя, анимация формы. Слои. Направляющий слой. Узловые точки.

*Практика.* Создание flash-роликов используя покадровую анимацию, анимацию движения, анимацию с помощью направляющего слоя, анимацию формы.

### **4.3 Разработка Flash-фильма.**

*Практика.* Разработка и защита проекта «Мой первый мультфильм».

## **5. Трехмерное моделирование интерьера**

*Теория.* Понятие трехмерного моделирования. Виды трехмерного моделирования. Программы для трехмерного моделирования.

Моделирование интерьера. Программа для моделирования интерьера Visionmagic. Текстуры, объекты.

*Практика.* Моделирование интерьера жилого помещения, своей квартиры/дома.

## **6. Основы web-дизайна.**

### **6.1 HTML-кодирование.**

*Теория.* Понятие Web-пространства и сайта. Понятие HTML. Гипертекст. Теги и атрибуты. Форматирование текста. Цветовая схема. Вставка графики. Списки: нумерованные, маркированные, списки определений. Вставка таблиц.

*Практика.* Набор, редактирование и форматирование HTML – документа в простейшем текстовом редакторе. Вставка изображений как иллюстраций и фонового изображения. Создание списков. Вставка и редактирование таблиц. Создание Web-страницы с использованием табличного дизайна. Создание навигационной панели. Экскурсии в в IT-компании города.

### **6.2 Дизайн сайта.**

*Теория.* Дизайн сайта.

*Практика.* Разработка и моделирование проекта сайта. Создание кнопок в Gimp и Flash. Создание Web-сайта на заданную тему. Экскурсии в

## **7. Подведение итогов за год.**

*Практика.* Беседа о пройденном за год. Подведение итогов обучения. Защита творческих работ и проектов.

Уровень углубленный

(2 год обучения)

<b>Наименование модуля</b>	<b>Содержание модуля</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Средства ЦО точка роста</b>
<b>«Обработка и создание изображений в графическом редакторе GIMP»</b>	Вводный инструктаж по технике безопасности. Введение в компьютерную графику и Web-	2	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры, условно-бесплатное ПО GIMP

	дизайн.		
	Повторение	4	
	Художественная обработка фотографий	12	
	Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет	4	
	Анимация в Image Ready	10	
	Повторение	4	
	Художественная обработка фотографий	12	
<b>Анаглиф. Создание стереоизображений .</b>	Программы для создания анаглифов. Стереочки. Создание анаглифных изображений с помощью GIMP.	12	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры, бесплатное ПО GIMP
<b>Современные технологии обработки изображений</b>	Программы для обработки изображений. Современные технологии обработки изображений. Создание изображений с помощью современных технологий. Выполнение творческой работы	22	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры, ПО

<b>Видеомонтаж</b>		12	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры, ПО
<b>Трехмерное моделирование</b>	Введение в трехмерное моделирование. Прimitives и преобразования	4	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры, ПО <i>YafRay</i> .
	Сеточные модели	6	
	Материалы и рендеринг	6	
	Анимация	6	
	Создание проекта	8	
<b>Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами.</b>	Интернет. Службы Интернета. Принципы работы Интернета. Провайдер, хостинг, контент, аккаунт. Системы управления сайтами. Виды, назначение. CMS Joomla.	20	Интерактивная доска, проектор, ноутбуки, компьютеры, CMS Joomla

	Установка, интерфейс. Принцип построения сайта с помощью CMS Joomla. Хостинг, виды хостинга. Размещение сайта в интернет. Создание сайта «Мое портфолио» с помощью CMS Joomla и размещение его в интернете.		
--	--	--	--

## СОДЕРЖАНИЕ

### **1. Введение в Web-дизайн.**

*Теория.* Техника безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Введение в компьютерную графику, дизайн, Web-дизайн, повторение изученного.

### **2. Обработка и создание изображений в графическом редакторе GIMP.**

#### **2.1 Повторение.**

*Теория.* Повторение.

