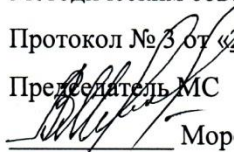


Комитет по образованию администрации города Мурманска

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования г. Мурманска
Дом детского творчества им. А. Бредова

ПРИНЯТА

Методическим советом
Протокол № 3 от «28» марта 2023г.
Председатель МС

Морозова А.В.

УТВЕРЖДЕНА

Приказом ДДТ им. А. Бредова
от «10» апреля 2023г. № 62
Директор

Докшанин С.А.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«WEB-дизайн»

Возраст обучающихся: 15 – 17 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
Мельникова И.В.,
педагог дополнительного образования
ДДТ им. А. Бредова

Мурманск
2023

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня, в век новых информационных технологий, значительно расширилась степень влияния окружающего мира на подрастающее поколение. Не так давно компьютер представлялся обучающимся трудно достигаемой дорогостоящей игрушкой и не более того. А сегодня многие из них изучают информатику с 1-го класса, и каждая школа в соответствии с государственным национальным проектом оснащена новейшим компьютерным оборудованием.

Применение современных информационных технологий значительно повышает эффективность образования. Это, в первую очередь, связано с тем, что при работе с информацией, записанной в цифровом (электронном) виде, легко организовать автоматический поиск необходимых данных. В электронный вид переведены многие, всемирно известные, энциклопедии и словари, существует большое количество электронных книг и учебников. Растет популярность дистанционного образования, когда задания и методические рекомендации обучающийся получает через Internet или по электронной почте.

Сейчас о Всемирной сети Internet не знает разве только отшельник. Для очень многих она уже стала частью повседневной жизни. Сервисы, которые предоставляет нам Internet, очень разнообразны. Это – возможность получать и просматривать свежие новости, а так же доступ к многочисленным архивам, где в специальном формате хранятся различные документы и программы. Это – самое прогрессивное средство общения и коммуникации. Ежедневно пользователи Сети отправляют друг другу сотни миллионов электронных посланий. Для многих из них Internet заменил обычную почту. Web-конференции каждый день собирают пользователей для общения, для обсуждения и решения важных научных и практических задач. Но самым распространенным и популярным сервисом является WWW (World Wide Web) – Всемирная паутина, способная в какой-то мере заменить все остальные.

Сегодня свое "представительство", собственную WWW-страничку в Сети имеет каждая организация, фирма или компания. В Сети расположены "электронные" варианты многих тысяч газет и журналов, через Сеть вещают множество радиостанций и телекомпаний. Трудно найти какую-либо область человеческой деятельности, которая не была бы представлена в Internet сотнями и тысячами "страничек". Internet растет, опутывая планету тонкой, но прочной паутиной. Сейчас профессия Web-дизайнера популярна, как никогда. Потребность рынка труда в специалисте творчески мыслящем, высоко профессиональном, способном легко ориентироваться в системе современных социально-экономических условий, весьма велика. Кроме того, современному обществу необходим специалист, способный самостоятельно пополнять свои знания, ориентироваться в современном потоке научной и технической информации, предвидеть тенденции развития научно-технического прогресса, умеющий критически мыслить, вырабатывать и защищать свою точку зрения.

Профессионалы такого класса не возникают сами по себе. Люди, посвящающие себя этой профессии, увлекаются этим, как правило, с ранней юности. Помочь обучающимся сориентироваться в выборе инструментального средства среди огромного количества представляемых на рынке программ, познакомить с основными принципами сайтостроения и Web-дизайна, с методами поиска информации, ее анализа, оптимального отбора нужной на данный момент составляющей – главная задача данного курса.

Курс Web-дизайна – это первый шаг на пути к профессиональному самоопределению обучающегося. Конечно, не каждый выберет связанную с интернет-технологиями сложную престижную и интересную профессию. Но учиться искусству создания сайта целесообразно и необходимо, ведь Internet предлагает нам уникальную возможность проявить свой творческий талант, заявить о себе и быть услышанным.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель представляемой программы – приобщить обучающихся к миру компьютерных технологий. Изучение данного курса дает возможность обучающимся изучить HTML – язык разметки гипертекста и приобрести навыки и умения в области организации Web-сайтов и создания Web-страниц. В программе подробно излагаются базовые принципы Web-дизайна, формирование структуры сайта, фреймовый и табличный дизайн, внедрение объектов, а также подготовка графического наполнения сайта. Обучение по данной программе – это первый шаг к профессиональному Web-дизайну.

Данный курс – результат опыта работы Дома детского творчества им. А. Бредова по направлению инновационного обучения информатики. В его основе – авторские разработки, методические рекомендации и учебный материал общеобразовательной и высшей школы.

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности "Web-дизайн" разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273 "Об образовании в Российской Федерации"; Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"; Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"; Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"; Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021г. № 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению

безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания"; письма Министерства образования и науки России от 18.11.2015г. № 09-3242 "О направлении информации" вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ"; Устава муниципального автономного учреждения дополнительного образования г. Мурманска Дома детского творчества им. А. Бредова, образовательной программы ДДТ им. А. Бредова, локальных нормативных актов МАУДО ДДТ им. А. Бредова.

Актуальность программы.

Актуальность программы обусловлена новыми социально-экономическими условиями и требованиями к результатам образования. Научные открытия последних лет в области информатики и сопутствующих областей других наук показали, что понятие информатики затрагивает не только узкий круг прикладных наук, но и любую сферу деятельности человека. Поэтому понятие всеобщей компьютеризации на протяжении последних двух лет является наиболее актуальным. Соответственно знаниями и навыками в сфере компьютерных технологий, а также WEB-дизайна, должны обладать все современные специалисты.

Обучение по представленному направлению способствует профессиональному самоопределению обучающихся, успешной адаптации их в условиях современного экономического развития общества.

Вместе с новизной в предметной области можно отметить преимущество программы к курсу "Информатика" общеобразовательных учреждений, что имеет большое значение в формировании условий для создания единого образовательного пространства. В то же время в отличие от стандартной школьной программы представляемый курс WEB-дизайна базируется на изучении мощного профессионального программного пакета фирмы Macromedia.

Педагогическая целесообразность.

В основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности обучающегося в рамках программы. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности обучающихся. Программа разработана с учётом возрастных и психологических особенностей детей данного возраста, представляет систему интеллектуально-развивающих занятий.

Большая часть учебного времени отводится на практическое обучение, благодаря которому обучающиеся отрабатывают полученные теоретические знания. Практическая деятельность обучающихся на занятиях по программе способствует приобретению и активному использованию знаний, формированию умений создавать собственные электронные страницы и сайты, так как в настоящее время знание Интернета не есть запредельные возможности пользователя, а является нормой для каждого человека.

Предусмотрено использование элементов развивающего и проблемного обучения. В процессе работы используются различные формы и методы работы. Основная форма работы по программе – занятия с группой обучающихся с использованием традиционных форм и методов образовательного процесса, позволяющих эффективно использовать возможности компьютера в образовании.

Новизна и отличительные особенности программы.

Программа проста для понимания детей данного возраста и построена так, что обучающиеся легко и с интересом усваивают материал; ориентирована на развитие мышления и творческих способностей обучающихся. Простота программы позволяет давать им знания о мире

современных компьютеров, WEB-дизайне и сайтостроении в увлекательной, интересной форме.

Программа составлена таким образом, что организация деятельности обучающихся предполагает использование активных методов обучения, индивидуальной и коллективной деятельности, их оценке (само- и взаимооценке), осознание своего места в образовательном процессе (рейтинг успешности).

Процесс обучения строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов учебной работы, при которой в процессе усвоения знаний и умений в области веб-дизайна и сайтостроения у обучающихся развивается творческое начало.

Принципы построения программы:

Системность: все знания систематизируются по блокам - темам, объединенным общей направленностью.

Линейность: "от простого к сложному".

Доступность: учитываются психофизические возможности обучающихся при подборе форм и методов, используемых на занятиях.

Целостность: последовательное выполнение тем и практических заданий обеспечивает поступательное творческое развитие обучающихся.

