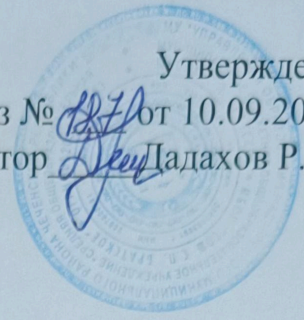


Утверждено
Приказ № *87/П* от 10.09.2023
Директор *Джафаров Р.А.*



Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа

«Робототехника»

художественной направленности

Возраст обучающихся 10-17 лет

Срок реализации 3 года

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Нормативно-правовые основы разработки дополнительных общеобразовательных программ.....	4
1.2. Направленность программы.....	4
1.3. Уровень освоения программы.....	4
1.4. Актуальность программы.....	4
1.5. Отличительные особенности.....	4
1.6. Цель и задачи программы.....	5
1.7. Категория учащихся.	6
1.8. Сроки реализации и объем программы.....	5
1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий.....	5
1.10. Планируемые результаты освоения программы.....	6-10
Раздел 2. Содержание программы.	10-25
Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.	25
Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы:	
4.1. Материально-технические условия реализации программы.....	26
4.2. Кадровое обеспечение программы.....	26
4.3. Учебно-методическое обеспечение.	26-39
Список литературы	40
Приложение № 1. Календарно-учебный график	

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Нормативная правовая база к разработке дополнительных общеобразовательных программ:

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

- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

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

- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями на 2 февраля 2021 года).

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в частях, не противоречащих современному законодательству)¹.

1.2. Направленность дополнительной образовательной программы

Образовательная программа дополнительного образования детей «Мультимедиа»(Компьютерный дизайн) - комплексная, модифицированная. Направленность данной программы - техническая. Программа предназначена для детей 10 - 17 лет. Занятия направлены на формирование общей и проектной культуры учащихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами, а также на развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей детей средствами и методами информатики и ИКТ.

1.3. Уровень освоения программы: - стартовый уровень, базовый.

1.4. Актуальность

Актуальность данной программы является ее практико-ориентированная направленность, основанная на привлечении учащихся к выполнению творческих заданий. Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики.

1.5. Отличительные особенности программы

Образовательная программа дополнительного образования детей "Компьютерный дизайн" создана на основании примерной программы по информатике и информационным технологиям (базовый уровень) МП РФ.

Особенностью данной образовательной программы является то, что знания и умения, которые получают обучающиеся необходимы не только художникам и дизайнерам, но и людям, связанных с полиграфией, моделированием, созданием презентаций, организацией досуга. А также она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят, на определенном этапе, за рамки школьного курса

¹ Документ не признан утратившим силу.

информатики, опирается на элементарное владение учащимися компьютером, расширяет имеющиеся знания, углубляет их, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

1.6. Цель и задачи обучения.

Цель обучения: создание условий для формирования у обучающихся навыков выполнения творческих работ средствами компьютерной графики; освоение современной компьютерной технологии и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области мультимедийных технологий.

Задачи обучения

1 год обучения

Образовательные:

освоение системы знаний:

- о способах и методах овладения новыми инструментальными средствами информационного характера,
- о роли и назначении прикладного программного обеспечения для создания, редактирования на экране графических изображений, презентаций,
- об информационном моделировании как основном методе при создании рисунков,
- об основных приемах и принципах композиции, дизайна в графике;
- овладение умениями использования компьютера при работе с графическими объектами,
- для создания рисунков с использованием приемов композиции, дизайна в графике при создании презентаций;
- обучение работе с цветом.

Развивающие:

- развитие графических навыков,
- развитие умения организации собственной учебной деятельности,
- развитие потребности в самостоятельной работе,
- развитие элементов системного мышления,
- развития умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- развитие познавательных способностей;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей;
- развитие элементов системного мышления,
- развитие коммуникативных качеств;
- развитие мотивации к познавательной деятельности и творчеству.