*Практика.* Создание и редактирование изображений.

#### **2.2 Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет**

*Теория.* Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет. Способы сохранения изображения для Web.

*Практика.* Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет.

#### **2.3 Анимация в Image Ready**



*Теория.* Применение Image Ready для создания анимации. Реакция на событие мыши.

*Практика.* Создание анимации по слоям, с помощью ручной настройки кадров, интерактивной анимации.

### **3. Анаглиф. Создание стереоизображений.**

*Теория.* Понятие анаглифа и стереометрических изображений. Принцип формирования анаглифного изображения. Программы для создания анаглифов. Стереочки.

*Практика.* Создание анаглифных изображений с помощью Photoshop.

### **4. Современные технологии обработки изображений.**

*Теория.* Программы для обработки изображений. Современные технологии обработки изображений.

*Практика.* Создание изображений с помощью современных технологий.

### **5. Видеомонтаж.**

*Теория.* Программы для видеомонтажа. Видеоформаты. Конвертирование видеоформатов. Этапы создания видеофильма. Добавление спецэффектов, фильтров, звука, титров.

*Практика.* Подготовка материала для видеомонтажа. Создание видеомонтажа.

### **6. Трехмерное моделирование.**

#### **6.1. Введение в трехмерное моделирование. Прimitives и преобразования.**

*Теория.* Понятие трехмерного моделирования. Программы для трехмерного моделирования. Интерфейс программы. Основные приемы работы с готовой сценой (режимы просмотра, рендеринг, просмотр анимации). 3D-прimitives (куб, сфера, цилиндр и т.д.) и методы их перемещения, вращения, масштабирования, клонирования. Сплайны и построение 3D-фигур на основе сплайнов (вращение, лофтинг). Модификатор и стека модификаторов.

*Практика.* Построение простых моделей.

## **6.2 Сеточные модели.**

*Теория.* Сеточная модель и виды сеточных моделей (грани, полигоны, лоскуты). Методы работы с полигональными сетками на уровне подобъектов (вершины, ребра, границы, полигоны, элементы). Особенности других типов сеток (грани, лоскуты) и методы работы с ними.

*Практика.* Построение сеточных моделей.

## **6.3 Материалы и рендеринг.**

*Теория.* Методы создания и редактирования материалов (простые и многокомпонентные материалы, свойства материалов, текстурные карты). Настройка наложения текстур на криволинейные объекты (*UVW*-развертки). Типы источников света, камеры и настройка параметров рендеринга с помощью программы *YafRay*.

*Практика.* Создание трехмерных моделей с применением материалов и рендеринга.

## **6.4 Анимация.**

*Теория.* Методы создания 3D-анимации на основе автоматической расстановки ключевых кадров. Понятие контроллера и ограничителя. Приемы анимации на основе связанных цепочек объектов (методы прямой и обратной кинематики). Анимация сеточных моделей с помощью скелетов (*bones*). Язык программирования *MAXScript* и примеры его эффективного использования при построении сложных моделей и анимации

*Практика.* Анимирование трехмерных моделей.

## **6.5 Создание проекта.**

*Практика.* Выполнение проекта на выбранную тему.

# **5 Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами. CMS Joomla**

*Теория.* Интернет. Службы Интернета. Принципы работы Интернета. Провайдер, хостинг, контент, аккаунт. Системы управления сайтами. Виды, назначение. CMS Joomla. Установка, интерфейс. Принцип построения сайта с

помощью CMS Joomla. Хостинг, виды хостинга. Размещение сайта в интернет.

*Практика.* Создание сайта с помощью CMS Joomla и размещение его в интернете.

### **Работа над проектом «Мое портфолио»**

*Практика.* Создание сайта со своими выполненными работами за год с помощью CMS Joomla.

## **5 Подведение итогов за год.**

*Практика.* Беседа о пройденном за год. Подведение итогов обучения. Защита творческих работ и проектов.

## Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение;
  - 1.1. Кабинет для проведения занятий, соответствующий СанПиН
  - 1.2. Столы
  - 1.3. Стулья
  - 1.4. Доска демонстрационная
  - 1.5. Интерактивная доска;
  - 1.6. Компьютеры (12 шт.);
  - 1.7. Многофункциональное устройство (принтер, сканер, копир);
  - 1.8. Программы: GIMP, Flash, SweetHome3D, Sketchup, программа для видеомонтажа, установочный пакет Joomla.
  - 1.9. Локальная сеть;
  - 1.10. Интернет.

## 2. Учебно-методическое обеспечение программы

### 1 год обучения

№	Тема программы	Форма организации занятия	Методы, приёмы	Дидактический материал, техническое оснащение, использование материала	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Введение в Web-дизайн	Инструктаж, лекция	Словесный, Наглядный	Интерактивная доска  <b>Видеоматериал</b>  •Техника безопасности в кабинете информатики	Опрос
2.	Введение в компьютерную графику	Лекция, беседа	Словесный, Наглядный	<b>Презентация</b> •«Виды графики», <b>Видеоматериал</b>  •Кодирование графической информации	Опрос, тестирование

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Назначение графики</li> <li>• Цветовые модели</li> </ul> <b>Тест-презентация</b> для обучающихся: «Основы компьютерной графики»	
<b>Обработка и создание изображений в графическом редакторе GIMP</b>					
3	Инструменты рисования и выделения	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практически	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Рисование в GIMP»</li> <li>• «Инструменты выделения»</li> <li>• «Трансформация»</li> </ul>	Практическая работа
4	Основы работы со слоями	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практически	<b>Практические работы:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Работа со слоями»</li> <li>• Создание коллажа и фотомонтажа</li> </ul> <b>Творческие работы:</b> «Коллаж в GIMP»	Практическая работа, творческая работа
5	Работа с текстом	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практически	<b>Практические работы</b> «Применение эффектов к тексту»	Практическая работа
6	Работа с фильтрами	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практически	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Применение фильтров для создания текстур»</li> </ul>	Практическая работа, творческая работа

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Применение фильтров к тексту»</li> <li>• «Имитация 3D»</li> </ul> <b>Творческая работа:</b> «Применение фильтров»	
7	Обработка изображений	Практическая работа, проектная работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практически	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Ретушь старой фотографии»</li> </ul> <b>Зачетная работа</b> по темам: «Обработка и создание изображений в Adobe Photoshop»	Практическая работа, зачет, защита проекта
<b>Основы создания Flash-фильмов</b>					
8	Основы создания рисунков в Macromedia Flash	Практическая работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практически	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Инструменты выделения»</li> <li>• «Инструменты рисования»</li> <li>• «Градиентная заливка. Натюрморт»</li> </ul> <b>Зачетная работа</b> «Создание рисунков в Macromedia (Adobe) Flash»	Практическая работа, зачет
9	Основы создания анимации в Macromedia Flash	Практическая работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практически	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Покадровая анимация»</li> <li>• «Анимация движения»</li> </ul>	Практическая работа, зачет, тестирование, защита проекта

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Анимация по направляющему слою»</li> <li>• «Анимация формы»</li> </ul> <b>Тест «Основы Flash»</b>	
<b>Трехмерное моделирование интерьера</b>					
	Трехмерное моделирование интерьера	Практическая работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практически	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Моделирование интерьера жилого помещения, своей квартиры/дома.</li> </ul>	Практическая работа, зачет, тестирование, защита проекта
<b>Основы сайтостроения и Web-дизайна</b>					
<b>10</b>	HTML-кодирование	Практическая работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практически	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Форматирование текста»</li> <li>• «Размещение графики на сайте»</li> <li>• «Создание списков»</li> <li>• «Создание гиперссылок»</li> <li>• «Таблицы»</li> </ul> <b>Тест «Цвета и спецсимволы в HTML»</b>  <b>Зачетная работа</b> «HTML-кодирование»	Практическая работа, зачет, тестирование
<b>11</b>	Дизайн сайта	Беседа, Практическая работа, зачетное занятие, проектная	Словесный, Наглядный, практически	<b>Лекционный материал</b> «Основы дизайна» <b>Практические работы</b>	Практическая работа, зачет, защита проекта

