Рецензия
на программу внеурочной деятельности
«Компьютерный дизайн» автора Коломыцева Андрея Александровича, учителя информатики муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы №29 имени Константина Федоровича Зайцева поселка Мостовского муниципального образования Мостовский район

Авторская программа курса внеурочной деятельности «Компьютерный дизайн» составлена с учетом актуальных тенденций и требований ФГОС ООО, адресована обучающимся 5-9 классов. Программа рассчитана на 170 часов, срок реализации -5 лет. По завершении каждого года обучения предусмотрена защита Портфолио работ.

Предлагаемый курс призван помочь учащимся выстроить личностную образовательную траекторию, требующего свободного владения графическим языком и графическими способами передачи информации.

Содержание курса внеурочной деятельности способствует формированию логического и пространственного мышления; требует применения графических знаний и умений в быту, знакомит с профессиями, в которых графический язык является языком профессионального общения. Особое внимание уделяется развитию творческих способностей учащихся, предусмотрены задания творческого и проектного содержания, требующие освоения культуры проектной и исследовательской деятельности.

Данная программа актуальна и педагогически целесообразна.

Цель программы – формирование умений владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа; развитие стремления учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Особенностью построения данной программы является развитие и расширение базовых знаний, полученных в ходе изучения информатики в 5- 9 классах.

Структура представленной программы соответствует требованиям ФГОС основного общего образования, включает в себя пояснительную записку с описанием актуальности, целей и задач курса, планируемых результатов, содержание по разделам и тематическое планирование с указанием количества часов на теоретическую и практическую части, перечень графических работ.

Рецензируемая программа соответствует всем требованиям, предъявляемым к программам такого вида, технологична, может быть использована для организации внеурочной деятельности в образовательных учреждениях среднего общего образования.

Дата 30.11.2024г.

Заведующий районным
методическим кабинетом

Е.В. Волкова

Краснодарский край, Мостовский район, посёлок Мостовской, муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №29 имени Константина Федоровича Зайцева поселка Мостовского муниципальногообразования Мостовский район

УТВЕРЖДЕНО
решением педагогического совета
от 30 августа 2019 года протокол № 1
Председатель _____ Бринцева Е.А.
подпись руководителя ОУ

Авторская программа
внеурочной деятельности
«Компьютерный дизайн»

направление: общеинтеллектуальное

Уровень образования (класс): основное общее образование 5-9 класс

Количество часов: 170

Учитель: Коломыцев Андрей Александрович

Программа разработана в соответствии ФГОС ООО и на основе авторской программы для общеобразовательных учреждений 2-11 классы / Составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018»

Пояснительная записка.

В современном мире, характеризующемся стремительным технологическим прогрессом, владение компьютерными технологиями перестало быть просто преимуществом – оно стало необходимым условием для успешной и комфортной жизни. Для будущих выпускников, стремящихся занять достойное место на конкурентном рынке труда, компетенции в области информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) – это не просто набор навыков, а фундаментальная основа для построения успешной карьеры. Мы говорим не простоо технической грамотности, а о гармоничном сочетании технических возможностей с творческим потенциалом, о способности применять цифровые инструменты для решения сложных задач и реализации новаторских идей.

Программа компьютерного дизайна, как раз, и нацелена на культивирование именно такого подхода. Она не ограничивается простым обучением работе с определёнными программами, а стремится развивать у учащихся глубокое понимание принципов дизайна, позволяя им трансформировать окружающий мир посредством эстетически привлекательных и функционально совершенных решений. Обучение охватывает широкий спектр дисциплин, включая графический дизайн, веб-дизайн, 3D-моделирование, анимацию, и проектирование пользовательских интерфейсов.

Цели: формирование компьютерных навыков как средства решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа; развитие деятельности в технологически развитом обществе; развитие компьютерных навыков как средства решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа; развитие компьютерных навыков как средства решения практических задач.связанных с графикой и мультимедиа; разработка

Задачи:

Образовательные:

Умение работать с операционными системами (Windows, macOS, Linux).

Знаниеофисныхпрограмм (MicrosoftOffice,GoogleDocs).

Навыки работы с графическими редакторами (Adobe Photoshop, CorelDRAW).

Основы программирования и работы с кодом. - Умение использовать мультимедийные инструменты (видеоредакторы, аудиоредакторы).

Включать их в занятия по 3D-моделированию;

вовлекать учащихся в практическую деятельность;

Развивать мотивацию к сбору информации.

