

Отдел образования Администрации Фроловского муниципального района
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Зеленовская средняя школа»

Рассмотрено

Председатель НМС

 / Е.С.Синицына/

Протокол № 1

от «19» 08 2015 г.

Утверждено

Директор МОУ «Зеленовская СШ»

 Т.А.Рябова/

Приказ № 608

от «01» 09 2015 г.

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

Возраст учащихся: 12-18 лет

Срок обучения: 2 года

Автор-составитель:
Бородина Галина Сергеевна

п. Пригородный, 2025

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования».

Пояснительная записка

Программа разработана с учетом Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепции развития дополнительного образования детей, СанПиН 2.4.4.3172-14, письма Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))), приказа Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Направленность (профиль) программы дополнительного образования «Компьютерный дизайн» - художественная. Программа объединения «Компьютерный дизайн» ориентирована на развитие общей и эстетической культуры учащихся, развитию как художественных навыков так и способности использования ИКТ в избранных видах деятельности, предусматривая возможность творческого самовыражения и творческой импровизации с использованием современных технологий.

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.

Роль дизайна, в том числе и компьютерного, в жизни современного общества очень велика и можно говорить о необходимости преподавания этой дисциплины не только в высших и средних специальных учебных заведениях художественной, архитектурной или технической направленности, но и в общеобразовательных школах и учреждениях дополнительного образования.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, она согласно ФГОС направлена на формирование специальных компетенций, необходимых в профессиональном самоопределении и дальнейшем выборе профессии.

Программа дополнительного образования "Компьютерный дизайн" направлена на формирование гармоничной, разносторонне развитой личности, способной к преобразованию окружающего предметного мира с помощью деятельности, объединяющей эстетическое и техническое начала. Формирование чувства стиля, индивидуальности творческой личности, обогащение ее духовного и эмоционально-чувственного опыта, способной выражать себя через художественную и проектную деятельность.

Программой предусмотрены различные виды деятельности: рисование тематических композиций, работы с натуры и по памяти, владение различными техниками рисунка, живописи, проектная деятельность, макетирование, декоративно-прикладное искусство. Изучение компьютерных программ, включая создание с их помощью самостоятельных проектов, анимации.

Современное информационное общество требует постоянного обновления и расширения профессиональных компетенций. Необходимо улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем. В процессе реализации данной программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы на компьютерах, которые необходимы всем для успешности в будущем.

Отличительная особенность данной программы 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).

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.

Уровень сложности – базовый.

Адресат программы:

Программа рассчитана на детей 12-18 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 «Компьютерный 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 два раза в неделю по 40 мин.

Часовой объем программы:

Программа «Компьютерный дизайн» рассчитана на проведение теоретических и практических занятий в течение двух учебных лет в объеме 288 часа в год (по 2 часа 2 раза 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-компаниях 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:

Образовательные:

1. Познакомить детей с основными видами компьютерной графики.
2. Научить создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов, создавать сайты.
3. Включить учащихся в практическую деятельность
4. Развивать мотивацию к сбору информации

Личностные:

1. Формировать потребность в саморазвитии
2. Формировать активную жизненную позицию
3. Развивать культуру общения
4. Развивать чувство прекрасного
5. Раскрыть креативные способности, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира.
6. Привить интерес к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению.
7. Развить эмоциональную сферу, чувства души.

Метапредметные:

1. Развивать мотивацию личности к познанию, коокоммуникативную культуру

2. Развивать деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
3. Развивать творческую деятельность, и возможность использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
4. Развивать у учащихся навыки критического мышления.

Решение задач предполагает:

1. знакомство с графическими редакторами Paint, GIMP, PowerPoint, Mikrosoft Office.
2. использование графических примитивов;
3. разработка эскизов;
4. рисование рисунков с помощью графических редакторов Paint;
5. обработка рисунков с помощью графического редактора GIMP;
6. помощь в постановке целей презентации;
7. проработку плана презентации, её логической схемы;
8. стилевое решение презентации;
9. дизайн слайдов презентации;
10. озвучивание презентации;
11. сборку презентации.

Планируемые результаты I года обучения:

Предметные результаты

Обучающиеся будут знать:

- основные понятия компьютерной графики;
- типы графических файлов, их свойства и отличие,
- растровые и векторные изображения,
- виды цветковых моделей
- понятие двумерной и трехмерной графики.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать, редактировать, ретушировать изображения, применять фильтры, работать со слоями в Adobe Photoshop;
- 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.