Воспитательные:

- воспитывать исполнительность,
- воспитывать умение оценивать работы сверстников; самооценка,
- воспитывать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- воспитание информационной культуры,
- воспитание чувства ответственности за результаты своего труда;
- воспитание умения самостоятельно отрабатывать навыки;
- воспитание эстетического вкуса.

2 год обучения

Образовательные:

- сформировать единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;
- закрепить и углубить знания и умения по информационным технологиям;
- систематизировать подходы к изучению коммуникационных технологий; показать основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;

➤ познакомить с различными способами создания графической информации (сканирование, цифровой фотоаппарат, графический редактор), особенностями использования графических элементов при построении Web-сайтов;

Развивающие:

➤ развивать познавательный интерес и познавательные способности на основе включенности в познавательную деятельность, связанную с работой в сети internet и анализе возможностей сети, разработке своей собственной Web - страницы;

➤ развивать профессиональные навыки работы (Web-мастер, Web-дизайнер), развивать представления учащихся о возможностях информационных технологий.

Воспитательные:

➤ сформировать культуру работы в сети Internet(общение, поиск друзей и нужной информации, соблюдение авторских прав, содержание Web - страницы, согласно целям ее создания);

➤ сформировать культуру коллективной проектной деятельности при реализации общих информационных проектов.

3 год обучения

Образовательные:

➤ обеспечить углублённое изучение языка разметки гипертекста HTML и правил дизайна web-страниц; познакомить учащихся с традиционными программами создания и просмотра Web - страниц, их возможностями и особенностями; рассмотреть основы построения Web - страниц и Web -сайтов сформировать основные навыки проектирования, конструирования и отладки создаваемых Web-сайтов;

➤ создать свои коммуникационные ресурсы: электронную почту, сайт и др.

➤ при создании сайтов формировать логические связи с предметами, входящими в курс среднего образования.

Развивающие:

➤ развивать профессиональные навыки работы (Web-мастер, Web-дизайнер), развивать представления учащихся о возможностях информационных технологий.

➤ развивать творческие способности детей в процессе проектно-исследовательской деятельности.

Воспитательные:

➤ сформировать культуру работы в сети Internet(общение, поиск друзей и нужной информации, соблюдение авторских прав, содержание Web - страницы, согласно целям ее создания);

➤ сформировать культуру коллективной проектной деятельности при реализации общих информационных проектов.

1.7. Категория учащихся

Возраст детей, участвующих в реализации образовательной программы -10 - 17 лет.

1.8.Сроки реализации данной образовательной программы

Программа рассчитана на 3 года обучения.

1 год-144 часа, 2 год-144 часа, 3 год-216 часа.

1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

Управление программой: после изучения каждого раздела программы выполняются творческие задания по заданной или свободной теме, проводится занятие - "вернисаж" работ обучающихся. В конце каждого года изучения обучающиеся выполняют творческий проект, представление которого происходит на итоговых занятиях. Лучшие работы направляются на различные конкурсы в области мультимедийных технологий.

1.10. Планируемые результаты освоения программы

1 год обучения.

Предметные результаты обучения:

Обучающиеся будут знать:

-способ выражения алгоритма для решения конкретных задач (словесный, графический, с помощью формальных языков);

- термины «исполнитель», «алгоритм», «программа»,
- несложные алгоритмы управления исполнителями и анализа числовых и текстовых данных, записанные на конкретном языке программирования с использованием основных управляющих конструкций последовательного программирования (линейная программа, ветвление, повторение, вспомогательные алгоритмы);
- величины (переменные) различных типов, табличные величины (массивы), а также выражения, составленные из этих величин;
- логические значения, операции и выражения с ними;
- языке программирования арифметические и логические выражения.