Образование:

Развивать потребность в саморазвитии;

Усилить активную жизненную позицию;

развивать культуру общения;

Развивать индивидуальную мотивацию к обучению.

В стадии разработки:

Сформировать деловые качества учащегося: самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность и т.д.;

Развивать чувство прекрасного.;

Сконцентрировать возможность использования знаний, полученных во время работы, в творческой деятельности и технологиях;

Как развить навыки критического мышления учащихся;

Раскрыть творческие способности, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;

Привить интерес к полиграфическому искусству, дизайну, декорированию;

Развивать эмоциональную сферу, переживания.

Особенности реализации программы. Реализация программы рассчитана на 5 лет. Всего 170 часов (34 часа в год). Для проведения занятий необходимо компьютерное оборудование (компьютерный класс). Формы внеаудиторной образовательной деятельности Основной формой организации занятий являются индивидуальные практические занятия, не исключается групповая работа по созданию проектов. На занятиях учащиеся получают теоретические рекомендации и выполняют практические задания на компьютере.

Планируемые результаты изучения учебного предмета.

Личностные результаты:

формирование ответственногоотношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

развитие осознанного и ответственногоотношения к собственным поступкам;
формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно - исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В сфере развития ***познавательных универсальных учебных действий*** приоритетное внимание уделяется:

- практическому освоению обучающимися *основ проектно-исследовательской деятельности*;
- развитию *стратегий смыслового чтения* и *работе с информацией*;
- практическому освоению *методов познания*, используемых в различных областях знания и сферах культуры, соответствующего им *инструментария и понятийного аппарата*, регулярному обращению в учебном процессе к использованию общеучебных умений, знаково-символических средств, широкого спектра *логических действий и операций.*

При изучении внеурочного курса «Компьютерный дизайн» обучающиеся усовершенствуют приобретѐнные на первой ступени навыки работы с информацией и пополнят их. Они смогут работать с текстами, графикой, преобразовывать и интерпретировать содержащуюся в них информацию, в том числе:

- систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;
- выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свѐртывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме и в наглядно-символической форме;
- заполнять и дополнять таблицы, схемы, тексты, изображения.

Обучающиеся усовершенствуют навык *поиска информации* в компьютерных и некомпьютерных источниках информации, приобретут навык формулирования запросов и опыт использования поисковых машин. Они научатся осуществлять поиск информации в Интернете, школьном информационном пространстве, базах данных и на персональном компьютере с использованием поисковых сервисов, строить поисковые запросы в зависимости от цели запроса и анализировать результаты поиска.

Обучающиеся приобретут потребность поиска дополнительной информации для решения учебных задач и самостоятельной познавательной деятельности; освоят эффективные приѐмы поиска, организации и хранения информации на персональном компьютере, в информационной среде учреждения и в Интернете; приобретут первичные навыки формирования и организации собственного информационного пространства.

Они усовершенствуют умение передавать информацию в устной форме, сопровождаемой аудиовизуальной поддержкой, и в письменной форме гипермедиа (т. е. сочетания текста, изображения, звука, ссылок между разными информационными компонентами).

Обучающиеся смогут использовать информацию для установления причинно-следственных связей и зависимостей, объяснений и доказательств фактов в различных учебных и практических ситуациях, ситуациях моделирования и проектирования.

Школьники получат возможность научиться строить умозаключения и принимать решения на основе самостоятельно полученной информации, а также освоить опыт критическогоотношения к получаемой информации на основе еѐ сопоставления с информацией из других источников и с имеющимся жизненным опытом.

Учащиеся научатся:

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;
- обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объѐмом к понятию с большим объѐмом;

- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;
- основам ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения;
- структурировать тексты,включаяумение выделять главное и второстепенное, главную идею текста, выстраивать последовательность описываемых событий;
- работать с метафорами — понимать переносный смысл выражений, понимать и употреблять обороты речи, построенные на скрытом уподоблении, образном сближении слов.