В ходе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "WEB-дизайн" применяются следующие **методы обучения**:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение, работа с печатными изданиями);
- наглядные (демонстрация иллюстраций, фото- и видеоматериалов, технологических приёмов);
- практические (выполнение творческих работ);
- эвристический метод (постановка проблемных вопросов, решение задач);
- исследовательский метод (поиск ответов на поставленный вопрос или задание);

- объяснительно-иллюстративный позволяет предавать обучающимся систему знаний посредством любых видов дидактического материала;
- репродуктивный метод предполагает практическое использование информации, решение различных задач, упражнений и ситуаций, требующих применения на практике полученных знаний;
- метод проблемного изложения материала заключается в создании проблемы и наглядном объяснении обучающимся способов и путей её решения;
- частично-поисковый (эвристический) метод обучения основан на самостоятельной деятельности обучающихся, направленной на переработку информации и с целью выявления проблем, а также поиск путей решения этих проблем;
- исследовательский метод предполагает формулирование проблемы обучающимся совместно с педагогом, который производит управление самостоятельной исследовательской деятельностью обучающихся.

Применяемые **образовательные технологии** при реализации программы:

- индивидуализация обучения, обеспечивающая доступность программы для детей с особыми образовательными потребностями;
- технология группового обучения является основной для реализации программы и обеспечивает возможность развития необходимых навыков;
- технология коллективного взаимообучения используется для повышения качества усвоения теоретического материала обучающимися;
- технология дифференцированного обучения позволяет найти оптимальный уровень сложности материала для каждого обучающегося;
- технология развивающего обучения обеспечивает возможность работы с детьми в зоне ближайшего развития и формировать уверенность обучающихся в собственных возможностях;
- технология проблемного обучения является основой для развития навыков научно-исследовательской деятельности;

- технология исследовательской и проектной деятельности является основой для формирования опыта научно-исследовательской деятельности обучающихся;
- технология игровой деятельности обеспечивает формирование и развитие практических умений и навыков через моделирование ситуаций из реальной жизни в соответствии с содержанием программы;
- технология коллективной творческой деятельности позволяет развивать навыки работы в команде через создание совместных продуктов деятельности;
- здоровьесберегающие технологии включают: санитарно–гигиенические (влажная уборка кабинета, проветривание, обеспечение оптимального освещения, соблюдение правил личной гигиены), психолого–педагогические (создание благоприятной психологической обстановки на занятиях, создание ситуации успеха, соответствие содержания программы возрастным особенностям детей, чередование видов деятельности), физкультурно-оздоровительные (использование физкультминуток, динамических пауз, дыхательной гимнастики, гимнастики для глаз) методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса.

Принципы построения занятий.

- Безоценочность;
- Создание условий комфортности для каждого ребенка;
- Добровольность посещения;
- Активность обучающихся, готовность к самостоятельной работе;
- Сочетание лекционного курса с практическими занятиями;
- Обязательный стартовый, промежуточный и итоговый контроль знаний и умений обучающихся;
- Использование на занятиях ролевых игровых моментов.

На занятиях используются различные игровые ситуации, а также разработанный дидактический материал: карточки-задания, кроссворды по различной тематике, демонстрационные программы, методические пособия.

Это позволяет дифференцировать нагрузку по сложности в соответствии с индивидуальными особенностями обучающихся.

Изучение курса предполагает ведение занятия по плану: теоретическая (лекционная) часть, самостоятельная работа, практическое занятие.

Направленность программы - техническая.

Программа реализуется в рамках комплекса образовательных программ детского объединения "Компьютерные технологии" МАУДО ДДТ им. А. Бредова.

Программа имеет **продвинутый уровень сложности.**

Разноуровневость программы.

Комплекс образовательных программ детского объединения "Компьютерные технологии" является разноуровневой образовательной программой и предполагает последовательный принцип построения процессов освоения содержания программы на его разных уровнях углубленности, доступности и степени сложности, исходя из диагностики и стартовых возможностей каждого ребенка. Модульность разноуровневой программы, позволяет вариативно организовать образовательный процесс, оперативно подстроиться под способности, возможности, интересы обучающихся, предоставив им возможность выбора уровня (модуля) и предусмотрев возможность перехода с одного уровня на другой. У каждого обучающегося есть возможность проложить свой образовательный маршрут изучения разноуровневой программы в соответствии со своими способностями и индивидуальными особенностями.

В процессе всего периода обучения ребенок идет от простого к сложному, повторяет свои накопленные знания, развивает свои познавательные функции и интеллектуальные способности.

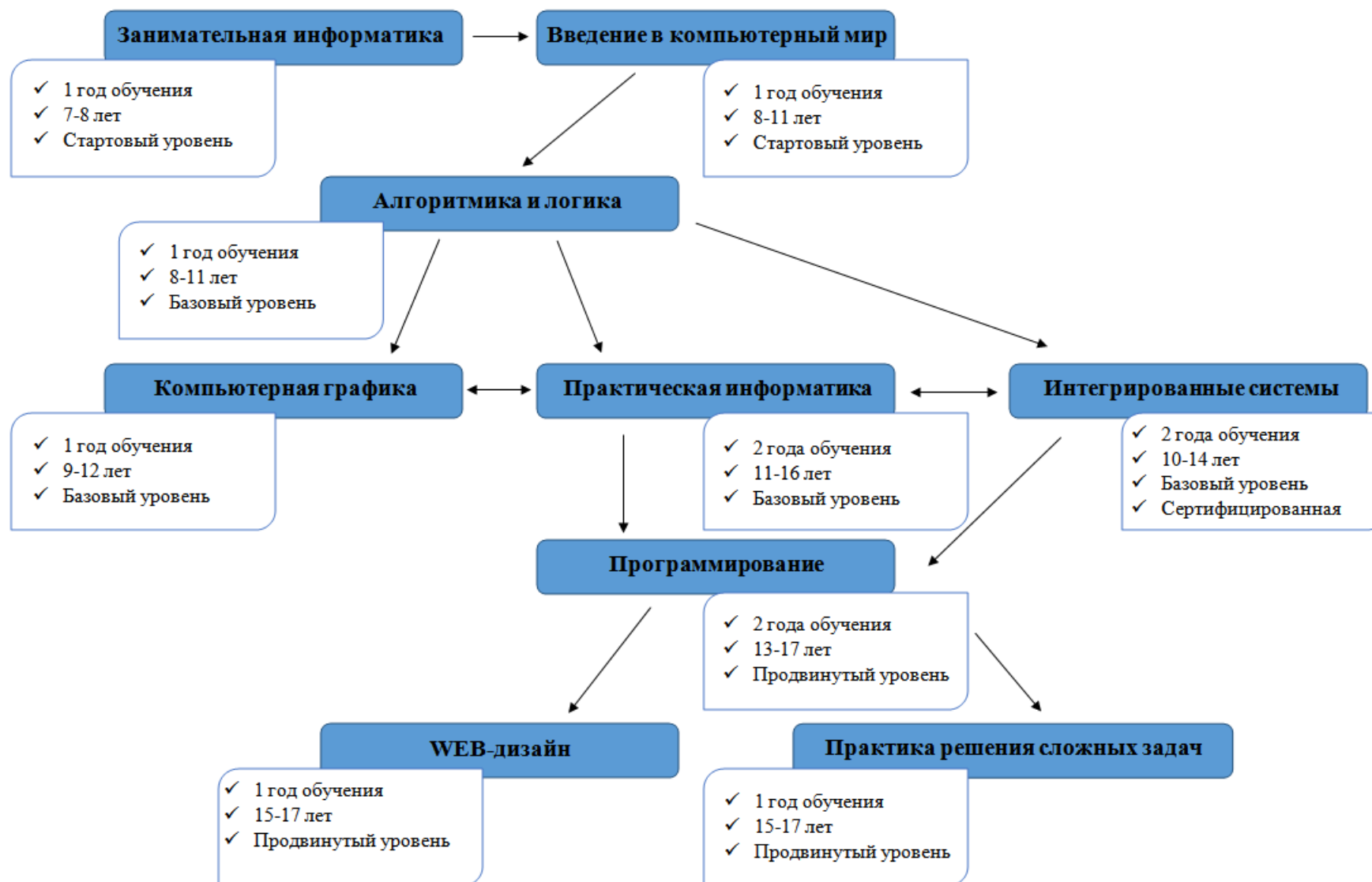
Комплекс предусматривает 3 уровня освоения программы (матрица уровней сложности разноуровневых программ):

1) **Стартовый уровень** предполагает универсальную доступность для всех детей младшего школьного возраста, с любым видом и типом психофизиологических способностей. Дифференцированный учебный материал может предлагаться в разных формах в зависимости от индивидуальных способностей ребенка. ("Занимательная информатика", "Введение в компьютерный мир").