Обучающийся будет уметь:

- определять наиболее оптимальный способ выражения алгоритма для решения конкретных задач (словесный, графический, с помощью формальных языков);
- определять результат выполнения заданного алгоритма или его фрагмента;
- использовать термины «исполнитель», «алгоритм», «программа», а также понимать разницу между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- выполнять без использования компьютера («вручную») несложные алгоритмы управления исполнителями и анализа числовых и текстовых данных, записанные на конкретном языке программирования с использованием основных управляющих конструкций последовательного программирования (линейная программа, ветвление, повторение, вспомогательные алгоритмы);
- составлять несложные алгоритмы управления исполнителями и анализа числовых и текстовых данных с использованием основных управляющих конструкций последовательного программирования и записывать их в виде программ на выбранном языке программирования; выполнять эти программы на компьютере;
- использовать величины (переменные) различных типов, табличные величины (массивы), а также выражения, составленные из этих величин; использовать оператор присваивания;
- анализировать предложенный алгоритм, например, определять какие результаты возможны при заданном множестве исходных значений;
- использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- записывать на выбранном языке программирования арифметические и логические выражения и вычислять их значения.

Метапредметные результаты обучения:

Обучающиеся будут иметь:

- опыт использования методов и средств информатики: моделирования; формализации и структурирования информации; компьютерного эксперимента при исследовании различных объектов, явлений и процессов;
 - навыки постановки задачи на основе известной и усвоенной информации и того, что ещё неизвестно.
- Обучающиеся будут уметь:
- планировать деятельность: определять последовательность промежуточных целей с учётом конечного результата, составлять план и последовательность действий;
 - прогнозировать результат деятельности и его характеристики;
 - вести контроль в форме сличения результата действия с заданным эталоном;
 - вести коррекцию деятельности: внесение необходимых дополнений и корректив в план действий;
 - выбирать источники информации, необходимые для решения задачи (средства массовой информации, электронные базы данных, информационно-телекоммуникационные системы, Интернет, словари, справочники, энциклопедии и др.);
 - выбирать средства ИКТ для решения задач из разных сфер человеческой деятельности;

- моделировать — преобразовывать объект из чувственной формы в знаково-символическую модель;
- выбирать язык представления информации в модели в зависимости от поставленной задачи;
- преобразовать модель — изменение модели с целью адекватного представления объекта моделирования;
- представлять знаково-символические модели на естественном, формализованном и формальном языках, преобразовать одну формы записи в другую.

Личностные результаты обучения:

Результаты воспитания:

- готовность к самоидентификации в окружающем мире на основе критического анализа информации, отражающей различные точки зрения на смысл и ценности жизни;
- владение навыками соотношения получаемой информации с принятыми в обществе моделями;
- умение создавать и поддерживать индивидуальную информационную среду, обеспечивать защиту значимой информации и личную информационную безопасность, развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

Результаты развития:

- приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и электронных средств связи в учебной и практической деятельности; освоение типичных ситуаций по настройке и управлению персональных средств ИКТ, включая цифровую бытовую технику;
- умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности при выполнении учебных проектов;
- повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.

2 год обучения.

Предметные результаты обучения:

Учащиеся будут уметь:

- различать содержание основных понятий предмета: информатика, информация, информационный процесс, информационная система, информационная модель и др;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком и по способам её представления на материальных носителях;
- раскрывать общие закономерности протекания информационных процессов в системах различной природы;
- приводить примеры информационных процессов - процессов, связанные с хранением, преобразованием и передачей данных - в живой природе и технике;
- узнает о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств;
- описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных, оценивать время передачи данных.

Учащиеся будут знать:

- осознано подходить к выбору ИКТ - средств для своих учебных и иных целей;
- узнать о физических ограничениях на значения характеристик компьютера.
- принципы функционирования Интернета и сетевого взаимодействия между компьютерами, с методами поиска в Интернете;
- программные средства для работы с аудиовизуальными данными и соответствующим понятийным аппаратом;

–навыки использования в программах строковых величин и операции со строковыми величинами;

- создавать программы для решения задач, возникающих в процессе учебы и вне ее;
- задачи обработки данных и алгоритмы их решения;
- понятие «управление», с примерами того, как компьютер управляет различными системами (роботы, летательные и космические аппараты, станки, оросительные системы, движущиеся модели и др.).