Обучающиеся получат возможность научиться:

- *основам дизайна и web-дизайна;*
- *ставить проблему, аргументировать еѐ актуальность;*
- *самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;*
- *выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;*
- *организовывать исследование с целью проверки гипотез;*
- *делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации.*

Формирование ИКТ-компетентности обучающихся

Учащиеся научатся:

- подключать устройства ИКТ к электрическим и информационным сетям, использовать аккумуляторы;
- соединять устройства ИКТ (блоки компьютера, устройства сетей, принтер, проектор, сканер, измерительные устройства и т. д.) с использованием проводных и беспроводных технологий;
- правильно включать и выключать устройства ИКТ, входить в операционную систему и завершать работу с ней, выполнять базовые действия с экранными объектами (перемещение курсора, выделение, прямое перемещение, запоминание и вырезание);
- осуществлять информационное подключение к локальной сети и глобальной сети Интернет;
- входить в информационную среду образовательного учреждения, в том числе через Интернет, размещать в информационной среде различные информационные объекты;
- выводить информацию на бумагу, правильнообращаться с расходными материалами;
- соблюдать требования техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе с устройствами ИКТ, в частности учитывающие специфику работы с различными экранами; • осуществлять фиксацию изображений и звуков в ходе процесса обсуждения, проведения эксперимента, природного процесса, фиксацию хода и результатов проектной деятельности;
- учитывать смысл и содержание деятельности при организации фиксации, выделять для фиксации отдельные элементы объектов и процессов, обеспечивать качество фиксации существенных элементов;
- выбирать технические средства ИКТ для фиксации изображений и звуков в соответствии с поставленной целью;
- проводить обработку цифровых фотографий с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, создавать презентации на основе цифровых фотографий;
- проводить обработку цифровых звукозаписей с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, проводить транскрибирование цифровых звукозаписей;
- осуществлять видеосъѐмку и проводить монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов; • организовывать сообщения в виде линейного или включающего ссылки представления для самостоятельного просмотра через браузер;

• работать с особыми видами сообщений: диаграммами (алгоритмические, концептуальные, классификационные, организационные, родстваидр.), картами (географические, хронологические) испутниковымифотографиями, втомчислевсистемахглобальногопозиционирования;

• проводить деконструкцию сообщений, выделение в них структуры, элементов и фрагментов;

• использовать при восприятии сообщений внутренние и внешние ссылки;

• формулировать вопросы к сообщению, создавать краткое описание сообщения; цитировать фрагменты сообщения;

• избирательноотноситься к информации в окружающем информационном пространстве, отказываться от потребления ненужной информации; создавать различные геометрические объекты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;

• создавать цифровые продукты с использованием специализированных компьютерных программ. *Учащиеся получат возможность научиться*:

• *осознавать и использовать в практической деятельности основные психологические особенности восприятия информации человеком;*

• *различать творческую и техническую фиксацию звуков и изображений;*

• *использовать возможности ИКТ в творческой деятельности, связанной с искусством.*

• *создавать мультипликационные фильмы.*

Коммуникация и социальное взаимодействие Учащиеся научатся:

• осуществлять образовательное взаимодействие в информационном пространстве образовательного учреждения (получение и выполнение заданий, получение комментариев, совершенствование своей работы, формирование портфолио);

• соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей.

формировать собственное информационное пространство: создавать системы папок и размещать в них нужные информационные источники, размещать информацию в Интернете.

проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность, организовывать своѐ время с использованием ИКТ.

Учащиеся получат возможность научиться:

• *взаимодействовать с партнѐрами с использованием возможностей Интернета (игровое и театральное взаимодействие).*

Метапредметные результаты:

умение самостоятельноопределять цели своегообучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учѐбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

смысловое чтение;

умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;

формирование и развитие компетентности в области использования информационно – коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Предметные результаты:

умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «графика», «алгоритм», «анимация», «программа», «дизайн», «web-сайт», «издательское дело»;

понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;

умение описывать структуру сайта, используя основы языка HTML;

умение создавать и редактировать растровые изображения;

умение создавать и редактировать векторные изображения;

умение создавать flash-анимацию различными методами;

умение создавать дизайн и верстку печатного издания;

умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;

навыки выбора способа представления данных в зависимости от постановленной задачи.

2. Содержание курса внеурочной деятельности«Компьютерный дизайн».

5 класс.

Основные цели программы (4 ч)

Векторная графики. Типы файлов. Цель программного обеспечения. Структура окна программы. Пользовательский интерфейс.

Программные инструменты (4 часа)

Основной метод рисования. Инструменты для рисования.Настройки макета страницы. Инструмент заливки.

Манипулирование объектами, изменяющее их форму (7 часов)

Изменение содержанияобъектов. Выделение множестваобъектов. Копирование и объединениеобъектов. Пересечение и объединение объектов. Удалениеобъектов. Изменение начертанияобъектов.

Обводка контуром и заливка областей (4 часа)

Манипулирование контуром объекта. Свойства контура.Заливка объектов. Модели цвета RGB, CMYK.