		работа		<ul style="list-style-type: none"> <li>•«Создание кнопок в GIMP»</li> <li>•«Создание кнопок во Flash»</li> </ul>	
--	--	--------	--	--	--

## 2 год обучения

№	Тема программы	Форма организации занятия	Методы, приёмы	Дидактический материал, техническое оснащение, использование материала	Формы подведения итогов
1	Инструктаж по ОТ и правилам поведения в кабинете ВТ. Введение в Web-дизайн.	Инструктаж, лекция	Словесный , Наглядный		Опрос
2	Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop	Практическая работа	Словесный , Наглядный , практический	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Художественная обработка фотографии</li> <li>•«Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет»</li> <li>•«Анимация в Image Ready»</li> </ul>	Практическая работа , Творческая работа
3	Анаглиф. Создание стереоизображений.	Практическая работа	Словесный , Наглядный , практический	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание стереометрического изображений</li> </ul>	Практическая работа



				различными способами	
4	Современные технологии обработки изображений	Практическая работа	Словесный , Наглядный , практический	<b>Практические работы</b> •Создание и обработка изображений с помощью современных технологий.	Практическая работа, Творческая работа
5	Видеомонтаж	Практическая работа	Словесный , Наглядный , практический	<b>Практические работы</b> • Подготовка материала для видеомонтажа. Создание видеомонтажа.	Практическая работа, Творческая работа
6	Трехмерное моделирование	Практическая работа	Словесный , Наглядный , практический	<b>Практические работы</b> •Практические работы из [15]	Практическая работа, Зачетное задание, защита проекта
7	Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами. CMS Joomla	Лекция, беседа, Практическая работа	Словесный , Наглядный , практический	<b>Лекционный материал</b> «Интернет. Размещение сайта в интернете» <b>Практические работы</b> •Создание материалов в CMS Joomla •Создание меню и дизайна сайта •Добавление модулей и плагинов	Практическая работа, зачетное занятие

8	Работа над проектом «Мое портфолио»	Индивидуальная проектная работа	Практический		Защита проектной работы
---	-------------------------------------	---------------------------------	--------------	--	-------------------------

## Список литературы для педагога

1. **Антонов, Б.** Macromedia Flash 8. Web-графика: анимация, баннеры, логотипы: подроб. иллюстрир. рук.: [учебн. пособие] / Борис антонов. – Москва : Лучшие книги, 2006. – 208 с.
2. **Бикнер, К.** Экономичный Web-дизайн / Кэрри Бикнер; Пер. с англ. Д. С. Ремизова. - М. : НТ Пресс, 2005.
3. **Жексенаев А. Г.** Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
4. **Дронов, В.А.** Macromedia Flash Professional 8. Графика и анимация. – СПб: БХВ, 2006.
5. **Жукович, С.** Web-сайт своими руками! [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://webcity.narod.ru>
6. **Залогова Л.А.** Компьютерная графика. Элективный курс. — М: Бином, 2006
7. **Интерактивный курс.** Macromedia Flash 8 [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://new-school.ru/catalog/product/id/52>
8. **Каткова, М.Л.** Программное средство для обучения дисциплине "Создание интерактивной анимации средствами Macromedia Flash" [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://www.uroki.net/docinf/docinfl10.htm>
9. **Критерии эффективности реализации образовательных программ дополнительного образования детей в контексте компетентностного подхода.** Материалы к учебно-методическому пособию / Под редакцией проф. Н.Ф.Радионовой, к.п.н. М.Р.Катуновой, И.О. Сеничевой, Е.Л. Якушевой. СПб: Издательство ГОУ «СПб ГДТЮ», 2005.
10. **Монахов М.Ю.** Создаем школьный сайт в Интернете. Элективный курс: Учебное пособие / Монахов М.Ю., Воронин А.А. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.

