

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Кемеровская область - Кузбасс
Тисульский МО
МБОУ Тамбарская ООШ

УТВЕРЖДЕНО:

Директор

Е.В.Тарабанова
пр.№ 106 от 01.09.2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности «Инфознайка»
для обучающихся 5-6 классов

Тамбар 2023г.

Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности
3. Тематическое планирование

Рабочая программа по **внеурочной деятельности «Инфознайка»** составлена на основе ООП ООО МБОУ Тамбарской ООШ..

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

По окончании внеурочного курса «Инфознайка» к концу 9 класса школьники:

- 1) научатся использовать графические программы для создания графического компьютерного изображения;
- 2) овладеют основами двухмерной компьютерной мультипликации;
- 3) освоят три способа создания печатной продукции;
- 4) овладеют практическими умениями и навыками работы в нестандартных растровом и векторном редакторах;
- 5) освоят технологию создания web-сайта и его размещение в сети Интернет с учетом пользовательских соглашений хостинга;
- 6) приобретут знания о правилах создания предметной и информационной среды и умения применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач;
- 7) приобретут первоначальные знания о профессии дизайнера, web-дизайнера.

Личностные результаты:

формирование ответственного отношения 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 ответственного отношения 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 «Инфознайка» обучающиеся усваивают и совершенствуют приобретённые на первой ступени навыки работы с информацией и пополняют 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 свёртывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме и в наглядно-символической форме;
- заполнять и дополнять таблицы, схемы, тексты, изображения.

Обучающиеся усваивают и совершенствуют 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 приёмы 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 получают возможность научиться строить умозаключения и принимать решения на основе самостоятельно полученной информации, а также освоить опыт критического отношения к получаемой информации на основе её 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 объёмом к понятию с большим объёмом;
- 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, включая умение 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 получают возможность научиться:

- основам дизайна и web-дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её 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, правильно обращаться 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 видеосъёмку 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, родства и др.), картами (географические, хронологические) и спутниковыми фотографиями, в том числе в системах глобального позиционирования;
 - 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;
 - избирательно относиться 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 получают 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 своё время с использованием ИКТ.

Учащиеся получают возможность научиться:

- *взаимодействовать с партнёрами с использованием возможностей Интернета (игровое и театральное взаимодействие).*

Метапредметные результаты:

умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе 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 поставленной задачи.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Раздел 1. 5 класс. Векторная графика.

Назначение программы. Понятие векторной графики. Типы файлов. Предназначение программы.

Строение окна программы. Пользовательский интерфейс.

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.

Инструменты программы. Основные приемы рисования. Инструменты рисования.

Инструмент Заливка.

Настройка макета страницы.

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.

Операции над объектами. Изменение формы объектов. Изменение формы объектов.

Выделение одного и нескольких объектов. Копирование объектов. Комбинирование

объектов. Пересечение и объединение объектов. Исключение объектов. Изменение контура объектов.

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.

Контур и заливка областей. Работа с контуром объектов. Свойства контура. Заливка объектов. Модели

представления цвета RGB, CMYK.

Аналитическая деятельность:

выделять и определять контур и заливку объекта;

анализировать возможности векторного редактора 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.

Работа с текстом. Простой и фигурный текст. Текст вдоль кривой.

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.

Специальные графические эффекты. Огибающая. Перспектива. Объемные объекты.

Эффекты подобия и линзы. Фигурная обрезка.

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 объектов

Моделирование. Импорт и экспорт изображений. Растровые изображения. Фильтры. Создание визиток.

Создание буклетов. Создание календарей.

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.

Раздел 2. 6 класс. Растровая графика.

Предназначение программы. Пользовательский интерфейс.

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 группы выделения. Цель операции выделения. Инструменты группы Область.

Инструменты группы Лассо. Инструмент волшебная палочка. Инструмент Рамка.

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.

Инструменты рисования. Заливка. Градиент. Создание рисунка.

Контуры. Инструмент Перо. Предназначение инструмента. Свойства и функции пера

Инструмент Текст. Растрованный текст. Инструмент Текст-маска.
Слои. Операции со слоями. Создание слой-маски. Понятие слоя. Многослойный документ.
Предназначение слой-маски. Режимы наложения.
Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски. Разделение изображения по цветовым каналам. Палитра каналов. Быстрая маска — временный канал для редактирования формы выделенной области. Редактирование альфа-каналов. Вычисления каналов.
Редактирование изображений. Коррекция изображения (уровни и кривые). Корректирующие слои.
Трансформации (поворот объектов). Сетка и позиционирование.
Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров. Принципы работы фильтров. Фильтры и основной/фоновый цвета. Фильтры и выделенные области. Фильтры третьих фирм.
Моделирование рисунка. Цвет и модели цвета. Сканирование текста и графики. Оптимизация файлов для WEB. Создание проекта в растровом редакторе.

Раздел 3. 7 класс. Мультипликация.

Введение во Flash MX. Настройки Flash MX под потребности пользователя.
Навигация при помощи Movie Explorer. Импорт, использование и оптимизация графики.
Советы по использованию библиотек.

Аналитическая деятельность:

анализировать интерфейс Flash MX 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

Создание выразительных текстовых эффектов. Простые преобразования текста. Альфа-прозрачность и яркость. Построение промежуточных отображений текста вдоль траектории. Текст и маскирование. Создание собственных текстовых эффектов. Файл Liberty.