Манипуляции с текстом (3 часа)

Простой и сложный фигурный текст. Текст по кривой.

Графические эффекты (3 часа)

Огибающая. Перспектива. Объемные объекты.Эффекты подобия и линзы. Фигурная обрезка.

Моделирование (9 часов)

Импорт и экспорт изображений.Растровые изображения.Создание визиток.Создание буклетов.Создание календарей.

6 класс.

Цель программы. 1 час

Пользовательский интерфейс.

Инструменты группирования и выделения (4 часа)

Предназначениеоперации выделения. Инструменты Область и Лассо.Инструменты Лассо.Инструмент волшебная палочка. Инструмент группы Рамка.

Инструменты для рисования (4 часа)

Заливкаобъекта. Градиент. Создание нового изображения.

Инструмент Перо и Контуры. (2 часа)

Назначение инструмента. Основные характеристики и функции пера.

Инструменты для манипуляции с Текстом (2 часа).

Растровый текст. Инструмент Текст-маска.

Слой. Манипулирование слоем. Создание маски слоя. (3 часа).

Понятие слоя. Предназначение слой-маски. Режим нанесения слоя.

Канал. Редактирование альфа-канала. Маска. (4 часа)

Разделение изображений по основному цветовому каналу. Палитра каналов. Редактирование каналов.Быстрая маска. Вычисления каналов.

Преобразование изображений. (5 часов)

Коррекция изображения. Корректирующий слой изображения. Трансформации объектов. Размещение сетчатых и растровых объектов.

Фильтр. Создание специальных эффектов с помощью фильтров. (4 часа)

Основы работы с фильтрами. Фильтр и основной цвет фона. Отфильтрованные и выделенные области. Фильтры других фирм.

Моделирование рисунка. (5 часов)

Цвет и базовая цветовая модель.Сканирование текста и графических изображений. Оптимизация файлов для WEB-сайтов. Создание собственного проекта в растровом редакторе.

7 класс.

Введение в программуFlashMX (4 часа).

Первая настройкаFlashMX. Навигация при помощи MovieExplorer. Импорт, использование и совершенствованиеграфических объектов в проекте. Использование библиотек.

Создание наглядных текстовых эффектов (8 часов).

Преобразование текста. Прозрачность и яркость текстовых объектов. Построениетекставдольтраектории. Маскирование текстовых объектов. Созданиетекстовых эффектов. ФайлыLiberty.

Переходы (3 часа).

Виды переходов. Сложные переходы. Трёхмерные переходы.

Эффекты треппингая (4 часа).

Поверхностный обзор технологий маскирования. Простая маска-прожектор. Сглаживание маски простых и сложных форм.

Технология анимации (10 часов)

Разработка сценария. Основы анимации персонажа.Оживление созданноголица. Динамическая анимация. Выражение эмоций изображения. Анимация фоновых изображений.

Расширенные возможности Flash (6 часов)

Имитация видеоэффектов в среде Flash. Создание трехмерных объектов в среде Flash. Использование звуковых эффектов в среде Flash.Создание мини-фильма.

8 класс.

Использование программных средств для создания издательской продукции. 2(часа)

Верстка и подготовка публикаций в MicrosoftWord и Publiser(32 часа)

Основы работы вMicrosoftWord.Макеты страниц в MicrosoftWord. Колонки.Работа с изображениями в MicrosoftWord.Страничные блоки в MicrosoftWord.Особенности верстки в MicrosoftWord.Создание публикации.ОсновыработывпрограммеPubliser.Правила выбора шаблона в программе Publiser.Изменение шаблона в программе Publiser.Верстка на основе шаблона.Работа с различными видами объектов.Создание новой публикации

9 класс.

Создание gif – анимаций средствами программного комплексаAdobeImageReady (4 часа).

Функционал и возможности программного обеспечения для создания gif.Создание кадра.Настройка мультипликации и кадрирования.

Дизайн WEB-страниц и типы сайтов (3 часа).

Особенности WEB-дизайна и приемы создания страниц.Графические эффекты. Пользовательские ресурсы Internet. СпециальностьWEB-дизайнера.

Расширения стандарта языка гипертекстовой разметкиWeb -страниц (HTML) (3 часа).

Определение фреймов. Внутри- и межкадровые гипертекстовые переходы.

Создание веб-сайта, используя программную среду. Adobe Dream Weaver (12 часов).

Обзор программ для создания WEB-сайтов.ОсновыработывDreamWeaver.Пространстводляработыредактора. Создание WEB – узлов.Подготовка документов.Редактирование HTML – кода.Режимы работы объектов.