Личностные результаты

- повысится уровень общительности и уверенности в себе;
- сумеют организованно заниматься в коллективе;
- сформируются такие качества как терпение, аккуратность, самостоятельность при выполнении работ.

Метапредметные результаты

- будут развиты навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- сформируется мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- повысится информационная и полиграфическая культуры обучающихся.

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 видеомонтажа;
- создавать трехмерные модели;
- создавать сайты с помощью CMS Joomla;

Обучающиеся будут знать:

- принципы работы Интернета, системы управления сайтами.

Метапредметные результаты

- Получат навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Развитое пространственное мышление и воображение;
- Сформируется мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Развиты навыки презентации проектов.
- Повысится мотивация к проектной деятельности.

Личностные результаты

- повысится уровень общительности и уверенности в себе;
- будут уметь организованно заниматься в коллективе;
- сформируется 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». (Приложение 2)

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» (Приложение 3).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
I год обучения, 144 часа

№	Название раздела, тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводный инструктаж по технике безопасности. Введение в компьютерную графику и Web-дизайн.	2	2	-	тест
2.	Введение в компьютерную графику	4	2	2	Практическая работа
3.	Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop	46	10	36	
3.1	Инструменты рисования и выделения	12	3	9	
3.2	Основы работы со слоями	8	2	6	
3.3	Работа с текстом	4	2	2	
3.4	Работа с фильтрами	14	2	12	
3.5	Обработка изображений	6	1	5	
3.5	Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Новогодняя открытка	4	-	4	
4.	Основы создания Flash-фильмов	48	12	36	
4.1	Создание рисунков в Macromedia Flash	22	6	16	Тест
4.2	Основы создания анимации в Macromedia Flash 8	20	5	15	
4.3	Разработка Flash-фильма	6	1	5	
5	Трехмерное моделирование интерьера	14	4	8	
6.	Основы сайтостроения и web-дизайна	26	17	23	
6.1	HTML – кодирование	16	13	13	

6. 2	Дизайн сайта. Создание сайтов	10	4	10	
7.	Подведение итогов за год	4	2	2	Итоговый тест
	Итого	144	47	97	

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 Photoshop.

3.1 Инструменты рисования и выделения.

Теория. Графический редактор Photoshop: 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. Программы для моделирования интерьера. 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 IT-компанию города.

6.2 Дизайн сайта.

Теория. Дизайн сайта.

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

компании города.

7. Подведение итогов за год.

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

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
II год обучения, 144 часа

№	Название раздела, тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Инструктаж по ОТ и правилам поведения в кабинете ВТ. Введение в Web-дизайн.	2	1	1	
2	Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop	30	8	14	
2.1	Повторение	4	2	2	
2.2	Художественная обработка фотографий	12	4	8	
2.3	Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет	4	1	3	
2.4	Анимация в Image Ready	10	5	9	
3.	Анаглиф. Создание стереоизображений.	12	6	8	
4	Современные технологии обработки изображений	22	7	15	творческая работа
5.	Видеомонтаж	22	7	15	
6	Трехмерное моделирование	30	15	23	
6.1	Введение в трехмерное моделирование. Примитивы и преобразования	4	2	2	
6.2	Сеточные модели	6	2	4	
6.3	Материалы и рендеринг	6	2	4	
6.4	Анимация	6	2	4	
6.5	Создание проекта	8	-	8	
7	Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами.	14	6	8	
8	Работа над проектом «Мое портфолио»	8	1	5	
9	Подведение итогов за год	2	1	1	ИТОГОВЫЙ тест
	Итого	144	48	96	

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 Photoshop.

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-примитивы (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.