Аналитическая деятельность:

определять в конкретных ситуациях необходимость использования текста и текстовых эффектов;

анализировать возможности создания эффектов 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 Flash MX для создания и редактирования выразительных текстовых эффектов;

использовать редактор для создания текста, маскирования.

Выполнение переходов. Простые переходы. Комбинированные переходы. Пространственные переходы.

Аналитическая деятельность:

анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения разного вида переходов.

Практическая деятельность:

использовать возможности Flash MX для создания простых, комбинированных и пространственных переходов.

Эффекты маскирования. Краткий обзор технологии маскирования. Простая маска-прожектор.

Сглаживание маски для простых и сложных форм.

Аналитическая деятельность:

определять в конкретных ситуациях необходимость использования той или иной технологии маскирования;

анализировать возможности создания маски-прожектора.

Практическая деятельность:

использовать возможности редактора Flash MX для сглаживания маски при работе с простыми и сложными формами;

применять технологии маскирования объектов

Анимационные технологии. Разработка сценария. Основы анимации действующего лица.

Оживление созданного действующего лица. Циклическая анимация. Выражение эмоций.

Анимация фоновых изображений.

Аналитическая деятельность:

анализировать возможности программы Flash MX

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;

определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации;

выполнять операции в программе для создания покадровой анимации.

Расширенные возможности Flash. Имитация видеоэффектов в среде Flash.

Создание трехмерных объектов в среде Flash. Использование звука в среде Flash. Создание фильма.

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 Flash MX для создания фильма;

применять видеоэффекты для создания объектов в фильме;

организовывать индивидуальную информационную среду

Раздел 4. 8 класс. Издательское дело.

Использование программных средств для создания издательской продукции.

Аналитическая деятельность:

анализировать программное обеспечение с точки зрения удобства верстки и подготовки публикаций;

анализировать пользовательский интерфейс программных средств верстки и подготовки публикаций по определенной схеме.

Практическая деятельность:

выбирать и определять программы для создания издательской продукции;

выбирать и загружать нужную программу;

ориентироваться в типовом интерфейсе.

Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word). Основы работы.

Макеты страниц. Колонки. Работа с изображениями. Страничные блоки. Особенности верстки в программе. Создание публикации.

Аналитическая деятельность:

анализировать условия и возможности использования программного средства Microsoft

Publisher для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Microsoft Publisher.

Практическая деятельность:

использовать программное обеспечение Microsoft Publisher для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.)

Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Publiser). Основы работы. Правила выбора шаблона. Изменение шаблона. Верстка на основе шаблона. Работа с различными видами объектов. Создание публикации.

Аналитическая деятельность:

анализировать условия и возможности использования программного средства Microsoft Publisher для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Microsoft Publisher.

Практическая деятельность:

использовать программное обеспечение Microsoft Publisher для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.)

Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus). Основы работы. Подготовка к работе. Блоки изображения. Текстовые блоки. Табличные блоки. Работа со слоями страницы. Макетирование нескольких страниц. Текстовые эффекты. Фигуры для текста. Создание публикации

Аналитическая деятельность:

анализировать условия и возможности использования программного средства Scribus для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Scribus.

Практическая деятельность:

работать с различными блоками на странице;

создавать макетные страницы;

использовать программное обеспечение Scribus для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.)

Раздел 5. 9 класс. Web-дизайн.

Создание gif – анимаций в программе Adobe ImageReady. Назначение и основные возможности. Создание кадра. Настройка мультипликации.

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.

Дизайн WEB-страниц и виды сайтов. Технологические особенности WEB-дизайна.

Профессиональные приемы создания страниц. Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet. Профессия WEB-дизайнера.

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 *Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML)*. Понятие кадра-фрейма. Гипертекстовые переходы внутри и между фреймами.

Аналитическая деятельность:

узнавать кадр-фрейм;

анализировать структуру страниц с точки зрения гипертекстовых переходов внутри и между фреймами.

Практическая деятельность:

использовать средства стандарта HTML для создания гипертекстовых переходов внутри и между фреймами.

Использование программных средств для создания Web-сайтов. Adobe DreamWeaver. Обзор программных средств для создания WEB-сайтов. Основы работы в DreamWeaver. Рабочее пространство редактора. Создание WEB – узлов и документов. Подготовка документов. Редактирование HTML – кода. Режимы работы объектов.

Аналитическая деятельность:

анализировать условия и возможности использования программного средства Adobe DreamWeaver для создания и редактирования вебсайтов;

реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью программного средства Adobe DreamWeaver.

Практическая деятельность:

использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для создания сайта;

использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для редактирования html-кода.

Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей). Что есть CSS.

Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные таблицы стилей. Свойства font, text, color, background, box.

Классификация. Меры длины. Проценты меры. Цвета. Ссылки.

Аналитическая деятельность:

анализировать условия и возможности использования CSS для создания и редактирования web-сайтов;

реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью CSS.

Практическая деятельность:

использовать CSS для создания таблицы стилей при верстке web-сайта;

использовать CSS для получения эффектов на web-страницах.

Создание персонального WEB-сайта. Размещение HTML-документа на сервере. Выработка контента

(содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры. Создание WEB-сайта с использованием редактора DreamWeaver. Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила). Фильтры DHTML. Во время выполнения практических работ на занятиях в системе будет использоваться региональный, национальный и этнокультурный компонент (например, web-сайт «Абакан глазами поэтов Хакасии»; коллаж «Степи Хакасии»; буклет «Герои ВОВ — наши земляки» и другое).