2) **Базовый уровень** предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программ: "Алгоритмика и логика", "Компьютерная графика", "Практическая информатика", "Интегрированные системы".

3) **Продвинутый уровень** предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным (узкоспециализированным) разделам в рамках содержательно-тематического направления программы. Данный уровень направлен на углубленное изучение содержания программ "Программирование", "Практика решения сложных задач по информатике", "WEB-дизайн" и доступ к около профессиональным и профессиональным знаниям: выполнение арифметических операций в различных системах счисления, работа с массивами (заполнение, считывание, поиск, сортировка, массовые операции и прочее), использование основных алгоритмических конструкций (следование, ветвление, цикл), построение и преобразование логических выражений, построение таблиц истинности и логических схем и др.

Последовательная траектория обучения по программам комплекса образовательных программ детского объединения "Компьютерные технологии" (Матрица дифференциации программ)



Цель программы: освоение обучающимися базовых знаний, умений и навыков в области телекоммуникационных технологий, вебдизайна и сайтостроения, формирование устойчивой мотивации, интереса к выбранной программе, осознанному профессиональному самоопределению подростков.

Постановка указанной цели определяет круг задач, которые призвана решить предлагаемая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа. Решаемые задачи складываются из трех аспектов: предметного (образовательного), личностного (воспитательного), метапредметного (развивающего).

Образовательные задачи:

- развитие мышления у обучающихся, формирование у них представлений о сайтостроении;
- овладение программами и инструментами WEB-дизайна;
- применение и практическое использование программ, предназначенных для обработки различных видов информации;
- умение грамотно разъяснять основные принципы построения компьютерных сетей;
- формирование знаний о языке HTML.

Личностные задачи:

- формирование умений самостоятельно приобретать, усваивать и применять знания в сфере информационно-коммуникационных технологий, наблюдать и объяснять современные тенденции в вебдизайне;
- формирование общественной активности личности и культуры общения.

Метапредметные задачи:

- развитие готовности и способности обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, самоорганизации, саморегуляции и рефлексии;
- формирование мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- развитие навыков учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности.

Сроки реализации программы.

Программа рассчитана на **1 год обучения** и рекомендована для детей в **возрасте 15-17 лет.**

Форма обучения: очная.

Адресат программы: программа предназначена для обучающихся 15-17 лет, учащихся средних и старших классов общеобразовательной школы.

Набор в группы: зачисление на обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности "WEB-дизайн" осуществляется в очередном порядке по заявлениям установленной формы родителей (законных представителей) детей.

Условия набора: основу объединения составляют обучающиеся, успешно освоившие дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу технической направленности базового уровня "Практическая информатика" и общеразвивающую программу технической направленности продвинутого уровня "Программирование". Кроме того, допускается дополнительный набор обучающихся по результатам входящего контроля, обладающих требуемым объемом знаний, умений и навыков по данному направлению: интерфейс среды программирования, основные операторы языка программирования и правила их использования; стандартные правила формирования и обработки одномерных числовых массивов; операторы графического режима, правила построения плоских изображений; основы процедурного программирования; принципы построения модульных программ; основы комбинаторики; алгоритмические конструкции: конструкция "следование", линейный алгоритм; выполнение и невыполнение условия (истинность и ложность высказывания); простые и составные условия; конструкция "повторения": циклы с заданным числом повторений, с условием выполнения, с переменной цикла; разработка для формального исполнителя алгоритма, приводящего к требуемому результату при конкретных исходных данных; разработка несложных алгоритмов с использованием циклов и ветвлений для управления формальными исполнителями.

Набор в группы и обучение осуществляется на добровольной основе. Самостоятельное определение обучающимися предметной области изучения приводит к объединению детей по интересам, что существенно влияет на психологический климат в коллективе. Безоценочный контроль знаний и умений благоприятно отражается на эмоциональном и психическом состоянии ребенка, повышает его самооценку, ведет к формированию чувства ответственности за принятое решение.

Количество обучающихся в группах:

I год обучения – 9 человек.

Формы и режим занятий

В ходе реализации программы предполагается использование групповых форм работы.

1-й год обучения (из расчета на 1 обучающегося):

- групповые занятия: по 2 часа 2 раза в неделю (согласно установленному расписанию) - 144 часа - 9 человек в группе.

Итого: 144 часа.

Продолжительность академического часа – 45 минут, перерыв для отдыха обучающихся – 10 минут между каждым учебным занятием.

Учебный год в объединениях начинается с 10 сентября (с 1 по 9 сентября проводится комплектование учебных объединений первого года обучения).

Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение программы:

Занятия по данной программе проходят в оборудованном кабинете с использованием ПК, проектора и других технических средств обеспечения учебного процесса.

Оборудование кабинета: компьютеры с установленным программным обеспечением: Microsoft Windows XP, MicrosoftOffice 2003, MicrosoftOffice 2007, Антивирус Касперского 6.0 для Windows Workstations, Inscapе, Notepad++, NVU, GoogleChrome, K-litecodecrack, 7-zip; ноутбук; мультимедийный проектор; проекционный экран; сетевые фильтры; модемы беспроводные USB WIFI;

коммутатор; точка доступа Wi-Fi; модем ADSL; принтер; сканер; электронные учебные диски, информационные и предметные стенды.

Кадровое обеспечение программы: реализация программы осуществляется педагогическими работниками (педагогами дополнительного образования), имеющими высшее или среднее педагогическое образование, прошедшим курсы повышения квалификации по профилю программы, владеющие основами образовательной деятельности по представленному в программе направлению, умеющие видеть индивидуальные возможности и способности обучающихся направляя их к реализации этих возможностей.

Психолого-педагогическое сопровождение программы:

- Методика диагностики результатов освоения образовательной программы;
- Карта интересов обучающихся;
- Анкета "Ценностные ориентации";
- "Волшебная страна чувств" - методика исследования психо-эмоционального состояния обучающихся.

Ожидаемые результаты и способы их проверки.

Программой предусмотрен текущий контроль успеваемости, промежуточная и итоговая аттестация обучающихся. Текущий контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный раздел. Промежуточная и итоговая аттестация проводится в целях выявления степени сформированности практических умений и навыков обучающихся посредством педагогических тестов и практических заданий.

Обучение поданной программе предполагает приобретение знаний, умений и навыков в области сайтостроения и Web-дизайна на базе пакета программ фирмы Macromedia, развитие умения диагностировать, выделять главное, сравнивать, анализировать, проявлять свои коммуникативные способности и готовность к самоконтролю, развивать потребность к самообразованию и способности реализации себя в социуме.

Планируемые результаты.

Предметные результаты:

Обучающийся должен знать:

- основные виды представления информации;
- состав и назначение программного обеспечения, предназначенного для обработки различных видов информации; классификацию компьютерных сетей;
- назначение компьютерных коммуникаций, классификацию компьютерных сетей и способы их организации;
- назначение и устройство глобальной сети Internet;
- основы создания веб-сайтов при помощи языка HTML.