Метапредметные результаты обучения:

Учащиеся будут уметь:

- выбирать средства ИКТ для решения задач из разных сфер человеческой деятельности;
- моделировать — преобразование объекта из чувственной формы в знаково-символическую модель;
- выбирать язык представления информации в модели в зависимости от поставленной задачи;
- представлять знаково-символических модели на естественном, формализованном и формальном языках, преобразовать одну форму записи в другую.

Личностные результаты обучения:

Результаты развития:

– умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности при выполнении учебных проектов.

Результаты воспитания:

- Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- Развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- Формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

3 год обучения

Предметные результаты обучения:

Учащиеся будут уметь:

- описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных, оценивать время передачи данных;
- кодировать и декодировать тексты по заданной кодовой таблице;
- оперировать понятиями, связанными с передачей данных (источник и приемник данных: канал связи, скорость передачи данных по каналу связи, пропускная способность канала связи);
- определять минимальную длину кодового слова по заданным алфавиту кодируемого текста и кодовому алфавиту (для кодового алфавита из 2, 3 или 4 символов);
- определять длину кодовой последовательности по длине исходного текста и кодовой таблице равномерного кода.

Учащиеся будут знать:

- примеры математических моделей и использование компьютеров при их анализе;
- понимать сходства и различия между математической моделью объекта и его натурной моделью, между математической моделью объекта/явления и словесным описанием;
- что любые дискретные данные можно описать, используя алфавит, содержащий только два символа, например, 0 и 1;
- как информация (данные) представляется в современных компьютерах и робототехнических системах.

Метапредметные результаты обучения:Учащиеся будут уметь:

–самостоятельно планировать пути достижения цели, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

–оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

–выстроить систему тестов, доказывающую работоспособность созданного продукта; определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно–следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.

–создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач.

Личностные результаты обучения:Результаты развития:

–развиты профессиональные навыки работы (Web-мастер, Web-дизайнер), представления учащихся о возможностях информационных технологий;

–развиты творческие способности детей в процессе проектно-исследовательской деятельности;

–развита компетентность в области использования ИКТ (ИКТ–компетенции).

Результаты воспитания:

–сформирована культура работы в сети Internet (общение, поиск друзей и нужной информации, соблюдение авторских прав, содержание Web - страницы, согласно целям ее создания);

–сформирована культура коллективной проектной деятельности при реализации общих информационных проектов.

Раздел 2. Содержание программы**2.1.Учебный (тематический) план****1 год обучения**

№	Раздел (тема)	Кол-во часов	Виды занятий		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
	1. Кодирование изображений. Рисунок в растровом графическом редакторе	24	11	13	
1.1	Введение. Инструктаж по технике безопасности при работе на ПК в компьютерном классе	2	2	-	тестирование
1.2	Графический редактор Paint.	6	2	4	Устный опрос, самостоятельная работа
1.3	Растровые и векторные изображения	2	1	1	Устный опрос, самостоятельная работа
1.4	Создание и редактирование простейших изображений в графическом редакторе Paint.	10	4	6	Устный опрос, самостоятельная работа
1.5	Кодирование цвета	4	2	2	Устный опрос, самостоятельная

					работа
2. Создание презентаций		36	14	22	
2.1	Векторный графический редактор Power Point	4	2	2	Устный опрос, самостоятельная работа
2.2	Анимация	14	4	10	Устный опрос, самостоятельная работа
2.3	Новые возможности приложения Microsoft Office PowerPoint 2019	10	4	6	Устный опрос, самостоятельная работа
2.4	Творческий проект	8	4	4	Защита проекта
3. Publisher		12	6	6	
3.1	Интерфейс Publisher	2	2		Устный опрос, самостоятельная работа
3.2	Основы верстки, культура верстки. Установка параметров Publisher.	2	1	1	Устный опрос, самостоятельная работа
3.3	Шаблоны и макеты в Publisher. Вставка и оформление иллюстраций.	2	1	1	Устный опрос, самостоятельная работа
3.4	Создание и дизайн открытки, газеты, брошюры, буклета, календаря в Publisher.	6	2	4	Устный опрос, самостоятельная работа
4. Основные этапы обработки изображений		18	6	12	
4.1	Знакомство с Adobe Photoshop	4	2	2	Устный опрос, самостоятельная работа
4.2	Получение цифровых изображений	6	2	4	Устный опрос, самостоятельная работа
4.3	Общая коррекция изображений	8	2	6	Устный опрос, самостоятельная работа
5. Обработка областей		20	8	12	
5.1	Ретушь	4	2	2	Устный опрос, практическая работа
5.2	Выделение областей	4	2	2	Устный опрос, практическая работа
5.3	Инструменты рисования	12	4	8	Устный опрос, практическая работа
6. Многослойные документы		24	10	14	
6.1	Слои	4	2	2	Устный опрос, практическая работа
6.2	Маски и каналы	4	1	3	Устный опрос, практическая работа