Просмотр каскадных таблиц стилей CSS (8 часов).

Что есть CSS. Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные таблицы стилей.Свойства font, text, color, background, box. Классификация. Измерение длины. Процентное соотношение измерений. Цвет. Связи.

Размещение и созданиевеб-сайта на сервере (4 часа).

Разработка содержания (контента) веб-сайта и разработка его структуры.Создайте веб-сайт с помощью редактора Dreamweaver. Регистрация адреса. Загрузка материалов на сайт (договоры и правила).Фильтры DHTML.

3.Тематическое планирование

5 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
	Основные цели программы (4 ч)		
1.	Векторная графики. Типы файлов.	1	**Аналитическая деятельность:** анализировать графические программы с точки зрения векторной графики; оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида; определять основные элементы строения векторного редактора; анализировать пользовательский интерфейс программного средства векторной графики по определенной схеме. Практическая деятельность: выбирать и определять графические программы для работы с векторной графикой; выбирать и загружать нужную программу; ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, различными панелями программы; работать с различными типами файлов.
2.	Цель программного обеспечения	1	
3-4	Структура окна программы. Пользовательский интерфейс.	2	
	Программные инструменты (4 часа)		
5	Основной метод рисования.	1	Аналитическая деятельность: анализировать систему макета страницы с позиции решения конкретной задачи; анализировать интерфейс векторного редактора с позиций исполнителя; определять, для получения какого контура предназначен инструмент. Практическая деятельность: настраивать макет страницы; использовать инструменты программы для создания графических объектов.
6	Инструменты для рисования.	1	
7-8	Настройки макета страницы. Инструмент заливки.	2	
	Манипулирование объектами, изменяющее их форму (7 часов)		
9	Изменение содержанияобъектов.	1	Аналитическая деятельность: определять основные разновидности операций с объектами в среде векторного редактора; реализовывать технологию выполнения конкретной ситуации с помощью векторного редактора. Практическая деятельность: использовать возможности программы для различных операций с объектами; реализовывать технологии изменения форм объектов с помощью программы векторной графики.
10	Выделение множестваобъектов.	1	
11-12	Копирование и объединениеобъектов.	2	
13	Пересечение и объединение объектов.	1	
14-15	Удалениеобъектов. Изменение начертанияобъектов.	2	
	Обводка контуром и заливка областей (4 часа)		
16-17	Манипулирование контуром объекта. Свойства контура.	2	Аналитическая деятельность: выделять и определять контур и заливку объекта; анализировать возможности векторного редактора
18	Заливка объектов.	1	

19	Модели цвета RGB, CMYK.	1	для изменения свойств объекта. Практическая деятельность: выполнять основные операции для изменения контура и заливки объектов; использовать векторный редактор для изменения к модели представления цвета в графическом файле.
	Манипуляции с текстом (3 часа)		
20-21	Простой и сложный фигурный текст.	2	Аналитическая деятельность: определять в конкретных ситуациях необходимость использования простого или фигурного текста; анализировать возможности создания текста вдоль кривой. Практическая деятельность: использовать векторный редактор для работы с текстом.
22.	Текст по кривой.	1	
	Графические эффекты (3 часа)		
23.	Огибающая. Перспектива.	1	Аналитическая деятельность: определять основные графические эффекты; анализировать условия и возможности применения графического эффекта для решения различных графических комбинаций. Практическая деятельность: использовать возможности векторного графического редактора для создания специальных графических эффектов для объетков.
24.	Объемные объекты.	1	
25.	Эффекты подобия и линзы. Фигурная обрезка.	1	
	Моделирование (9 часов)		
26.	Импорт и экспорт изображений.	1	Аналитическая деятельность: анализировать пути преобразования растрового изображения в векторное, векторного в растровое; анализировать условия и возможности применения векторного редактора для выполнения типовых заданий. Практическая деятельность: использовать библиотеку символов и заготовок; применять фильтры к растровому изображению; использовать векторный редактор для создания и редактирования информационного продукта.
27.	Растровые изображения.	1	
28-29	Создание визиток.	2	
30-31	Создание буклетов.	2	
32-34	Создание календарей.	3	

6 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1.	**Цель программы. Пользовательский интерфейс.**	**1**	Аналитическая деятельность: анализировать графические программы с точки зрения растровой графики; анализировать интерфейс растрового редактора с позиций исполнителя; оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида. Практическая деятельность: выбирать и загружать нужную программу; ориентироваться в типовом интерфейсе