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 Adobe DreamWeaver для создания сайта;

применять фильтры DHTML для создания эффектов на web-страницах;

соблюдать пользовательские соглашения при размещении сайта в сети Интернет.

Тематическое планирование

№	тема	Кол-во часов
5 класс		
1	Назначение программы.	4
2	Инструменты программы.	4
3	Операции над объектами. Изменение формы объектов.	7
4	Контур и заливка областей.	4
5	Работа с текстом.	3
6	Специальные графические эффекты.	4
7	Моделирование.	8
итого		34
6 класс		
1	Предназначение программы. Пользовательский интерфейс.	1
2	Инструменты группы выделения.	5
3	Инструменты рисования.	3
4	Контуры. Инструмент Перо.	2
5	Инструмент Текст.	2
6	Слой. Операции со слоями. Создание слой-маски.	3
7	Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски.	5
8	Редактирование изображений.	4
9	Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров.	4
10	Моделирование рисунка.	5
итого		34
7 класс		
1	Введение во Flash MX	4
2	Создание выразительных текстовых эффектов.	8
3	Выполнение переходов	3
4	Эффекты маскирования	4
5	Анимационные технологии.	10
6	Расширенные возможности Flash	5
итого		34
8 класс		
1	Использование программных средств для создания издательской продукции.	2
2	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word)	10
3	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Publiser)	8
4	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus)	14
итого		34
9 класс		
1	Создание gif – анимаций в программе Adobe ImageReady.	4
2	Дизайн WEB-страниц и виды сайтов.	3
3	Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML).	3

4	Использование программных средств для создания Webсайтов. Adobe DreamWeaver.	12
5	Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей).	8
6	Создание персонального WEBсайта. Размещение HTML документа на сервере.	4
итого		34

5 класс. Векторная графика

<i>№ п/п</i>	<i>Тема раздела</i>	<i>Кол- во часов</i>	<i>Характеристика основных видов деятельности учащихся</i>
1	Назначение программы.	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> 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.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> 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.</p>
	Понятие векторной графики. Типы файлов.	1	
	Предназначение программы	1	
	Строение окна программы.	1	
	Пользовательский интерфейс.	1	
2	Инструменты программы.	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать систему макета страницы с позиции решения конкретной задачи; анализировать интерфейс векторного редактора с позиций исполнителя; определять, для получения какого контура предназначен инструмент.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> настраивать макет страницы; использовать инструменты программы для создания графических объектов.</p>
	Основные приемы рисования.	1	
	Инструменты рисования.	1	
	Инструмент Заливка.	1	
	Настройка макета страницы	1	
3	Операции над объектами. Изменение формы	7	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> определять основные разновидности операций с</p>

	объектов.		<p>объектами в среде векторного редактора; реализовывать технологию выполнения конкретной ситуации с помощью векторного редактора.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> использовать возможности программы для различных операций с объектами; реализовывать технологии изменения форм объектов с помощью программы векторной графики.</p>
	Изменение формы объектов.	<i>1</i>	
	Выделение одного и нескольких объектов.	<i>1</i>	
	Копирование объектов.	<i>1</i>	
	Комбинирование объектов.	<i>1</i>	
	Пересечение и объединение объектов.	<i>1</i>	
	Исключение объектов.	<i>1</i>	
	Изменение контура объектов.	<i>1</i>	
4	Контур и заливка областей.	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> выделять и определять контур и заливку объекта; анализировать возможности векторного редактора для изменения свойств объекта.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> выполнять основные операции для изменения контура и заливки объектов; использовать векторный редактор для изменения к модели представления цвета в графическом файле.</p>
	Работа с контуром объектов.	<i>1</i>	
	Свойства контура.	<i>1</i>	
	Заливка объектов.	<i>1</i>	
	Модели представления цвета RGB, CMYK	<i>1</i>	
5	Работа с текстом.	3	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> определять в конкретных ситуациях необходимость использования простого или фигурного текста; анализировать возможности создания текста вдоль кривой.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> использовать векторный редактор для работы с текстом.</p>
	Простой и фигурный текст.	<i>2</i>	
	Текст вдоль кривой.	<i>1</i>	
6	Специальные графические эффекты.	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> определять основные графические эффекты; анализировать условия и возможности применения графического эффекта для решения различных графических комбинаций.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> использовать возможности векторного графического редактора для создания специальных графических эффектов для объектов.</p>
	Огибающая. Перспектива.	<i>1</i>	
	Объемные объекты.	<i>1</i>	
	Эффекты подобия и линзы.	<i>1</i>	
	Фигурная обрезка.	<i>1</i>	
7	Моделирование.	8	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать пути преобразования растрового изображения в векторное, векторного в растровое;</p>
	Импорт и экспорт изображений.	<i>1</i>	

	Растровые изображения. Фильтры.	1	анализировать условия и возможности применения
	Создание визиток.	2	векторного редактора для выполнения типовых заданий. <i>Практическая деятельность:</i> использовать библиотеку символов и заготовок; применять фильтры к растровому изображению; использовать векторный редактор для создания и редактирования информационного продукта.
	Создание буклетов.	2	
	Создание календарей.	2	
	итого	34	

6 класс. Растровая графика.