6.3	Текст	4	1	3	Устный опрос, практическая работа
6.4	Фильтры и эффекты	12	6	6	Устный опрос, практическая работа
7. Фотомастер. Выполнение проекта		10	4	6	Защита проекта
Всего часов:		144	59	85	

2.2. Содержание учебного плана

"Компьютерный дизайн"

1 год обучения

Раздел 1. Кодирование изображений. Рисунок в растровом графическом редакторе.

Тема 1.1. Введение. Инструктаж по технике безопасности при работе на ПК в компьютерном классе

Тема 1.2. Графический редактор Paint.

Теория: Основные характеристики графического редактора. Знакомство с графическим интерфейсом. Сохранение рисунка. Открытие файла с нужным рисунком. Выбор цвета.

Практика: Рисование. Создание рисунков с помощью карандаша. Изменение масштаба рисунка. Графические примитивы и их использование при создании графических изображений. Выбор фона. Использование алгоритмов в среде графического редактора. Приемы работы с повторяющимися объектами. Работа с фрагментами рисунка. Поворот рисунка, растяжение, сжатие, наклон объекта. Работа с текстом. Понятие композиции, дизайна в графике. Придание объема, тени, светотени объектам. Изображение объектов в перспективе.

Тема 1.3. Растровые и векторные изображения

Теория: Изучаются методы кодирования графической информации в растровых и векторных форматах. Вводится понятие разрешения изображений и устройств вывода. Занятие проходит в виде лекции с использованием мультимедийного проектора.

Тема 1.4. Создание и редактирование простейших изображений в графическом редакторе Paint.

Практика: Создание и редактирование простейших изображений в графическом редакторе Paint с помощью графических примитивов

Создание российского триколора и его зеркального отражения на цветном фоне с применением различных способов и методов.

Тема 1.5. Кодирование цвета

Теория: Изучаются цветовые модели, которые используются для кодирования информации о цвете – RGB, CMYK, HSB, Lab. Рассматриваются их области применимости. Занятие проходит в виде лекции с использованием мультимедийного проектора.

Раздел 2. Создание презентаций.

Тема 2.1. Векторный графический редактор PowerPoint.

Теория: Содержание материала. Знакомство с программой PowerPoint. Создание презентаций с помощью шаблонов, мастера автосодержания. Что можно делать с текстом. Что можно делать с графическим изображением. Анимация объектов. Управление анимацией. Эффекты анимации.

Практика: Установка длительности показа слайдов. Рисование в PowerPoint. Автофигуры. Масштабирование изображения. Дизайн слайда. Вставка звука. Запись речевого сопровождения при показе. Вставка изображения.

Тема 2.2. Анимация

Практика: Настройка анимации. Создание движущихся изображений. Работа с комбинированными рисунками.

Тема 2.3. Новые возможности приложения Microsoft Office PowerPoint 2007.

Практика: Создание и демонстрация динамических презентаций.

Эффективное совместное использование сведений.

Защита и управление сведениями.

Обзор макетов.

Создание рисунка SmartArt.

Стиль SmartArt.

Режимы просмотра в приложении PowerPoint.

Тема 2.4. Творческий проект.

Практика: Подготовка и представление презентаций на выбранную тему с использованием всех изученных мультимедийных технологий.