			растрового редактора.
	Инструменты группирования и выделения (4 часа)		
2.	Предназначениеоперации выделения.	1	Аналитическая деятельность: определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя. Практическая деятельность: использовать инструменты выделения для создания области выделения в конкретных моделируемых ситуациях.
3.	Инструменты Область и Лассо. Инструменты Лассо.	1	
4.	Инструмент волшебная палочка.	1	
5.	Инструмент группы Рамка.	1	
	Инструменты для рисования (4 часа)		
6-7.	Заливкаобъекта.	2	Аналитическая деятельность: определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя. Практическая деятельность: определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя. использовать инструменты выделения для создания области выделения в конкретных моделируемых ситуациях.
8-9.	Градиент. Создание новогоизображения.	2	
	Инструмент Перо и Контуры. (2 часа)		
10.	Назначение инструмента.	1	Аналитическая деятельность: выделять и определять возможности контура и функции пера; анализировать возможности растрового редактора для изменения контура объекта с помощью пера. Практическая деятельность: выполнять основные операции для изменения контура объекта с помощью Пера; использовать растровый редактор для создания объектов со сложными контурами.
11.	Основные характеристики и функции пера	1	
	Инструменты для манипуляции с Текстом (2 часа)		
12.	Растровый текст.	1	Аналитическая деятельность: определять в конкретных ситуациях необходимость использования различных видов текста; анализировать возможности создания моделей текста.
13.	Инструмент Текст-маска.	1	

			Практическая деятельность: использовать растровый редактор для создания текстовыхобъектов.
	Слой. Манипулирование слоем. Создание маски слоя. (3 часа)		
14.	Понятие слоя.	1	Аналитическая деятельность: анализировать возможности использования многослойного документа; анализировать и сопоставлять различные режимы наложения изображений в растровом редактооре. Практическая деятельность: выполнять операции в интерфейсе растрового графического редактора при работе со слоями и масками слоя; использовать режимы наложения для усиления реалистичности создаваемого изображения.
15-16	Предназначение слой-маски. Режим нанесения слоя.	2	
	Канал. Редактирование альфа-канала. Маска. (4 часа)		
17.	Разделение изображений по основному цветовому каналу.	1	Аналитическая деятельность: анализировать условия и возможности применения различных каналов с позиции пользователя; сопоставлять возможности работы с изображением при использовании альфа-каналов. Практическая деятельность: использовать возможности растрового редактора для создания и редактирования альфа-каналов; вычислять каналы для редактирования изображения по цветовым каналам.
18.	Палитра каналов. Редактирование каналов.	1	
19.	Быстрая маска	1	
20.	Вычисления каналов.	1	
	Преобразование изображений. (5 часов)		
21-22.	Коррекция изображения.	2	Аналитическая деятельность: анализировать возможности использования сетки для позиционирования объектов; анализировать и сопоставлять различные способы редактирования изображений. Практическая деятельность: определять в различных ситуациях целесообразность применения сетки; выполнять коррекцию изображения с помощью имеющихся возможностью растрового редактора.
23.	Корректирующий слой изображения.	1	
24.	Трансформации объектов.	1	
25.	Размещение сетчатых и растровых объектов.	1	
	Фильтр. Создание специальных эффектов с помощью фильтров. (4 часа)		
26.	Основы работы с фильтрами.	1	Аналитическая деятельность: анализировать условия и возможности применения растрового редактора для придания эффектов растровым изображениям; распознавать группы фильтров для придания желаемого эффекта растровому изображению. Практическая деятельность: использовать возможности растрового редактора
27.	Фильтр и основной цвет фона.	1	
28.	Отфильтрованные и выделенные области.	1	
29.	Фильтры других фирм.	1	

			для создания эффектов в изображении с помощью фильтров; применять фильтры к растровому изображению.
	Моделирование рисунка. (5 часов)		
30.	Цвет и базовая цветовая модель.	1	Аналитическая деятельность: анализировать пути моделирования рисунка; анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения рисунков, коллажей. Практическая деятельность: использовать возможности растрового редактора для создания коллажей и рисунков; применять фильтры к растровому изображению; использовать растровый редактор для создания и редактирования информационного продукта.
31.	Сканирование текста и графических изображений. Оптимизация файлов для WEB-сайтов.	1	
32 33 34	Создание собственногопроекта в растровом редакторе.	3	

7класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
	Введение в программуFlashMX (4 часа)		
1.	Первая настройкаFlashMX.	1	Аналитическая деятельность: анализировать интерфейс FlashMX для создания анимационных роликов с позиций исполнителя; осуществлять навигацию с использованием Movie Explorer$ анализировать и сопоставлять возможности встроенных библиотек программы. Практическая деятельность: загружать нужную программу; выполнять настройки программы для работы с объектами; ориентироваться в интерфейсе программы Flash MX.
2.	Навигация при помощи MovieExplorer.	1	
3.	Импорт, использование и совершенствованиеграфических объектов в проекте.	1	
4.	Использование библиотек.	1	
	Создание наглядных текстовых эффектов (8 часов)		
5.	Преобразование текста	1	Аналитическая деятельность: определять в конкретных ситуациях необходимость использования текста и текстовых эффектов; анализировать возможности создания эффектов
6-9.	Прозрачность и яркость текстовых объектов.Построениетекставдольтраектории	3	
10.	Маскированиетекстовых объектов	1	
11-12.	Созданиетекстовых эффектов	2	

13.	Файлы Liberty	1	текста; анализировать условия и возможности применения альфа-прозрачности и яркости с позиции пользователя; сопоставлять возможности работы с изображением при использовании файла Liberty. Практическая деятельность: использовать возможности редактора FlashMX для создания и редактирования выразительных текстовых эффектов; использовать редактор для создания текста, маскирования.
	Переходы (3 часа)		
14.	Виды переходов	1	Аналитическая деятельность: анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения разного вида переходов. Практическая деятельность: использовать возможности FlashMX для создания простых, сложных и трёхмерных переходов.
15.	Сложные переходы	1	
16.	Трёхмерные переходы	1	
	Эффекты треппингая (4 часа)		
17.	Поверхностный обзор технологий маскирования	1	Аналитическая деятельность: определять в конкретных ситуациях необходимость использования той или иной технологии треппинга; анализировать возможности создания маски- прожектора. Практическая деятельность: использовать возможности редактора FlashMX для сглаживания маски при работе с простыми и сложными формами; применять технологии треппингаобъектов
18.	Простая маска-прожектор	1	
19-20.	Сглаживание маски простых и сложных форм	2	
	Технология анимации (10 часов)		
20. 21.	Разработка сценария	2	Аналитическая деятельность: анализировать возможности программы FlashMX с точки зрения создания анимационного сюжета; анализировать и сопоставлять различные приемы создания анимации для создания анимации фоновых изображений. Практическая деятельность: ориентироваться в возможностях программы по созданию анимации действующего лица;
22. 23.	Основы анимации персонажа	1	
24.	Оживление созданноголица	1	
25. 26.	Динамическая анимация	2	
27.	Выражение эмоций изображения	1	
28.	Анимация фоновых изображений	1	

			определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации; выполнять операции в программе для создания покадровой анимации.
	Расширенные возможности Flash (6 часов)		
29	Имитация видеоэффектов в среде Flash	1	Аналитическая деятельность: анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре; уметь регистрировать адрес в сети Интернет для выгрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил. Практическая деятельность: применять программное обеспечение FlashMX для создания фильма; применять видеоэффекты для создания объектов в фильме; организовывать индивидуальную информационную среду.
30.	Создание трехмерных объектов в среде Flash	1	
31.	Использование звуковых эффектов в среде Flash.	1	
32-34.	Создание мини-фильма.	3	

8класс

№ п/п	Тема раздела	Колво часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1-2	**Использование программных средств для создания издательской продукции.**	2	Аналитическая деятельность: анализировать программное обеспечение с точки зрения удобства верстки и подготовки публикаций; анализировать пользовательский интерфейс программных средств верстки и подготовки публикаций поопределенной схеме. Практическая деятельность: выбирать и определять программы для создания издательской продукции; выбирать и загружать нужную программу; ориентироваться в типовом интерфейсе.
	Верстка и подготовка публикаций в MicrosoftWord и Publiser(32 часа)		
3-5	Основы работывMicrosoftWord.	3	Аналитическая деятельность: анализировать условия и возможности использования программного средства MicrosoftWord для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства MicrosoftWord. Практическая деятельность: использовать программное обеспечение MicrosoftWord для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного
6-7.	Макеты страниц в MicrosoftWord.	2	
8-9.	Колонки.	2	
10-12	Работа с изображениями в MicrosoftWord.	3	
13-14.	Страничные блоки в MicrosoftWord.	2	
15-16.	Особенности верстки в MicrosoftWord	2	
17-19	Создание публикации.	3	

			проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.)
20-21.	ОсновыработывпрограммеPubliser.	2	Аналитическая деятельность: анализировать условия и возможности использования программного средства MicrosoftPublisher для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства MicrosoftPublisher. Практическая деятельность: использовать программное обеспечение MicrosoftPublisher для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.)
22-23.	Правила выбора шаблонав программе Publiser..	2	
24-25.	Изменение шаблонав программе Publiser.	2	
26-28.	Верстка на основе шаблона.	3	
29-31	Работа с различными видами объектов.	3	
32-34	Созданиеновой публикации	3	

9класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
	Создание gif – анимаций средствами программного комплексаAdobeImageReady (4 часа)		
1.	Функционал и возможности программного обеспечения для создания gif.	1	Аналитическая деятельность: анализировать программное обеспечение с точки зрения создания gif-анимации; анализировать пользовательский интерфейс программного средства. Практическая деятельность: ориентироваться в типовом интерфейсе; определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации; выполнять операции в программе для создания покадровой анимации.
2-3	Создание кадра.	1	
4.	Настройка мультипликации и кадрирования.	2	
	Дизайн WEB-страниц и типы сайтов (3 часа)		
5.	Особенности WEB-дизайна и приемы создания страниц.	1	Аналитическая деятельность: анализировать структуру web-страницы с позиции особенностей дизайна; оценивать адекватность ресурсов сети Интернет поставленным профессиональным задачам; рассматривать информационную составляющую web-дизайнера. Практическая деятельность: ориентироваться в ресурсах сети Интернет; моделировать структуру web-страниц.
6.	Графические эффекты. Пользовательские ресурсы Internet.	1	
7.	Специальность WEB-дизайнера.	1	
	Расширения стандарта языка гипертекстовой разметкиWeb -страниц (HTML) (3 часа)		

8. 9. 10.	Определение фреймов. Внутри- и межкадровые гипертекстовые переходы	3	Аналитическая деятельность: узнавать кадр-фрейм; анализировать структуру страниц с точки зрения гипертекстовых переходов внутри и между фреймами. Практическая деятельность: использовать средства стандарта HTMLдля создания гипертекстовых переходов внутри и между фреймами.
	Создание веб-сайта, используя программную среду. Adobe Dream Weaver (12 часов)		
11.	Обзор программ для создания WEB-сайтов.	1	Аналитическая деятельность: анализировать условия и возможности использования программного средства Ado-beDreamWeaver для создания и редактирования web-сайтов; реализовывать технологию создания конкретногоweb-сайта с помощью программного средства AdobeDreamWeaver. Практическая деятельность: использовать программное обеспечение AdobeDreamWeaver для создания сайта; использовать программное обеспечение AdobeDreamWeaver для редактирования html-кода.
12. 13. 14. 15.	ОсновыработывDreamWeaver. Пространстводляработыредактора. Создание WEB – узлов.	4	
16. 17. 18.	Подготовка документов.	3	
19-20	Редактирование HTML – кода.	2	
21-22	Режимы работы объектов.	2	
	Просмотр каскадных таблиц стилей CSS (8 часов)		
23-24	Что есть CSS. Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные таблицы стилей.	2	Аналитическая деятельность: анализировать условия и возможности использования CSS для создания и редактирования web-сайтов; реализовывать технологию создания конкретногоweb-сайта с помощью CSS. Практическая деятельность: использовать CSS для создания таблицы стилей при верстке web-сайта; использовать CSS для получения эффектов на web-страницах.
25. 26. 27. 28.	Свойства font, text, color, background, box. Классификация.	4	
29-30	Измерение длины. Процентное соотношение измерений. Цвет. Связи.	2	
	Размещение и созданиевеб-сайта на сервере (4 часа)		
31.	Разработка содержания (контента) веб-сайта и разработка его структуры.	1	Аналитическая деятельность: анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре; уметь регистрировать адрес в сети Интернет для выгрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил. Практическая деятельность: применять программное обеспечение Ado-beDreamWeaver для создания сайта;
32.	Создайте веб-сайт с помощью редактора Dreamweaver	1	
33.	Регистрация адреса. Загрузка материалов на сайт (договоры и правила).	1	
34.	Фильтры DHTML.	1	

			соблюдать пользовательские соглашения при размещении сайта в сети Интернет.

СОГЛАСОВАНО
Протокол заседания
методическогообъединения
учителей естественно-математического цикла
от «30» августа 2024 года № 1
Никифорова Н.В.
подпись руководителя МО

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по МР
Осипова Ю.И.
подпись
«30» августа 2024 года