Обучающийся должен уметь:

- работать с персональным компьютером;
- работать с файлами различных видов информации (создавать, копировать, переименовывать, обрабатывать);
- оперативно работать с информацией;
- активно применять технологии создания и обработки графической и мультимедийной информации;
- работать с глобальной компьютерной сетью Internet;
- использовать различные функциональные возможности глобальной сети (поиск необходимой информации с помощью поисковых систем, электронная почта и многие другие);
- создавать собственные электронные сетевые ресурсы, как с помощью текстовых HTML-редакторов, так и с помощью WYSIWYG HTML-редакторов;
- работать с дизайном веб-ресурсов;
- использовать в работе платформы интернет проектов, системы управления сайтами и конструкторы сайтов.

К личностным результатам относятся:

- потребность в самореализации и саморазвитии в области информационно-коммуникационных технологий;
- мотивация достижения и волевые усилия;

- рефлексия деятельности в сфере сайтостроения.

Метапредметные результаты:

- у обучающихся будет сформирована устойчивая мотивация к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;

- в процессе изучения программы у обучающихся сформируются навыки к саморазвитию и личностному самоопределению, самоорганизации, саморегуляции и рефлексии;

- обучающиеся научатся планировать и прогнозировать, самостоятельно формулировать учебные цели и организовывать их достижения, освоят навыки учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности.

Способы проверки ожидаемых результатов.

1. Постоянная проверка сохранности контингента;

2. Проверка объема и качества полученных знаний, проведение сравнительного анализа этих показателей на входе и выходе реализации программы;

3. Отслеживание достигнутых успехов в олимпиадах разного уровня и результатов сдачи конкурсных экзаменов в высшие и средние учебные заведения;

4. Участие в городских и областных проектах по соответствующим предметным направлениям;

5. Результаты профессионального самоопределения обучающихся по данному направлению;

6. Наблюдение устойчивой положительной динамики роста объема знаний, умений и общей эрудиции обучающихся.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование разделов	Теория	Практика	Всего	Формы аттестации/ контроля
1	Вводное занятие	2	-	2	Вводная диагностика, беседа
2	Основы HTML	6	14	20	Опрос, практические

					задания, педагогический контроль
3	HTML-редактор Macromedia Dreamweaver	2	8	10	Опрос, практические задания, педагогический контроль
4	Графический WEB- редактор Macromedia Fireworks	4	18	22	Опрос, практические задания, педагогический контроль
5	Анимация с помощью MacromediaFlash	5	13	18	Опрос, практические задания, педагогический контроль
6	Введение в профессиональный WEB -дизайн	5	21	26	Опрос, практические задания, педагогический контроль
7	WEB-сценарии. Использование языка JavaScript	8	18	26	Опрос, практические задания, педагогический контроль
8	Создание WEB-проекта на базе пакета Macromedia. Аттестация обучающихся	4	16	20	Опрос, практические задания, педагогический контроль
	Итого:	36	108	144	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ - 2 часа.

- Техника безопасности. Знакомство с педагогом. Содержание программы, формы работы объединения.

2. ОСНОВЫ HTML - 20 часов.

- Основные понятия. Что такое WWW. Язык разметки гипертекста HTML. Сервисы Интернет. Как обратиться к файлу в Интернет.

- Основа WWW – файлы в формате HTML. Структура файлов. Основные средства разметки html-документа. Создание шаблона документа. Заголовок документа. Тело документа. Примеры использования тегов для выделения текста: курсив, жирность, подчеркивание.
- Понятие абзаца в HTML-документе. Команды форматирования абзацев. Горизонтальная линия и ее параметры.
- Проблемы позиционирования элементов в Web-дизайне и методы их устранения. Работа с таблицами. Основные принципы работы с таблицами. Параметры таблицы. Теги и их синтаксис. Примеры использования таблиц. Управление количеством свободного пространства между элементами таблицы
- Графика на Web-странице. Форматы графических файлов, используемые в Web-дизайне и их характеристики. Размещение картинок в HTML-документе. Понятие «Путь к файлу». Тег вставки графического файла и его параметры. Примеры использования. Подготовка рисунка для Web-страницы. Изменение размеров рисунка, использование фильтров, оптимизация графического файла при его сохранении.
- Работа с фреймами. Структура фреймов. «Материнская страничка». Горизонтальные и вертикальные фреймы Параметры тега FRAME. Вложенные фреймы

3. HTML-РЕДАКТОР MACROMEDIA DREAMWEAVER - 10 часов.

- Редактор Macromedia Dreamweaver, как мощное средство для создания Web-документов. Настройка MacromediaDreamweaver под определенного пользователя. Выбор кодировки HTML-документа, настройка скорости соединения, настройка альтернативного HTML-редактора. Планирование сайта.
- Общие свойства Web-страницы. Настройки атрибутов тега BODY. Использование цветовых схем. Чистка HTML-кода. Создание сайта из нескольких страничек с использованием стандартных цветовых схем.
- Создание списков в документе с помощью языка HTML. Создание списков с помощью редактора MacromediaDreamweaver. Типы списков.

- Управление сайтом в Dreamweaver. Подготовка всех документов, входящих в сайт, перемещение их в одну папку. Регистрация нового сайта. Карта сайта. Работа с файлами сайта.
- Дополнительные возможности работы с Web-сайтом. Активы. Список избранных элементов. Библиотека элементов. Достоинства и недостатки.

4. ГРАФИЧЕСКИЙ WEB-РЕДАКТОР MACROMEDIA FIREWORKS - 22 часа.

- Графический редактор MacromediaFireworks, как мощное средство для создания Web-графики. Назначение программы. Открытие, создание и сохранение документа. Изменение размеров документа. Кадрирование изображения. Создание графических примитивов. Заливка и обводка.
- Инструмент Pen. Прямые отрезки с помощью пера. Плавные контуры или сглаженные узлы. Кривые Безье. Острые углы и точки перегиба. Многоугольники и звезды.
- Свободное изменение контуров – инструмент Freeform. Изменение формы – инструмент – ReshapeArea. Разрезание кривых на отдельные фигуры – инструмент Knife. Операции над векторными объектами. Конвертирование обводки в отдельную фигуру с заливкой. Увеличение и сжатие по форме.
- Пример создания сложного логотипа. Язык пламени. Улучшение пропорций. Составление буквы F. Добавление огня. Сбор из отдельных элементов общего логотипа. Привязка текста к кривой. Технология привязки. Работа с привязанным текстом. Создание заголовка для Web-страницы. Создание открытки «С Новым годом!»
- Понятие анимации в Web-дизайне. Покадровая анимация. Промежуточные позиции для ролика. Создание новых фреймов. Палитра фреймов. Предварительный просмотр анимации. Оптимизация и сохранение ролика. Практическая работа. Новогодняя открытка в виде анимационного ролика.
- Анимация. Метод ключевых кадров. Создание символа. Размножение копий символа. Практическая работа: Открытка с помощью метода ключевых кадров.

- Дополнительные живые эффекты. Объемный эффект с помощью фильтра BevelBoss. Создание текстур в фильтре Marble. Имитация движения в фильтре MotionTrail. Подключение фильтров AdobePhotoshop.

5. АНИМАЦИЯ С ПОМОЩЬЮ MACROMEDIAFLASH - 18 часов.

- Введение в программу Macromedia Flash. Интерфейс программы. Настройки программы. Настройка глобальных параметров фильма.
- Работа с векторной графикой в среде редактора Macromedia Flash. Рисование и закрашивание графических примитивов. Трансформация объектов – изменение формы линий и фигур. Рабочий и наложенный уровни. Сегментирование и группировка объектов.
- Работа с растровой графикой в среде редактора Macromedia Flash. Импорт растровой графики. Оптимизация растровых изображений. Работа с растровыми изображениями как с объектами наложенного и рабочего уровней.
- Работа с текстом. Создание и форматирование текста. Типы текста и его параметры. Преобразование текста в фигуру. Разбиение текста на буквы.
- Монтажная линейка. Работа со слоями и кадрами. Понятие слоя. Типы слоев. Создание, именование, блокировка и скрытие слоев. Виды кадров: ключевые, простые, кадры трансформации. Операции с кадрами. Покадровая анимация.
- Символы. Типы символов. Создание и редактирование символов Трансформы символа –экземпляр символа. Создание, редактирование и изменение трансформ. Цветовые эффекты экземпляров. Свойства экземпляров разного типа.
- БиблиотекаMacromediaFlash. Интерфейс библиотеки. Стандартные и общие библиотеки. Создание собственной библиотеки.
- Основы классической анимации. Понятие тайминга. Раскадровка. Основные принципы анимации. Автоматическая анимация – анимация формы и анимация движения. Разработка анимационных эффектов. Встроенные эффекты монтажной линейки.
- Работа со звуком. Импорт звука. Редактирование звука. Использование звука в фильме. Экспорт звука.