Раздел 3. MS Publisher

Тема 3.1. Интерфейс Publisher 2003. Профессия «дизайнер». Введение в издательское дело. Знакомство с основными понятиями.

Теория: Сущность и задачи школьного издательства. Профессия компьютерный дизайнер. Цели и задачи дизайнера. Возможности компьютерного дизайна. Аппаратная и программная поддержка.

Тема 3.2. Основы верстки, культура верстки. Установка параметров Publisher.

Программы работы с публикациями. Объектно-ориентированные модели.

Теория: Объекты печатного издания. Оформление документов. Бланки. Основные форматы потребительских бумаг. Общие параметры. Параметры редактирования. Помощь пользователю. Параметры печати.

Практика: Создание публикации «с чистого листа». Панели инструментов Publisher.

Установка границ и направляющих. Просмотр публикации.

Тема 3.3. Шаблоны и макеты в Publisher. Вставка и оформление иллюстраций.

Теория: Стандартные ошибки дизайна. Создание и дизайн открытки, визитной карточки. Этапы подготовки печатного издания. Виды печатных изданий.

Практика: Ввод текста. Основная страница шаблона. Переход на шаблонную страницу.

Изменение параметров шаблонной страницы. Элементы шаблонной страницы.

Создание дополнительных шаблонных страниц. Применение шаблонных страниц.

Особенности иллюстрационной верстки. Основные виды иллюстрационной верстки.

Изображения в публикации. Стандартные ошибки дизайна. Позиционирование и упорядочение объектов. Порядок расположения объектов. Выравнивание и распределение объектов.

Вклеивание объектов. Группировка и блокировка объектов. Выравнивание по направляющим и по сетке.

Изменение размера и положения поля. Редактирования

текста в текстовом поле. Вставка страниц. Импорт текста из других источников.

Переполнение текстового поля. Сохранение публикации.

Тема 3.4. Создание и дизайн открытки, газеты, брошюры, буклета, календаря в Publisher.

Практика: Верстка многостраничных документов. Создание и дизайн буклета. Создание

многостраничных документов. Вставка текста. Добавление страниц. Удаление страниц.

Перемещение по страницам. Перекрашивание и обрезка объектов. Создание и дизайн

календаря. Фон, готовые цвета, изменение палитры. Свойства вставки изображения в

шаблон календаря. Изготовление календаря на новый учебный год с фото. Изменение

свойств и параметры страницы. Создание и дизайн бюллетеня. Свойства страниц. Поля.

Колонтитулы. Создание и дизайн бюллетеня по темам. Мастер Быстрая публикация.

Создание и дизайн газеты в Publisher. Мастер быстрая публикация. Мастер Каталогов.

Мастер Веб-узлы. Мастер Упаковки. Макеты публикаций. Презентация работ.

Раздел 4. Основные этапы обработки изображений

Тема 4.1. Знакомство с редактором Adobe Photoshop

Практика: Учащиеся знакомятся с редактором Photoshop, изучают работу с файлами (Обозреватель файлов), учатся определять свойства готового изображения (цветовой режим, размеры, разрешение), регулировать масштаб.

Тема 4.2. Получение цифровых изображений

Теория: Изучаются два основных метода получения цифровых изображений – съемка цифровым фотоаппаратом и сканирование. Рассматриваются вопросы, связанные с грамотным выбором режимов съемки (сканирования).

Тема 4.3. Общая коррекция изображения

Теория: Изучаются такие приемы общей коррекции изображения как кадрирование, исправление перспективных искажений, автоматическая коррекция уровней, контраста и цвета. Учащиеся знакомятся с приемами ручной коррекции.

Раздел 5. Обработка областей

Тема 5.1. Ретушь

Теория: Изучаются инструменты для ретуши изображений (фильтр «Пыль и царапины», инструменты «Штамп», «Лечащая кисть», «Эффект красных глаз»).

Практика: Учащиеся выполняют ретушь отсканированных фотографий или изображений с цифрового фотоаппарата.