№ п/п	Тема раздела	Кол- во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1	Предназначение программы. Пользовательский интерфейс.	1	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать графические программы с точки зрения растровой графики; анализировать интерфейс растрового редактора с позиций исполнителя; оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида. <i>Практическая деятельность:</i> выбирать и загружать нужную программу; ориентироваться в типовом интерфейсе растрового редактора.
2	Инструменты группы выделения.	5	<i>Аналитическая деятельность:</i> определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя. <i>Практическая деятельность:</i> использовать инструменты выделения для создания области выделения в конкретных моделируемых ситуациях.
	Цель операции выделения.	1	
	Инструменты группы Область.	1	
	Инструменты группы Лассо.	1	
	Инструмент волшебная палочка.	1	
	Инструмент. Рамка	1	

3	Инструменты рисования.	3	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> 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.</p>
	Заливка.	1	
	Градиент.	1	
	Создание рисунка.	1	
4	Контуры. Инструмент Перо.	2	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> выделять и определять возможности контура и функции пера; анализировать возможности растрового редактора для изменения контура объекта с помощью пера.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> выполнять основные операции для изменения контура объекта с помощью Пера; использовать растровый редактор для создания объектов со сложными контурами.</p>
	Предназначение инструмента.	1	
	Свойства и функции пера	1	
5	Инструмент Текст.	2	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> определять в конкретных ситуациях необходимость использования различных видов текста; анализировать возможности создания моделей текста.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> использовать растровый редактор для создания текстовых объектов.</p>
	Растрированный текст.	1	
	Инструмент Текст-маска.	1	

6	Слои. Операции со слоями. Создание слой-маски.	3	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать возможности использования многослойного документа;
	Понятие слоя. Многослойный документ.	1	анализировать и сопоставлять различные режимы наложения изображений в растровом редакторе.
	Предназначение слой-маски.	1	<i>Практическая деятельность:</i> выполнять операции в интерфейсе растрового графического редактора при работе со слоями и масками слоя; использовать режимы наложения для усиления реалистичности создаваемого изображения.
	Режимы наложения.	1	
7	Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски.	5	
	Разделение изображения по цветовым каналам	1	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать условия и возможности применения различных каналов с позиции пользователя;
	Палитра каналов.	1	сопоставлять возможности работы с изображением при использовании альфа-каналов.
	Быстрая маска — временный канал для редактирования формы выделенной области.	1	<i>Практическая деятельность:</i> использовать возможности растрового редактора для создания и редактирования альфа-каналов; вычислять каналы для редактирования изображения по цветовым каналам.
	Редактирование альфа-каналов	1	
	Вычисления каналов.	1	
8	Редактирование изображений.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать возможности использования сетки для позиционирования объектов;
	Коррекция изображения (уровни и кривые).	1	анализировать и сопоставлять различные способы редактирования изображений.
	Корректирующие слои.	1	<i>Практическая деятельность:</i> определять в различных ситуациях целесообразность применения сетки; выполнять коррекцию изображения с помощью имеющихся возможностей растрового редактора.
	Трансформации (поворот объектов).	1	
	Сетка и позиционирование.	1	
9	Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать условия и возможности применения
	Принципы работы фильтров .	1	растрового редактора для придания

	Фильтры и основной/фоновый цвета.	1	эффектов растровым изображениям; распознавать группы фильтров для придания желаемого эффекта растровому изображению. <i>Практическая деятельность:</i> использовать возможности растрового редактора для создания эффектов в изображении с помощью фильтров; применять фильтры к растровому изображению.
	Фильтры и выделенные области.	1	
	Фильтры третьих фирм.	1	
10	Моделирование рисунка.	5	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать пути моделирования рисунка; анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения рисунков, коллажей. <i>Практическая деятельность:</i> использовать возможности растрового редактора для создания коллажей и рисунков; применять фильтры к растровому изображению; использовать растровый редактор для создания и редактирования информационного продукта.
	Цвет и модели цвета	1	
	Сканирование текста и графики. Оптимизация файлов для WEB	1	
	Создание проекта в растровом редакторе.	1	
	Итого	34	

7 класс. Мультипликация.

<i>№ п/п</i>	<i>Тема раздела</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Характеристика основных видов деятельности учащихся</i>
1	Введение во Flash MX.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать интерфейс Flash MX для создания анимационных роликов с позиций исполнителя; осуществлять навигацию с использованием Movie Explorer\$ <i>Практическая деятельность:</i> анализировать и сопоставлять возможности встроенных библиотек программы. <i>Практическая деятельность:</i> загружать нужную программу; выполнять настройки программы для работы с объектами;
	Настройки Flash MX под потребности пользователя	1	
	Навигация при помощи Movie Explorer.	1	
	Импорт, использование и оптимизация графики	1	
	Советы по использованию библиотек	1	