11. **Платонова, Н.С.** Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.intuit.ru/department/school/adobeflashcs3p/> .
12. **Полонская, Е.Л.** Язык HTML. Самоучитель.: - М.: Издательский дом «Вильямс», 2003.
13. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Flash CS3 [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://kpolyakov.narod.ru/school/flash.htm>
14. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Adobe Photoshop [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://kpolyakov.narod.ru/school/pshop.htm>
15. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Gmax [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа: <http://kpolyakov.narod.ru/school/3d/gmax.htm>.
16. **Рева, О.Н.** HTML в кармане / О.Н. Рева. – М.:Эксмо, 2008.
17. **Роуз, К.** Освой самостоятельно Adobe Photoshop CS за 24 часа. Пер. с англ. – М.: издательский дом «Вильямс», 2004.
18. **Тарасов, Д.** Видеоуроки Flash [Электронный ресурс] — Режим доступа: [http://www.videouroki.net/view\\_catvideo.php?cat=21](http://www.videouroki.net/view_catvideo.php?cat=21)
19. **Тверезовский, Д.И.** Macromedia Flash MX 2004. Самоучитель.: - М.: Издательский дом «Вильямс», 2005.
20. **Хосеа, Б.** Macromedia Flash 8 / Хосеа Биргитта; пер. с англ. Е.Г.Скотникова. М.: НТ Пресс, 2007.
21. **Хуторский А.В.** Технология создания сайтов. Элективный курс. — М: Бином, 2006
21. **Web-master**, [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа: <http://www.instructing.ru>

### Список литературы для детей

1. **Антонов, Б.** Macromedia Flash 8. Web-графика: анимация, баннеры, логотипы: подроб. иллюстрир. рук.: [учебн. пособие] / Борис антонов. – Москва : Лучшие книги, 2006. – 208 с.
2. **Бикнер, К.** Экономичный Web-дизайн / Кэрри Бикнер; Пер. с англ. Д. С. Ремизова. - М. : НТ Пресс, 2005.
3. **Жексенаев А. Г.** Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
4. **Дронов, В.А.** Macromedia Flash Professional 8. Графика и анимация. – СПб: БХВ, 2006.
5. **Жукович, С.** Web-сайт своими руками! [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://webcity.narod.ru>
6. **Интерактивный курс.** Macromedia Flash 8 [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://new-school.ru/catalog/product/id/52>
7. **Монахов М.Ю.** Создаем школьный сайт в Интернете. Элективный курс: Учебное пособие / Монахов М.Ю., Воронин А.А. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
8. **Платонова, Н.С.** Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.intuit.ru/departments/school/adobeflashcs3p/> .
9. **Полонская, Е.Л.** Язык HTML. Самоучитель.: - М.: Издательский дом «Вильямс», 2003.
10. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Flash CS3 [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://kpolyakov.narod.ru/school/flash.htm>
11. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Adobe Photoshop [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://kpolyakov.narod.ru/school/pshop.htm>

12. **Роуз, К.** Освой самостоятельно Adobe Photoshop CS за 24 часа. Пер. с англ. — М.: издательский дом «Вильямс», 2004.
13. **Тарасов, Д.** Видеоуроки Flash [Электронный ресурс] — Режим доступа: [http://www.videouroki.net/view\\_catvideo.php?cat=21](http://www.videouroki.net/view_catvideo.php?cat=21)
14. **Тверезовский, Д.И.** Macromedia Flash MX 2004. Самоучитель.: - М.: Издательский дом «Вильямс», 2005.
15. **Хосеа, Б.** Macromedia Flash 8 / Хосеа Биргитта; пер. с англ. Е.Г.Скотникова. М.: НТ Пресс, 2007.