Тема 5.2. Выделение областей

Теория: Изучаются инструменты для выделения областей: «Прямоугольник», «Эллипс», различные виды лассо, «Волшебная палочка».

Практика: Занятие завершается практической работой по созданию рисунка из готовых элементов.

Тема 5.3. Инструменты рисования

Теория: Учащиеся знакомятся с инструментами рисования («Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Градиент»).

Практика: Практическая работа включает создание рисунка с помощью этих инструментов.

Раздел 6. Многослойные документы

Тема 6.1. Слои

Теория: Вводится понятие слоя документа и изучаются основные приемы работы со многослойными документами.

Тема 6.2. Маски и каналы

Теория: Изучаются маски и каналы, в том числе использование режима «Быстрая маска» для выделения и создания комбинированных изображений.

Тема 6.3. Текст

Теория: Изучаются текстовые надписи, которые хранятся в виде векторных слоев, и эффекты, которые могут к ним применяться.

Тема 6.4. Фильтры и эффекты

Теория: Изучаются эффекты, которые можно применить к слоям сложного документа, и применение фильтров для художественной обработки изображений.

Раздел 7. Фотомастер. Выполнение проекта

В течение всех занятий учащиеся выполняют проект на выбранную тему. Это может быть, например,

- рекламная афиша
- оформление обложки книги
- оформление обложки CD или DVD

В качестве исходных материалов могут использоваться

- снимки, сделанные цифровым фотоаппаратом
- отсканированные фотографии
- иллюстрации, полученные с помощью сети Интернет

На последнем занятии учащиеся обсуждают все выполненные работы на конференции.

**Учебный(тематический) план
2 год обучения**

№ п.п	Название тем и разделов	Кол-во часов	Вид занятий		Формы аттестации/контроля
			Теория	Практика	
Раздел 1. Интернет - технологии					
1.	Особенности проведения занятий, рекомендуемая литература. Общая характеристика итоговых творческих проектов. История создания и развития информационных ресурсов, технологий Интернет. Обзор возможностей Интернет. Первое путешествие по Интернет.	2	1	1	тестирование
2.	Требования к аппаратной части ПК, способы соединения с Интернет. Технические характеристики средств передачи и получения информации. Топология Интернет. Семейство протоколов TCP/IP. Доменная система имен – DNS. Подключение к Интернет. Настройка параметров соединения. Как подключиться к Интернет дома.	4	2	2	Устный опрос, практическая работа
3.	Основы работы с браузером Microsoft Internet Explorer, Opera, Netscape и др. Закладки. Избранное. Работа с несколькими окнами. Адрес сайта в Интернете (доменное имя) Расширения Web-страниц (.com, .org, .gov, .net, .edu, RU и др.) Принципы устройства страниц сайта.	4	1	3	Устный опрос, практическая работа
4.	Компьютерные телекоммуникации – функциональная классификация. Виды компьютерных сетей и ресурсов Интернет. Классификация и описание услуг, предоставляемых компьютерными сетями. Краткий обзор возможностей e-mail, ftp, usenet, www.	4	2	2	Устный опрос, самостоятельная работа
5.	Что такое поисковый сервер. Обзор особенностей наиболее эффективных в настоящий момент поисковых серверов (классификационные информационно-поисковые системы, словарные и др.). Две стратегии поиска. Поиск информации в Интернет. Создание простых и сложных запросов. Сохранение информации. Настройки просмотра.	8	2	6	Устный опрос, практическая работа