			ориентироваться в интерфейсе программы Flash MX
2	Создание выразительных текстовых эффектов.	8	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> определять в конкретных ситуациях необходимость использования текста и текстовых эффектов; анализировать возможности создания эффектов текста; анализировать условия и возможности применения альфа-прозрачности и яркости с позиции пользователя; сопоставлять возможности работы с изображением при использовании файла Liberty.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> использовать возможности редактора Flash MX для создания и редактирования выразительных текстовых эффектов; использовать редактор для создания текста, маскирования.</p>
	Простые преобразования текста	1	
	Альфа-прозрачность и яркость	1	
	Построение промежуточных отображений текста вдоль траекторий	2	
	Текст и маскирование	2	
	Создание собственных текстовых эффектов	1	
	Файл Liberty	1	
3	Выполнение переходов.	3	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения разного вида переходов.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> использовать возможности Flash MX для создания простых, комбинированных и пространственных переходов.</p>
	Простые переходы	1	
	Комбинированные переходы	1	
	Пространственные переходы	1	
4	Эффекты маскирования	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> определять в конкретных ситуациях необходимость использования той или иной технологии маскирования; анализировать возможности создания маски-прожектора.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> использовать возможности редактора Flash MX для сглаживания маски при работе с простыми и сложными формами; применять технологии маскирования объектов</p>
	Краткий обзор технологии маскирования	1	
	Простая маска-прожектор	1	
	Сглаживание маски для простых и сложных форм	2	
5	Анимационные технологии.	10	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать возможности программы Flash</p>
	Разработка сценария	2	

	Основы анимации действующего лица	2	МХ с точки зрения создания анимационного сюжета; анализировать и сопоставлять различные приемы создания анимации для создания анимации фоновых изображений. <i>Практическая деятельность:</i> ориентироваться в возможностях программы по созданию анимации действующего лица; определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультимпликации; выполнять операции в программе для создания покадровой анимации.
	Оживление созданного действующего лица	2	
	Циклическая анимация	2	
	Выражение эмоций	1	
	Анимация фоновых изображений	1	
6	Расширенные возможности Flash	5	<i>Аналитическая деятельность:</i> 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. <i>Практическая деятельность:</i> применять программное обеспечение Flash МХ для создания фильма; применять видеоэффекты для создания объектов в фильме; организовывать индивидуальную информационную среду
	Имитация видеоэффектов в среде Flash	1	
	Создание трехмерных объектов в среде Flash	1	
	Использование звука в среде Flash.	1	
	Создание фильма	2	
	итого	34	

8 класс. Издательское дело.

<i>№ п/п</i>	<i>Тема раздела</i>	<i>Кол- во часов</i>	<i>Характеристика основных видов деятельности учащихся</i>
1	Использование программных средств для создания издательской продукции.	2	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать программное обеспечение с точки зрения удобства верстки и подготовки публикаций; анализировать пользовательский интерфейс программных средств верстки и

			подготовки публикаций по определенной схеме. <i>Практическая деятельность:</i> выбирать и определять программы для создания издательской продукции; выбирать и загружать нужную программу; ориентироваться в типовом интерфейсе.
2	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word)	10	
	Основы работы.		<i>Аналитическая деятельность:</i>
	Макеты страниц.		анализировать условия и возможности использования программного средства Microsoft Word
	Колонки.		для выполнения типовых заданий для верстки и
	Работа с изображениями.		подготовки публикаций;
	Страничные блоки.		реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Microsoft Word.
	Особенности верстки в программе		<i>Практическая деятельность:</i> использовать программное обеспечение Microsoft Word для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.)
	Создание публикации.		
3	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Publiser)	8	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать условия и возможности использования программного средства Microsoft
	Основы работы.	1	Publisher для выполнения типовых заданий для
	Правила выбора шаблона.	1	верстки и подготовки публикаций;
	Изменение шаблона	1	реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Microsoft Publisher.
	Верстка на основе шаблона.	1	<i>Практическая деятельность:</i> использовать программное обеспечение Microsoft Publisher для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного
	Работа с различными видами	2	
	Создание публикации	2	

			проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.)
4	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus)	14	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать условия и возможности использования программного средства Scribus для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Scribus.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> работать с различными блоками на странице; создавать макетные страницы; использовать программное обеспечение Scribus для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.)</p>
	Основы работы.	1	
	Подготовка к работе.	1	
	Блоки изображения.	1	
	Текстовые блоки.	2	
	Табличные блоки.	1	
	Работа со слоями страницы	2	
	Макетирование нескольких страниц	2	
	Текстовые эффекты.	1	
	Фигуры для текста.	1	
	Создание публикации.	2	
	Итого	34	

9 класс. Web-дизайн.

<i>№ п/п</i>	<i>Тема раздела</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Характеристика основных видов деятельности учащихся</i>
1	Создание gif – анимаций в программе Adobe ImageReady.	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать программное обеспечение с точки зрения создания gif-анимации; анализировать пользовательский интерфейс программного средства.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i> ориентироваться в типовом интерфейсе; определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации; выполнять операции в программе для создания покадровой анимации.</p>
	Назначение и основные возможности.	1	
	Создание кадра.	2	
	Настройка мультипликации.	1	
2	Дизайн WEB-страниц и виды	3	<i>Аналитическая деятельность:</i>