- Работа над фильмом. Управление сценами. Оптимизация фильма. Тестирование фильма. Экспорт фильма.
- Работа со сценариями ActionScript. Функции воспроизведения и остановки. Функции выбора кадра. Функции безусловного перехода.

6. ВВЕДЕНИЕ В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ WEB-ДИЗАЙН - 26 часов.

- Шаблоны. Создание шаблона. Редактирование шаблона. Создание изменяемых областей. Обновление страниц на основе шаблона. Создание шаблона для будущего сайта.
- Изображение – почтовая ссылка. Активные изображения – ролловеры. Создание кнопки ролловера.
- Основы построения Каскадных таблиц стилей (CSS). Задание свойств элементам страницы с помощью CSS. Практическое освоение CSS. Понятие «класса» в CSS. Три варианта описания и сохранения стилей. Свойства элементов, управляемых с помощью CSS. Свойства шрифта. Свойства текста. Свойства границ. (Раздаточный материал) Примеры использования.
- Использование CSS в Dreamweaver. Создание стилей. Псевдостили гиперссылок. Работа в Dreamweaver. Создание стилей гиперссылок.
- Формы. Обработка запросов и данных пользователя. Виды серверных программ. Работа с формами в Dreamweaver. Элементы управления. Основные принципы разработки форм. Создание формы для опроса посетителей сайта.
- Использование таблиц стилей для создания форм. Реализация формы в виде реальной печатной анкеты.
- Свободно позиционируемые элементы. Их основные преимущества. Примеры использования. Работа со свободно позиционируемыми элементами в Dreamweaver. Параметры свободно позиционируемых элементов. Создание Web-страницы с использованием только свободно позиционируемых элементов.
- Анимация с помощью свободно позиционируемых элементов в Dreamweaver. Основные понятия: дорожка анимации, ключевые точки анимации, канал анимации, окно анимаций. Траектория движения элемента.

- Графика и анимация с помощью пакета Web-графики MacromediaFlash. Интеграция пакета MacromediaFlash и MacromediaDreamweaver. Вставка надписи Flash. Вставка кнопки MacromediaFlash. Практическая работа: Примеры использования вставки кнопок и надписей. Анимация графических изображений.

7. WEB-СЦЕНАРИИ. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯЗЫКА JAVASCRIPT - 26 часов.

- Web-сценарии. Преодоление ограничений HTML. Язык программирования JavaScript. Основные понятия и определения: выражения, операторы и операнды, константы, переменные, одномерные и двумерные массивы, условные операторы, операторы цикла. Примеры использования. Создание Web-страницы с элементами использования простейшего JavaScript сценария.
- Функции JavaScript. Объекты JavaScript. Свойства и методы объектов. Создание и удаление объектов. Системные объекты. Системные классы. Класс Date. Некоторые методы класса Date.
- Сценарии на JavaScript. Виды сценариев. Сценарии, выполняющиеся при загрузке страницы. События. Сценарии – обработчики событий. Примеры использования. Сценарий – защита страницы паролем.
- Web-сценарии – подход Dreamweaver. Работа со сценариями в Dreamweaver. Понятие поведений. Окно поведений. Работа с поведением: вывод текста в строке состояния Web-обозревателя, изменение графического изображения по щелчку мыши, вывод предупреждения, переход на другую страницу.
- Работа со звуком – подход Dreamweaver. Модули расширения. Работа с поведением – проигрывание аудиофайла.
- Альтернативные технологии, используемые вместо Web-сценариев для расширения функциональности страницы. Технология – элементы ActiveX. Технология – апплеты Java. Примеры использования.
- Серверные директивы. Понятия Web-сервер, Web-клиент. Команды, обрабатывающие HTML-код на стороне сервера. Серверная программа. Серверная директива. Стандартный набор серверных директив. Встроенные переменные сервера. Примеры использования.

- Раскрутка сайта.. Полезные советы при создании и раскрутке сайта. Популярныe поисковые машины. Представление в HTML-коде информации для поисковых агентов. Описание Web-страницы. Ключевые слова. Работа с метатегами. Реклама сайта с помощью метатегов.
- Последние штрихи в разработке сайта. Использование графики, таблиц, фреймов. Их достоинства и недостатки.

8. СОЗДАНИЕ WEB-ПРОЕКТА НА БАЗЕ ПАКЕТА MACROMEDIA - 20 часов.

- Самостоятельная работа над проектом. Итоговое занятие. Зачет по проекту.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для обеспечения образовательного процесса к каждому занятию разработаны конспекты-лекции, содержащие основной теоретический материал, примеры использования изучаемых процедур, практические задания различной сложности. На занятиях используются индивидуальные карточки-задания, кроссворды по темам, раздаточные материалы, таблицы и схемы. Учебно-методический комплект постоянно пополняется и обновляется.

Немаловажную роль необходимо уделять выстраиванию комфортной психологической обстановки в объединении. Для этого разработаны игровые сценарии. Игровые моменты используются для закрепления пройденного материала, мониторинга качества усваивания различных тем, проведения массовых мероприятий и развития общей детской эрудиции.

Логика выстраивания образовательной модели с детьми строится на гармоничном переплетении образования, общения, деятельности, отношений, которые определяют позитивные изменения в детском коллективе и создают комфортную среду для творческой деятельности.

В образовательной деятельности обучающихся осуществляется не только приобретение знаний и навыков по конкретной программе, но и создаются условия для проявления инициативы, активности, творчества, лидерской позиции. При этом большое внимание уделяется созданию развивающей среды,

закреплению мотивации к конкретному виду деятельности, выявлению и активизации внутренних ресурсов обучающихся.

Решение задачи общего развития обучающихся с использованием нестандартных форм и методов обучения и воспитания стимулирует активность обучающихся, ставит их в субъектную позицию, предоставляет им возможность для самовыражения, развивает их творческие способности. Программы формируют готовность к выбору разнообразных видов деятельности и продуктивного взаимодействия.

Обучающиеся получают возможность проявить и развить самостоятельность, творчество, реализовать свои интересы, применить свою находчивость, умение принимать верные решения в условиях быстро меняющихся ситуаций.

Предоставление возможности ребёнку выступить в самых разнообразных ролях, активно осваивать элементы различных жизненных ситуаций закрепляются в их сознании и поведении и откладывают отпечаток на дальнейшую жизнь.

Задача педагога в процессе реализации программы обеспечить педагогическую поддержку процесса развития и обогащения познавательных и социальных возможностей детей, помогать им занять активную позицию в коллективе, придать общественную направленность их увлечениям, сформировать самостоятельность и независимость в будущем, что является важным фактором формирования жизненного и профессионального самоопределения.

Важным условием успешной реализации каждой программы является адекватная положительная оценка ее актуальности родителями обучающихся. Этому способствуют индивидуальные беседы с родителями, а также их опросы и анкетирование.