19.	Обзор программных средств для создания WEB-сайтов. Создание Веб-страниц с помощью блокнота, Word и PowerPoint. Создание Web-страниц, используя (комбинируя) офисные программы. Основы работы в DreamWeaver, FrontPage, HomeSite, NoTMetaLPRO, NetscapeComposer и др. Рабочее пространство редакторов. Создание Веб-страниц с помощью программ.	8	2	6	Устный опрос, практическая работа
20.	Понятие текстовой ссылки. Гиперссылки. Основы гипертекстового конструирования. Создание гиперссылок. Основные теги языка гипертекстовой разметки. Понятие графической ссылки. Оформление графических ссылок на Web-странице. Правила создания ссылки на адрес электронной почты. Правила создания ссылок в пределах одного и того же документа	6	1	5	Устный опрос, практическая работа
21.	Гипертекстовые переходы внутри и между фреймами. Правила создания ссылок в пределах одного и того же документа. Построение многостраничного документа Понятие стиля. Применение шаблона оформления для нескольких страниц. Гиперссылки между страницами.	6	1	5	Устный опрос, практическая работа
22.	Правила вставки фонового звука. Порядок применения тегов для вставки фонового звука Правила вставки ссылки на видеофрагменты. Порядок применения тегов для вставки ссылок на видеофрагменты	4	1	3	Устный опрос, практическая работа
23.	Проектная работа: Создание WEB – узлов и документов.	14	-	14	Защита проекта
24.	Обсуждение работ на мероприятии окончания учебного года	2		2	
	Итого:	144	30	114	

Содержание учебного плана.

2 год обучения.

Раздел 1. Интернет – технологии

Теория: Введение. История создания и развития информационных ресурсов и технологий Интернет. Обзор возможностей Интернет. Основные приемы работы в Интернет. История создания и развития информационных ресурсов и технологий Интернет. Первое путешествие по Интернет. Компьютерные телекоммуникации – функциональная классификация. Виды компьютерных сетей и ресурсов Интернет. Классификация и описание услуг, предоставляемых компьютерными сетями. Краткий обзор возможностей e-mail, ftp, usenet, www. Как подключиться к Интернет дома.

3.	Какие бывают сайты в сети Интернет. Размещение HTML-документа на сервере. Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила). Основные этапы тестирования Web-сайта. Регистрация WEB-сайта на поисковых машинах и тематических каталогах. Размещение и раскрутка сайта на хостингах популярных сайтов. Баннерный обмен, реклама, ссылки.	6	2	4	Устный опрос, практическая работа
4.	Выбор темы и постановка задачи для разработки Web-сайта. Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры. Построение «Резинового сайта». Формы Обзор ресурсов, связанных с Web-дизайном.	10	2	8	Устный опрос, практическая работа
5.	Графически редакторы PhotoShop, CorelDRAW Graphics Suite, Ulead PhotoImpact, JASC PaintShop Pro и др. Демонстрация основных возможностей. Оконный интерфейс, панели инструментов. Трансформация объекта. Работа со «слоистыми» изображениями. Основные виды фильтров и способы их применения. Коррекция изображения. Создание баннера. Использование горячих клавиш.	12	2	10	Устный опрос, практическая работа
6.	Сканирование текста и графики. Получение изображений с цифрового фотоаппарата. Форматы вывода. Средства улучшения изображения. Редактирование полученного изображения. Оптимизация файлов для WEB. Просмотрщики графических файлов ACDSSee, XnView и др.	6	2	4	Устный опрос, практическая работа
7.	Flash-анимация. Аниматоры Macromedia FLASH, Gif Construction Set, Microsoft GIF Animator, Ulead GIF Animator, CoffeeCup GIF Animator и др. Покадровая анимация. Анимация формы (морфинг). Создание анимации формы, анимации движения. Создание символа. Слои. Компоновка сложного GIF-файла. Создание трехмерной вращающейся фигуры. Преобразование видео в GIF	12	2	10	Устный опрос, практическая работа
8.	Карты-изображения Основы использования карт-изображений Графическое представление карты-изображения Описание конфигурации Варианты реализации карт-изображений Программы по созданию карт-изображений SausageImageMapper 1.23, CoffeeCupImageMapper	10	2	8	Устный опрос, практическая работа
9.	Размещение страниц в Интернете Создание адреса сайта в Интернете Размещение Web-страниц с помощью менеджера файлов бесплатной службы Размещение Web-страниц с помощью Netscape Composer Размещение Web-страниц по FTP-протоколу. Сравнительная характеристика бесплатных хостинг-провайдеров.	8	4	4	Устный опрос, практическая работа