	сайтов.		анализировать структуру web-страницы с позиции особенностей дизайна; оценивать адекватность ресурсов сети Интернет поставленным профессиональным задачам; рассматривать информационную составляющую web-дизайнера. <i>Практическая деятельность:</i> ориентироваться в ресурсах сети Интернет; моделировать структуру web-страниц.
	Технологические особенности WEB-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц.	1	
	Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet.	1	
	Профессия WEB-дизайнера.	1	
3	Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML).	3	<i>Аналитическая деятельность:</i> узнавать кадр-фрейм; анализировать структуру страниц с точки зрения гипертекстовых переходов внутри и между фреймами. <i>Практическая деятельность:</i> использовать средства стандарта HTML для создания гипертекстовых переходов внутри и между фреймами.
	Понятие кадра-фрейма. Гипертекстовые переходы внутри и между фреймами	3	
4	Использование программных средств для создания Webсайтов. Adobe DreamWeaver.	12	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать условия и возможности использования программного средства Adobe DreamWeaver для создания и редактирования вебсайтов; реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью программного средства Adobe DreamWeaver. <i>Практическая деятельность:</i> использовать программное обеспечение AdobeDreamWeaver для создания сайта; использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для редактирования html-кода.
	Обзор программных средств для создания WEB-сайтов.	1	
	Основы работы в DreamWeaver. Рабочее пространство редактора. Создание WEB – узлов и документов	3	
	Подготовка документов	3	
	Редактирование HTML – кода.	3	
	Режимы работы объектов.	2	
5	Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей).	8	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать условия и возможности использования CSS для создания и редактирования web-сайтов; реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью CSS. <i>Практическая деятельность:</i> использовать CSS для создания таблицы стилей при верстке web-сайта; использовать CSS для получения эффектов на web-страницах.
	Что есть CSS. Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные таблицы стилей.	2	
	Свойства font, text, color, background, box. Классификация	4	
	Меры длины. Проценты меры. Цвета. Ссылки.	2	

6	Создание персонального WEBсайта. Размещение HTMLдокумента на сервере.	4	<i>Аналитическая деятельность:</i> анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре;
	Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры.	1	уметь регистрировать адрес в сети Интернет для выгрузки сайта на бесплатном домене с учетом
	Создание WEB-сайта с использованием редактора DreamWeaver.	1	предлагаемых соглашений и правил. <i>Практическая деятельность:</i>
	Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила).	1	применять программное обеспечение Adobe
	Фильтры DHTML.	1	DreamWeaver для создания сайта; применять фильтры DHTML для создания эффектов на web-страницах; соблюдать пользовательские соглашения при размещении сайта в сети Интернет.
	итого	34	

Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса

Технические средства обучения.

Специализированный программно-аппаратный комплекс педагога (СПАК):
персональный компьютер;
интерактивная доска;
мультимедийный проектор;
сканер;

колонки;

принтер;

установлено лицензионное программное обеспечение для освоения всех разделов курса и/или свободно

распространяемое программное обеспечение (AdobePhotoShop / Gimp, CorelDraw / Inscapе, Adobe Flash, Microsoft Word / Microsoft Publisher / Scribus, Adobe DreamWeaver).

Специализированный программно-аппаратный комплекс обучающихся (СПАК):

персональный компьютер;

установлено лицензионное программное обеспечение для освоения всех разделов курса и/или свободно

распространяемое программное обеспечение (AdobePhotoShop / Gimp, CorelDraw / Inscapе, Adobe Flash, Microsoft Word / MicrosoftPublisher / Scribus, Adobe DreamWeaver).

Наглядные пособия по курсу.

видеоуроки по темам курса;

ЭОРы по всем темам курса;

графический материал для выполнения всех

практических заданий курса;

раздаточный теоретический материал для освоения всех разделов курса.

Информационно-справочные материалы по курсу.

Литература

1. <http://ab-w.net> – сайт «100% самоучитель по сайтостроению»
2. <http://allmanuals.ucoz.ru> – сайт «Огромный архив мануалов и учебников»
3. <http://animashky.ru> – сайт видеоуроков анимации
4. <http://compteacher.ru> – сайт «Компьютерные видеоуроки в on-line»
5. <http://corelvideo.ru> – сайт «Сетевой образовательный центр Corel»
6. <http://denweb.ru> – сайт «Уроки HTML, CSS, Верстка, SEO»
7. <http://dweb.ru> – сайт «Дизайн Web»
8. <http://easyflash.org> – сайт «Flash обучение»
9. <http://egorch.ru> – сайт «Видеоуроки»
10. <http://egraphic.ru> – сайт «Все для дизайнера. Photoshop уроки, уроки фотошоп»
11. <http://flash.demiart.ru> – сайт «Уроки Flash»
12. <http://graphic-help.ucoz.ru> – сайт «Уроки по web-дизайну»
13. <http://greentown.h1.ru> – сайт «Web-мастеру с самого начала»
14. <http://http://coreldrawgromov.ru> – сайт «Самоучитель в Corel Draw»
15. <http://i2r.ru> – сайт «Библиотека ресурсов интернет индустрии - I2R»
16. <http://lessonsflash.ru> – сайт «Уроки Flash»
17. <http://photoshop-master.ru> – сайт «Уроки Фотошоп»
18. <http://quicktuts.ru> – сайт «Уроки Фотошоп»
19. <http://ru.html.net> – сайт «Уроки HTML»
20. Гиз К., Холмс А. Основы Web-дизайна: вспомогательное руководство. – М.: ВИЛЬЯМС, 2012.
21. Интернет. Энциклопедия, 5-е изд. Под редакцией Мелиховой Л.Г. – С-Пб.: ПИТЕР, 2010.
22. Китинг Джоди Flash MX. Искусство создания web-сайтов. –М.: DialSoft, 2012.
23. Коцюбинский А.О., Грошев С.В. Современный самоучитель работы в сети Интернет. Быстрый старт.: Практическое пособие. –М.: ТРИУМФ, 2008.
24. Олман Р. CorelDraw 13. Полное руководство. – М.: ЭНТРОП, 2011.
25. Стразницкас М. Эффективная работа с Photoshop CS. Графика для Web. — М.: 2011.
26. Фок Б. Internet с самого начала 4-е изд. – С-Пб.: ПИТЕР, 2010.