МАТЕРИАЛЫ К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ И ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

Промежуточная аттестация по курсу «Web-дизайн» (Теория)

Фамилия, имя ученика _____

№	Задание	Ответ	Балл
1	Что такое Internet и WWW?		
2	В каком формате создается Web-страница?		
3	Что определяет место расположение страницы в интернете?		
4	Какой оптимальный объем Web-страницы?		
5	Что такое расширение файла?		
6	Что нужно знать при создании Web-документа вручную?		
7	Чем отличается текстовая информация от графической?		
8	Напишите структуру HTML-документа?		
9	Что такое тег?		
10	Какие форматы графических файлов используются в Web-документе?		
11	Перечислите какие HTML-редакторы, которые вы знаете?		
12	В каком формате анимационные изображения можно вставить в содержимое страницы?		
13	Назовите рабочий (родной) формат файла, созданного с помощью программы Adobe Fireworks?		
14	Какие ограничения накладываются на Web-документ, публикуемый в сети?		
15	Что такое CSS?		
16	Из чего состоят растровые		

	изображения?		
17	Чем растровые изображения отличаются от векторных?		
18	Какая кодировка используется на Web-странице для указания цвета (фона, текста, границ таблиц и т.д.)?		
19	Что такое фреймы?		
20	Что такое мета-теги? Для чего они вставляются в Web-страничку		

Всего – 20 баллов

Менее 9 б – Низкий уровень (1-4 б)

10-14 б – Средний уровень (5-7 б)

15- 20 – Высокий уровень (8-10 б)

Количество баллов _____

Промежуточная аттестация по курсу «Web-дизайн» (Практика)

Основные умения и навыки, приобретенные обучающимися, и критерии их оценки.

№	Навыки	Критерии	Балл	Всего балл
1	Создание простейшей Web-страницы без использования специализированных программ	1. Умение пользоваться основными тегами HTML 2. Умение использовать таблицы для позиционирования элементов страницы 3. Умение подготовить изображения для использования его на Web-странице	1 – 5 1 – 2 1 – 3	10
2	Владение HTML-редактором Adobe Dreamweaver	1. Владение интерфейсом редактора, умение настроить параметры программы под конкретного пользователя 2. Умение создать Web-страницу и редактировать отдельные её элементы с помощью редактора свойств 3. Умение грамотно редактировать код страницы	1 – 2 1 – 5 1 – 3	10
3	Владение Web-редактором Adobe Fireworks	1. Владение интерфейсом редактора 2. Умение создавать векторные изображения и редактировать форму контура 3. Умение использовать эффекты Fireworks для создания анимации	1 – 2 1 – 4 1 – 4	10

4	Владение основами работы в программе Adobe Flash	1. Владение интерфейсом редактора	1 – 2	10
		2. Умение создавать объекты векторной графики в среде редактора Adobe Flash	1 – 6	
		3. Умение экспортировать растровую графику в среду Flash	1 – 2	

1. Создание простейшей Web-страницы без использования специализированных программ.
2. Умение пользоваться основными тегами HTML.
3. Умение использовать таблицы для позиционирования элементов страницы.
4. Умение подготовить изображения для использования его на Web-странице.
5. Владение HTML-редактором Adobe Dreamweaver.
6. Владение графическим редактором Adobe Fireworks.

Итоговая аттестация по курсу «Web-дизайн» (Теория)

Фамилия, имя ученика _____

№	Задание	Ответ	Балл
1	Какого рода трудности возникают при создании Web-документа?		
2	Почему широкое распространение при создании Web-страниц получил табличный дизайн?		
3	Назовите недостатки табличного дизайна?		
4	С чем связаны ограничения, накладываемые на объем Web-страницы?		
5	Какое расширение у файла Web-страницы?		
6	В чем преимущества фреймового дизайна?		
7	Что из себя представляет файл форматом .swf ?		
8	Как подобрать нужную цветовую схему для сайта? Какая программа может быть для этого использована?		
9	Главные принципы подбора цветовой схемы странички?		
10	Какие два метода анимации		

	используются в программе Macromedia Flash?		
11	Какая скорость (кадры в сек) считается оптимальной при создании анимации во Flash?		
12	Что такое Web-сценарий, его назначение?		
13	Назовите рабочий (родной) формат файла, созданного с помощью программы Macromedia Flash?		
14	Какие ограничения накладываются на Web-документ, публикуемый в сети?		
15	Что такое каскадные таблицы стилей? Какие три вида стилей вы знаете?		
16	Раскадровка – что это такое и зачем она нужна?		
17	Что такое поисковики? Их назначение?		
18	Опишите структуру интернета?		
19	Что нужно для успешной раскрутки сайта?		
20	Назовите главные принципы Web-дизайна?		

Количество баллов _____

<p>Всего – 20 баллов Менее 9 б – Низкий уровень (1-4 б) 10-14 б – Средний уровень (5-7 б) 15- 18 – Высокий уровень (8-9 б) 19-20 – очень Высокий Ур. (10 б)</p>

**Итоговая аттестация по курсу «Web-дизайн» (Практика)
Основные умения и навыки, приобретенные обучающимися,
и критерии их оценки.**

№	Навыки	Критерии	Балл	Всего балл
1	Владение редактором Adobe Flash	<ul style="list-style-type: none"> 4. Умение настроить глобальные параметры фильма 5. Владение инструментом «Перо» для создания и редактирования векторного изображения 6. Умение работать с монтажной линейкой для создания анимационного ролика 	<ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 1 – 3 1 – 5 	10
2	Владение основами профессионального Web- дизайна	<ul style="list-style-type: none"> 4. Умение работать с шаблонами Web-страниц 5. Владение основами создания Каскадных таблиц стилей 6. Умение работать со свободно-позиционируемыми элементами, анимировать их 	<ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 1 – 5 1 – 3 	10
3	Владение навыками использования Web-сценариев	<ul style="list-style-type: none"> 1. Владение способностью понять программный код на Java Script 2. Умение создать простейшие Web-сценарии 3. Умение создать Web-сценарии средствами Adobe Dreamweaver 	<ul style="list-style-type: none"> 1 – 3 1 – 4 1 – 3 	10
4	Создание и публикация сайта в сети	<ul style="list-style-type: none"> 1. Умение грамотно разработать структуру сайта; 2. Умение оптимизировать графические материалы для публикации их в сети; 3. Умение создать информационное наполнение сайта; 4. Умение корректно использовать на сайте интерактивные эффекты; 5. Умение публиковать сайт и осуществлять его поддержку с помощью программы Adobe Dreamweaver. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 1 – 2 1 – 2 1 – 2 1 – 2 	10

Список примерных тем проектных работ для создания Web-сайта

1. Мир, в котором я живу.
2. Я выбираю здоровый образ жизни.
3. Архитектура и художники 19 века.
4. Мой спортивный класс.
5. Моя школа.
6. Моя электронная газета (Мой электронный журнал).
7. Завтра будет лучше.
8. Информатика вокруг нас.
9. Все науки хороши, выбирай на вкус.
10. Мой любимый город.

Список использованной литературы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г № 273-ФЗ (ред. от 23.07.2013) «Об образовании в Российской Федерации»
<http://www.rg.ru/2012/12/30/obrazovanie-dok.html>
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования Российской Федерации от 06.10.09. № 373; зарегистрированный Министерством юстиции России 22.12.09, регистрационный номер № 17785;
3. Закон Российской Федерации «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации». Принят Государственной Думой 3 июля 1998 года и одобрен Советом Федерации 9 июля 1998 года, (с изменениями от 20 июля 2000 г., 22 августа, 21 декабря 2004 г., 26, 30 июня 2007 г.)
4. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа» (Утверждена Президентом Российской Федерации Д.Медведевым 04 февраля 2010 года, Пр-271)
5. «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» - Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2012 года № 599
6. "О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы» - Указ Президента Российской Федерации от 1 июня 2012 года № 761
7. Санитарные правила и нормы (СанПиН 2.4.4.3172-14) «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». <http://www.ecobest.ru/snip/folder-7/list-39>.
8. Бородин, М.Н. Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений. 2-11 классы. / М.Н. Бородин. – М.: Бином, 2015. – 576 с.
9. Жидкова, Т.В. Компьютерная подготовка решений и документов: Учебное пособие. / Т.В. Жидкова, С.А. Бреус. – М.: ДЕЛЮ, 2002. – 440 с.
10. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. ЛЗ, 2011. – 245 с.

11. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. ЛЗ, 2011 – 232 с.
12. Златопольский, Д.М. Занимательная информатика: Учебное пособие. / Д.М. Златопольский. – М.: Бином, 2011. – 424 с.
13. Ковалько, В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер. 1-4 классы. / В.И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2012. – 296 с.
14. Куличкова, А.Г. Информатика. 2-11 классы. Внеклассные мероприятия. / А.Г. Куличкова. – Волгоград: Учитель, 2015. – 152 с.
15. Макарова, Н.В. ИНФОРМАТИКА . Практикум по технологии работы на компьютере (к предыдущему учебнику). курс / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер 2014. – 416 с.
16. Макарова, Н.В. Информатика: основы компьютерной грамоты. Начальный курс / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер 2014. – 160 с.
17. Матвеева, Н.В. Программа «Информатика» для 2-4 классов начальной общеобразовательной школы. / Под ред. Н.В.Матвеевой, Е.Н. Челак. – М.: БИНОМ, 2011. – 133 с.
18. Могилев, А.В. Технологии поиска и хранения информации. Технологии автоматизации управления. / А.В. Могилев, Л.В. Листрова. – СПб: БХВ-Петербург, 2012. – 320 с.
19. Москаленко, В.В. Информатика для начальной школы в таблицах и схемах. / В.В. Москаленко. – Ростов н/Д: Феникс, 2012. – 64 с.
20. Мухлаев, В. А. Использование информационных технологий в развитии познавательной активности учащихся. / Образование и саморазвитие. – 2012. – Т. 1, № 29. – С. 50-55.
21. Семакин, И. Г. Информационные системы и модели. Элективный курс: Учебное пособие / И. Г. Семакин, Е. К. Хеннер. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2005. – 303 с.
22. Сидорова, Е.В. Используем сервисы Google: электронный кабинет преподавателя. / Е.В. Сидорова. – СПб: БХВ-Петербург, 2013. – 288 с.

23. Скрылина, С.Н. Photoshop CS5. Самое необходимое. / С.Н. Скрылина. – СПб: БХВ-Петербург, 2011. – 442 с.
24. Тучкевич, Е. Самоучитель по Photoshop CS5. / Е. Тучкевич. – СПб: БХВ-Петербург, 2012. – 496 с.
25. Хиленко, Т.П. Типовые задачи по формированию универсальных учебных действий. Работа с информацией. 4 класс. / Т.П. Хиленко. – Просвещение, 2014. – 96 с.
26. Шелепаева, А.Х. Поурочные разработки по информатике. Базовый уровень: 10-11 классы. / А.Х. Шелепаева. – М.: ВАКО, 2009. – 352 с.

Рекомендуемая литература для обучающихся

1. Москаленко, В.В. Информатика для начальной школы в таблицах и схемах. / В.В. Москаленко. – Ростов н/Д: Феникс, 2012. – 64 с.
2. Макарова, Н.В. Информатика: основы компьютерной грамоты. Начальный курс / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер 2014. – 160 с.
3. Златопольский, Д.М. Занимательная информатика: Учебное пособие. / Д.М. Златопольский. – М.: Бином, 2011. – 424 с.

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Web-дизайн»

Год обучения: 1

	Кол-во часов	Время проведения занятий	Форма	ТЕМА ЗАНЯТИЯ, СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЯ	Теория	Практика	Всего часов	Место проведения	Форма аттестации/ контроля
06.09 – 12.09	2	По расписанию	Группа	Введение. Инструктаж по ТБ и противопожарной безопасности.	2	-	2	Кабинет информатики	Беседа
13.09 – 19.09	2	По расписанию	Группа	Основные понятия. Основа WWW – файлы в формате HTML. Структура файлов Теги для выделения текста: курсив, жирность, подчеркивание. Создание HTML-документа.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Основные средства разметки html-документа. Понятие тега. Создание шаблона документа. Заголовок документа. Тело документа. Понятие абзаца в HTML-документе. Команды форматирования абзацев. Горизонтальная линия и ее параметры.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
20.09 – 26.09	2	По расписанию	Группа	Проблемы позиционирования элементов в Web-дизайне и методы их устранения. Работа с таблицами. Основные принципы работы с таблицами. Параметры таблицы. Теги и их синтаксис. Примеры использования таблиц. Создание таблиц.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания

	2	По расписанию	Группа	Управление количеством свободного пространства между элементами таблицы. Объединение ячеек таблицы. Создание таблиц сложной структуры.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
27.09 – 03.10	2	По расписанию	Группа	Графика на Web-странице. Форматы графических файлов, используемые в Web-дизайне и их характеристики. Подготовка изображения в графическом редакторе Adobe Photoshop.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Размещение картинок в HTML-документе. Понятие «Путь к файлу». Тег вставки графического файла и его параметры. Примеры использования.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
04.10 – 10.10	2	По расписанию	Группа	Подготовка рисунка для Web-страницы. Изменение размеров рисунка, использование фильтров, оптимизация графического файла при его сохранении.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Работа с фреймами. Структура фреймов. «Материнская страничка». Горизонтальные и вертикальные фреймы Параметры тега FRAME. Вложенные фреймы	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
11.10 – 17.10	2	По расписанию	Группа	Практическая работа: Создание фреймовых страниц различной структуры.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Редактор Adobe Dreamweaver, как мощное средство для создания Web-документов. Настройка Adobe Dreamweaver под определенного пользователя. Выбор кодировки HTML-документа, настройка скорости соединения, настройка альтернативного HTML-редактора. Планирование сайта.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания

18.10 – 24.10	2	По расписанию	Группа	Общие свойства Web-страницы. Настройки атрибутов тега BODY. Использование цветовых схем. Чистка HTML-кода. Создание сайта из нескольких страничек с использованием стандартных цветовых схем.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Создание списков в документе с помощью языка HTML. Создание списков с помощью редактора Adobe Dreamweaver. Типы списков.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
25.10 – 31.10	2	По расписанию	Группа	Управление сайтом в Dreamweaver. Подготовка всех документов, входящих в сайт, перемещение их в одну папку. Регистрация нового сайта. Карта сайта. Работа с файлами сайта.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Дополнительные возможности работы с Web-сайтом. Активы. Список избранных элементов. Библиотека элементов. Достоинства и недостатки.	-	2	2	Кабинет информатики	Практические задания
01.11 – 07.11	2	По расписанию	Группа	Графический редактор Adobe Fireworks, как мощное средство для создания Web-графики. Назначение программы. Изменение размеров документа. Кадрирование изображения. Создание графических примитивов. Заливка и обводка.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Работа с инструментом Pen. Кривые Безье. Острые углы и точки перегиба. Многоугольники и звезды.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
08.11 – 14.11	2	По расписанию	Группа	Свободное изменение контуров – инструмент Freeform. Изменение формы – инструмент – Reshape Area. Разрезание кривых на отдельные фигуры – инструмент Knife. Операции над векторными объектами. Конвертирование обводки в отдельную фигуру с заливкой. Увеличение и сжатие по форме.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания

	2	По расписанию	Группа	Пример создания сложного логотипа. Язык пламени. Улучшение пропорций. Составление буквы F. Добавление огня. Сбор из отдельных элементов общего логотипа.	1	1	2	Кабинет информатики	Практические задания
15.11 – 21.11	2	По расписанию	Группа	Привязка текста к кривой. Технология привязки. Работа с привязанным текстом.	-	2	2	Кабинет информатики	Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Создание заголовка для Web-страницы. Практическая работа: Создание открытки «С Новым годом!»	-	2	2	Кабинет информатики	Практические задания
22.11 – 28.11	2	По расписанию	Группа	Понятие анимации в Web-дизайне. Покадровая анимация. Промежуточные позиции для ролика.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Создание новых фреймов. Палитра фреймов. Предварительный просмотр анимации. Оптимизация и сохранение ролика.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
29.11 – 05.12	2	По расписанию	Группа	Практическая работа. Новогодняя открытка в виде анимационного ролика.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Анимация. Метод ключевых кадров. Создание символа. Размножение копий символа. Практическая работа: Открытка с помощью метода ключевых кадров.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
06.12 – 12.12	2	По расписанию	Группа	Дополнительные живые эффекты. Объемный эффект с помощью фильтра Bevel Boss. Создание текстур в фильтре Marble. Имитация движения в фильтре Motion Trail. Подключение фильтров Adobe Photoshop.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Введение в программу Adobe Flash. Интерфейс программы. Настройки программы. Настройка глобальных параметров фильма.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания

13.12 –1912	2	По расписанию	Группа	Работа с векторной графикой в среде редактора Adobe Flash. Рисование и закрашивание графических примитивов. Трансформация объектов – изменение формы линий и фигур. Рабочий и наложенный уровни. Сегментирование и группировка объектов.	1	1	2	Кабинет информатики	Тестирование, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики. Оптимизация растровых изображений. Промежуточная аттестация.	1	1	2	Кабинет информатики	Практические задания
20.12 –26.12	2	По расписанию	Группа	Символы. Типы символов. Создание и редактирование символов.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Монтажная линейка. Работа со слоями и кадрами. Понятие слоя. Типы слоев. Создание, именованье, блокировка и скрытие слоев. Виды кадров: ключевые, простые, кадры трансформации. Операции с кадрами. Покадровая анимация.	-	2	2	Кабинет информатики	Тестирование, Практические задания
27.12 –31.12	2	По расписанию	Группа	Основы классической анимации. Понятие тайминга. Раскадровка. Основные принципы анимации. Автоматическая анимация – анимация формы и анимация движения.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Практическая работа. Разработка анимационных эффектов. Встроенные эффекты монтажной линейки.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания

10.01 –16.01	2	По расписанию	Группа	Работа с текстом. Создание и форматирование текста. Типы текста и его параметры. Преобразование текста в фигуру. Разбиение текста на буквы. Создание ролика.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Работа со звуком. Импорт звука. Редактирование звука. Использование звука в фильме. Экспорт звука.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
17.01 –23.01	2	По расписанию	Группа	Работа над фильмом. Управление сценами. Оптимизация фильма. Тестирование фильма. Экспорт фильма. Работа со сценариями ActionScript. Функции воспроизведения и остановки. Функции выбора кадра. Функции безусловного перехода.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Шаблоны. Создание шаблона. Редактирование шаблона. Создание изменяемых областей. Обновление страниц на основе шаблона. Создание шаблона для будущего сайта.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
24.01 –30.01	2	По расписанию	Группа	Изображение – почтовая ссылка. Активные изображения – ролловеры. Создание кнопки ролловера.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Основы построения Каскадных таблиц стилей (CSS). Задание свойств элементам страницы с помощью CSS. Практическое освоение CSS.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
31.01 –06.02	2	По расписанию	Группа	Понятие «класса» в CSS. Три варианта описания и сохранения стилей. Свойства элементов, управляемых с помощью CSS. Свойства шрифта. Свойства текста. Свойства границ. (Раздаточный материал) Примеры использования.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания

	2	По расписанию	Группа	Использование CSS в Dreamweaver. Создание стилей. Псевдостили гиперссылок.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
07.02 –13.02	2	По расписанию	Группа	Работа в Dreamweaver. Создание стилей гиперссылок.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Формы. Обработка запросов и данных пользователя. Виды серверных программ. Работа с формами в Dreamweaver. Элементы управления. Основные принципы разработки форм. Создание формы для опроса посетителей сайта.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
14.02 –20.02	2	По расписанию	Группа	Использование таблиц стилей для создания форм. Реализация формы в виде реальной печатной анкеты.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Свободно позиционируемые элементы. Их основные преимущества. Примеры использования. Работа со свободно позиционируемыми элементами в Dreamweaver.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
21.02 –27.02	2	По расписанию	Группа	Параметры свободно позиционируемых элементов. Создание Web-страницы с использованием только свободно позиционируемых элементов.		2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Анимация с помощью свободно позиционируемых элементов в Dreamweaver. Основные понятия: дорожка анимации, ключевые точки анимации, канал анимации, окно анимаций.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
28.02 – 06.03	2	По расписанию	Группа	Траектория движения элемента. Практическая работа в Dreamweaver. Создание анимационного логотипа с использованием траектории движения свободно позиционируемых элементов.	-	2	2	Кабинет информатики	Практические задания

	2	По расписанию	Группа	Графика и анимация с помощью пакета Web-графики Adobe Flash. Интеграция пакета Adobe Flash и Adobe Dreamweaver. Вставка надписи Flash. Вставка кнопки Adobe Flash.	-	2	2	Кабинет информатики	Практические задания
07.03 – 13.03	2	По расписанию	Группа	Практическая работа: Примеры использования вставки кнопок и надписей. Анимация графических изображений.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
14.03 – 20.03	2	По расписанию	Группа	Web-сценарии. Преодоление ограничений HTML. Язык программирования JavaScript. Основные понятия и определения: выражения, операторы и операнды, константы, переменные. Примеры использования.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Одномерные и двумерные массивы в JavaScript, условные операторы, операторы цикла. Создание Web-страницы с элементами использования простейшего JavaScript сценария.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
21.03 – 27.03	2	По расписанию	Группа	Функции JavaScript. Объекты JavaScript. Свойства и методы объектов. Создание и удаление объектов. Системные объекты.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Системные классы. Класс Date. Некоторые методы класса Date. Примеры использования.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
28.03 – 03.04	2	По расписанию	Группа	Сценарии на JavaScript. Виды сценариев. Сценарии, выполняющиеся при загрузке страницы. Примеры использования.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания

	2	По расписанию	Группа	События. Сценарии – обработчики событий. Примеры использования. Сценарий – защита страницы паролем.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
04.04 –10.04	2	По расписанию	Группа	Web-сценарии – подход Dreamweaver. Работа со сценариями в Dreamweaver. Понятие поведений. Окно поведений. Работа с поведением: вывод текста в строке состояния Web-обозревателя,	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	. Работа со сценариями в Dreamweaver. Практическая работа. Вывод предупреждения, переход на другую страницу.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
11.04 –17.04	2	По расписанию	Группа	Работа с поведением: изменение графического изображения по щелчку мыши.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Работа со звуком – подход Dreamweaver. Модули расширения. Работа с поведением – проигрывание аудиофайла.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
18.04 –24.04	2	По расписанию	Группа	Практическая работа: Подбор и вставка звукового содержания в HTML-документ.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Альтернативные технологии, используемые вместо Web-сценариев для расширения функциональности страницы. Технология – элементы ActivX. Технология – апплеты Java. Примеры использования.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания

25.04 –01.05	2	По расписанию	Группа	Практическая работа: Подбор и вставка апплетов в HTML-документ.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Серверные директивы. Понятия Web-сервер, Web-клиент. Команды, обрабатывающие HTML-код на стороне сервера. Серверная программа. Серверная директива.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
03.05 –08.05	2	По расписанию	Группа	Стандартный набор серверных директив. Встроенные переменные сервера. Примеры использования.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Раскрутка сайта.. Полезные советы при создании и раскрутке сайта. Популярные поисковые машины. Представление в HTML-коде информации для поисковых агентов. Описание Web-страницы. Ключевые слова. Работа с метатегами. Реклама сайта с помощью метатегов.	1	1	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
09.05 –15.05	2	По расписанию	Группа	Подбор темы для собственного проекта. Разработка содержимого сайта.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Подбор и обработка графического наполнения сайта.	-	2	2	Кабинет информатики	Практические задания
16.05 – 22.05	2	По расписанию	Группа	Самостоятельная работа над проектом. Разработка структуры сайта. Создание материнской фреймовой страницей сайта.	-	2	2	Кабинет информатики	Практические задания

	2	По расписанию	Группа	Итоговая аттестация.	1	1	2	Кабинет информатики	Тестирование, Практические задания
23.05 –29.05	2	По расписанию	Группа	Наполнение сайта текстовым и графическим содержимым.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
	2	По расписанию	Группа	Итоговое занятие. Зачет по проекту.	-	2	2	Кабинет информатики	Опрос, Практические задания
				Итого:	36	108	144		