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 (10 шт.);
- 1.7. Многофункциональное устройство (принтер, сканер, копир);
- 1.8. Программы: Adobe Photoshop (условно – бесплатная версия), 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 Видеоматериал •Техника безопасности в кабинете информатики	Опрос
2.	Введение в компьютерную графику	Лекция, беседа	Словесный, Наглядный	Презентация •«Виды графики», Видеоматериал •Кодирование графической информации •Назначение графики •Цветовые модели Тест-презентация	Опрос, тестирование

				для обучающихся: «Основы компьютерной графики»	
	Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photosop				
3	Инструменты рисования и выделения	Практическа я работа	Словесный, Наглядный, практически й	Практические работы •«Рисование в Photoshop» •«Инструменты выделения» •«Трансформация »	Практическа я работа
4	Основы работы со слоями	Практическа я работа	Словесный, Наглядный, практически й	Практические работы: •«Работа со слоями» •Создание коллажа и фотомонтажа Творческие работы: «Коллаж в Adobe Photoshop»	Практическа я работа, творческая работа
5	Работа с текстом	Практическа я работа	Словесный, Наглядный, практически й	Практические работы «Применение эффектов к тексту»	Практическа я работа
6	Работа с фильтрами	Практическа я работа	Словесный, Наглядный, практически й	Практические работы •«Применение фильтров для создания текстур» •«Применение фильтров к тексту» •«Имитация 3D» Творческая работа: «Применение фильтров»	Практическа я работа, творческая работа
7	Обработка изображений	Практическа я работа, проектная	Словесный, Наглядный, практически	Практические работы •«Ретушь старой	Практическа я работа, зачет, защита

		работа, зачетное занятие	й	фотографии» Зачетная работа по темам: «Обработка и создание изображений в Adobe Photoshop»	проекта
	Основы создания Flash-фильмов				
8	Основы создания рисунков в Macromedia Flash	Практическа я работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практически й	Практические работы • «Инструменты выделения» • «Инструменты рисования» • «Градиентная заливка. Натюрморт» Зачетная работа «Создание рисунков в Macromedia (Adobe) Flash»	Практическа я работа, зачет
9	Основы создания анимации в Macromedia Flash	Практическа я работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практически й	Практические работы • «Покадровая анимация» • «Анимация движения» • «Анимация по направляющему слою» • «Анимация формы» Тест «Основы Flash»	Практическа я работа, зачет, тестирование , защита проекта
	Трехмерное моделирование интерьера				
	Трехмерное моделировани е интерьера	Практическа я работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практически й	Практические работы • Моделирование интерьера жилого помещения, своей квартиры/дома.	Практическа я работа, зачет, тестирование , защита проекта

Основы сайтостроения и Web-дизайна					
10	HTML-кодирование	Практическая работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практически	Практические работы •«Форматирование текста» •«Размещение графики на сайте» •«Создание списков» •«Создание гиперссылок» •«Таблицы» Тест «Цвета и спецсимволы в HTML» Зачетная работа «HTML-кодирование»	Практическая работа, зачет, тестирование
11	Дизайн сайта	Беседа, Практическая работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практически	Лекционный материал «Основы дизайна» Практические работы •«Создание кнопок в Photoshop» •«Создание кнопок во Flash»	Практическая работа, зачет, защита проекта

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	Практические работы •Художественная обработка фотографии •«Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет» •«Анимация в Image Ready»	Практическая работа , Творческая работа
3	Анаглиф. Создание стереоизображений.	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	Практические работы • Создание стереометрического изображений различными способами	Практическая работа
4	Современные технологии обработки изображений	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	Практические работы •Создание и обработка изображений с помощью современных технологий.	Практическая работа, Творческая работа
5	Видеомонтаж	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	Практические работы • Подготовка материала для видеомонтажа. Создание видеомонтажа.	Практическая работа, Творческая работа
6	Трехмерное моделирование	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	Практические работы •Практические работы из [15]	Практическая работа, Зачетное задание, защита проекта
7	Интернет. Размещение сайта в интернете.	Лекция, беседа, Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	Лекционный материал «Интернет. Размещение	Практическая работа, зачетное занятие

	Системы управления сайтами. CMS Joomla			сайта в интернете» Практические работы •Создание материалов в CMS Joomla •Создание меню и дизайна сайта •Добавление модулей и плагинов	
8	Работа над проектом «Мое портфолио»	Индивидуальная проектная работа	Практический		Защита проектной работы

Календарный учебный график

Календарный учебный график размещен в Приложении 4.

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. **Гурской Ю, Гурская И.** Photoshop CS. Трюки и эффекты. 2 изд. (+CD). – СПб.: Питер, 2005.
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/docinf110.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/departments/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
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. **Гурской Ю, Гурская И.** Photoshop CS. Трюки и эффекты. 2 изд. (+CD). — СПб.: Питер, 2005.
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

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.