Планируемые результаты изучения курса «Инфознайка»

К концу 5 класса

Учащиеся научатся:

- определять особенности векторной графики;
- использовать панели инструментов;
- изменять свойства объектов из замкнутой и незамкнутой линий;
- устанавливать параметры страницы;
- изменять ориентацию и размер бумаги;
- выполнять операции с объектами;
- выполнять изменения контура объектов;
- отличать и выполнять различные типов заливок;
- отличать цветовые модели;
- использовать разновидности текста;
- размещать текст вдоль кривой;
- обрабатывать текст: перемещение, масштабирование, растягивание, сжатие, использование инструмента «форма»;
- изменять свойства эффектов;
- различать растровое и векторное изображение;
- преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое;
- импортировать и экспортировать изображения;
- работать со встроенным script'ом;
- сохранять файлы CorelDraw;
- изменять свойства инструментов;
- создавать простейшие фигуры (многоугольники, квадраты, эллипсы, круги, звезды, спирали);
- создавать макет страницы (будущего документа) в зависимости от типа документа;
- использовать направляющие для выравнивания и точного размещения объектов;
- применять выделение объектов несколькими способами;
- получать результат, применяя логические операции над объектами;
- выполнять операции: изменять размер, скос, перемещение, зеркальное отображение, копирование;
- уметь изменять порядок наложения объектов;
- изменять контур объектов, используя «шейпер»;
- преобразовывать типы узлов;
- применять и изменять свойства контура;
- использовать различные типы заливок, применять шаблоны;
- выбирать модели цвета и применять палитры;
- вводить простой и фигурный текст и редактировать их;
- размещать текст вдоль кривой;
- применять к тексту различные типы заливок и цвет контура;
- применять эффекты;
- выбирать параметры эффектов в свитках;
- преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое;
- использовать библиотеку символов и заготовок;
- применять фильтры к растровому изображению;
- использовать все возможности данного script'а в процессе создания календаря.

Учащиеся получат возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и

процессов;

- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам векторного дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её 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;
- создавать средствами векторного редактора печатную продукцию.

К концу 6 класса

Учащиеся научатся:

- выводить нужные палитры и элементы окна программы;
- выбирать инструменты и изменять их параметры;
- применять инструменты выделения и изменять их параметры;
- выполнять операции с выделенными областями (перемешать, копировать, масштабировать);
- использовать линейки, направляющие, сетку;
- пользоваться различными способами заливки;
- использовать инструмент Градиент и создавать собственную градиентную заливку;
- работать с палитрой кистей и изменять параметры рисующих инструментов;
- применять сопутствующие инструменты рисования;
- выполнять операции с узлами контура;
- создавать и редактировать контуры;
- создавать выделенную область пером;
- реализовывать специальные эффекты с помощью обводки контуров;
- использовать инструмент Текст, Текст-маска;
- редактировать созданный текст;
- применять фильтры к тексту для получения различных эффектов;
- выполнять манипуляции со слоями;
- трансформировать, масштабировать слои;
- создавать слоевые эффекты;
- использовать режимы наложения для получения специальных эффектов;
- преобразовывать выделенную область в маску;
- сохранять быструю маску в канале;
- выполнять вычисления;
- применять каналы для создания специальных эффектов;
- создавать корректирующие слои и применять их к изображению;
- трансформировать объекты для создания эффектов и улучшения вида изображения;
- пользоваться сеткой;
- применять фильтры к изображению (выделенной области);
- использовать фильтрацию с изменением режимов наложения слоев;
- использовать фильтры третьих фирм (КРТ, Eye Candy);
- использовать в редактировании модели RGB и CMYK;
- применять и изменять параметры цветовой коррекции: ослабление и усиление двух цветových компонентов;

- изменять и настраивать тоновую коррекцию: коррекция по шкале яркости, автоматическая коррекция;
- устанавливать правильные настройки сканера для сканирования графики;
- уметь оптимизировать файлы для WEB.

Учащиеся получают возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам растрового дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её 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;
- создавать средствами растрового редактора коллажи.

концу 7 класса

Учащиеся научатся:

- использовать основные функции импорта, оптимизации графики, текста, видеографики, звука;
- анимационным технологиям;
- использовать возможности инструментов программы для создания анимации;
- основным применениям графических примитивов;
- работать с меню программы;
- применению технологии создания сцен;
- основам работы с timeline (временная шкала);
- использовать возможности библиотеки;
- особенностям создания анимации движения;
- особенностям создания анимации формы;
- основным приемам работы с текстом;
- технологии применения языка ActionScript.
- работать с фреймами, ключевыми фреймами;
- выполнять эффекты анимации;
- выполнять различные операции при работе с цветом;
- использовать маску при работе над анимацией;
- выполнять стандартные операции с различными видами текста;
- создавать небольшие анимационные ролики и фильмы;
- работать с расширениями *.fla, *.swt, *.gif, *.jpg и т.д.
- создавать выразительные текстовые эффекты;
- создавать фильм, используя Flash-технологии язык ActionScript.

Учащиеся получают возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам flash-анимации;
- ставить проблему, аргументировать её 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;
- создавать анимационные проекты.

концу 8 класса

Учащиеся научатся:

- пользоваться инструментами и возможностями программных средств для создания издательской продукции;
- создавать макеты страниц в MsWord, Scribus;
- выполнять операции при размещении текста в колонках;
- создавать и редактировать текстовые блоки;
- создавать и редактировать табличные блоки;
- размещать графические объекты на страницах печатных публикаций;
- изменять шаблон верстки в Ms Publisher;
- выполнять операции с различными видами объектов при верстки печатной продукции;
- уметь работать со слоями страницы в Scribus;
- макетировать несколько страниц в Scribus;
- применять эффекты для текста;
- использовать во время верстки текста фигуры;
- разрабатывать дизайн и создать печатные публикации.

Учащиеся получат возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам создания печатной продукции;
- ставить проблему, аргументировать её 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;
- разрабатывать и создавать печатную продукцию.

К концу 9 класса

Учащиеся научатся:

- осуществлять поиск информации в Internet;
- сохранить информацию в необходимом формате;
- готовить текст и иллюстрационный материал для сайта;
- осуществлять разметку страницы;
- пользоваться фреймовыми технологиями;
- использовать для создания сайта все необходимые теги;
- пользоваться средствами Web-редактора для написания страницы;
- создавать страницу, использовать гиперссылки, форматировать текст, пользоваться таблицами;
- редактировать HTML-код;
- использовать CSS для расположения элементов на web-странице;
- менять любое визуальное свойство объекта -цвет, размер, видимость и другое;
- применять фильтры для получения нужных эффектов;
- создавать динамические стили.
- создавать кадр;
- настраивать мультипликацию в кадре;
- разработать и создать WEB-сайт с использованием редактора DreamWeaver на выбранную тему;
- подготовить и опубликовать свой сайт в Internet.

Учащиеся получат возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам web-дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её 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;
- разрабатывать, создавать и размещать в сети Интернет web-сайты.

Учащиеся приобретают знания и умения работы на современных профессиональных ПК и программных средствах, включая CD-ROM, сканеры, модемы, редактор HTML – документов DreamWeaver, графические редакторы Adobe PhotoShop, Corel Draw, Macromedia Flash и др. Часть материала предлагается в виде теоретических занятий. Занятия по использованию ресурсов Internet должны происходить в режиме OnLine. При отсутствии стабильного

доступа к Internet, рекомендуется использовать режим OffLine с заранее подготовленным информационным материалом.

В основу курса заложен объектно-информационный подход к познанию окружающего мира, который

позволяет выявить общие свойства и закономерности процессов обработки, хранения и обмена информацией, уделяя, в первую очередь, внимание информационному аспекту в изучении объектов и процессов. Поэтому изучаются объекты окружающего мира, в соответствии с поставленной целью составляются их информационные описания, анализируются связи этого объекта с другими, объект рассматривается как система более простых взаимосвязанных объектов. А в результате ребенок в дальнейшем проявит умение формализации постановок задач.

Целью является получение результата, а для этого учащемуся предлагается необходимый компьютерный инструментарий и учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей, используя для этого нижеприведенную схему.

Текущий контроль усвоения материала должен осуществляться путем устного/письменного опроса или практических заданий. Периодически знания и умения по пройденным темам проверяются выполнением тестовых заданий, выполнением практических работ. По окончании каждого года обучения учащийся выполняет проектную работу, которая является зачетной по конкретному курсу.

Проектные зачетные работы по курсу «Инфознайка»:

1 год обучения — разработка дизайна и создание календаря формата А4 в векторном редакторе;

2 год обучения — создание реалистичного коллажа (разработка дизайна и создание баннера);

3 год обучения — разработка сценария и создание flash-мультфильма;

4 год обучения — разработка дизайна и создание печатного издания;

5 год обучения — разработка дизайна и создание web-сайта.

Итоговая аттестация учащихся проходит в форме защиты выпускной проектной работы.

Выпускная проектная работа — это портфолио в виде цифрового продукта (сайта, flash-ролика, печатного издания), где собраны все значимые проектные практические работы за весь курс обучения.

Предлагаемый курс отражает точку зрения на информатику как на учебный предмет с двух позиций. С одной стороны, содержание учебного материала будет способствовать развитию интеллектуальных и творческих способностей ребенка, умению анализировать сущность объектов, явлений и процессов, проводить их целенаправленное исследование и делать на этой основе выводы. С другой стороны, он призван обеспечить школьника необходимыми знаниями и умениями использования современного компьютерного инструментария обработки графической информации и создания Web-сайта.

По окончании обучения по данной образовательной программе, учащиеся должны уметь работать с

графическими файлами в изучаемых графических программах, выполнять верстку изданий, создавать WEBсайт. Во время изучения курса учащимся будут предложены следующие типы заданий:

тестовые (5%);

задания по образцу (15%);

творческие (80%)

На учебных и практических занятиях обращается внимание учащихся на соблюдение требований

безопасности труда, пожарной безопасности, производственной санитарии и личной гигиены.