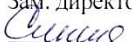


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

СОГЛАСОВАНО

Заседание МС
МБУ ДО «ДДТ»
Протокол № 1 от 28. 08. 2020 г.
Зам. директора по НМР
 С. В. Сеницына



УТВЕРЖДАЮ

Приказ № 94-о
От 04. 09. 2020г.
Директор МБУ ДО «ДДТ»
Е. П. Баранова

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической
направленности
«Компьютерная графика»
Возраст обучающихся: 11-14 лет
Срок реализации: 3 года
Уровень программы - базовый**

Разработчик программы:
Дорофеева Валентина Анатольевна
педагог дополнительного образования

Вихоревка 2020г.

Содержание

1.	Комплекс основных характеристик программы	2
1.1	Пояснительная записка	2
1.2	Цель и задачи программы	4
1.3	Содержание программы	5
1.4	Планируемые результаты	10
2.	Комплекс организационно – педагогических условий	13
2.1	Учебный план	13
2.2	Календарный учебный график	15
2.3	Оценочные материалы	17
2.4	Методические материалы	20
2.5	Условия реализации программы	21
2.6	Список литературы	22
	Календарный учебно-тематический план	24
	Приложения:	45
1.	Параметры и критерии оценивания предметных ЗУН	45
2.	Оценочный лист контрольной работы	60
3.	Тестовые и практические работы к разделам программы	62

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Данная образовательная программа разработана на основе методического пособия «Практикум по информатике и информационным технологиям» под редакцией Н. Угриновича, Л.Босовой, Н. Михайловой, 2002 год, рекомендованной Министерством образования Российской Федерации в качестве учебного пособия для учащихся профильных классов общеобразовательных учреждений своевременность, современность предлагаемой программы и в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273;
- Федеральная целевая программа развития образования на 2016 – 2020 годы, утвержденная постановлением Правительства Российской Федерации от 23.05.2015г. № 497;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р) и план по ее реализации на 2015 -2020гг.н мероприятий;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальный проект «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018г. № 16);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018г. № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ в организациях, осуществляющих образовательную деятельность в Иркутской области (составители Т.А. Татарникова, Т.П. павловская. – Иркутск, 2016г, 21 с.)
- СанПин 2.4.4.3172-14, утвержденный Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41. «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Устав МБУ ДО «Дом Детского Творчества» г. Вихоревка.

Направленность программы – техническая

Уровень программы - базовый

Актуальность программы.

Работа с графикой на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе.

Программа «Компьютерная графика» способствует развитию познавательной активности обучающихся; творческого мышления; повышению интереса к информатике, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Умение работать с изображениями в растровом и векторном графических редакторах позволит учащимся осуществлять помощь учителям при создании демонстрационных материалов по другим общеобразовательным предметам, что повлечет за собой усиление межпредметных связей.

Отличительные особенности

Программа предусматривает индивидуальную работу с обучающимися, объединенными в разновозрастные группы. Программой предусмотрена смена основного вида деятельности, т.е. теоретическая часть и практическая часть сменяется отработкой технических приемов работы в компьютерном классе, игры, физминутки.

Новизна. В рамках программы изучаются как общие понятия компьютерной графики и формы представления графической информации, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретного инструмента обработки растровой графики на примере использования графического редактора Adobe Photoshop. Программа «Компьютерная графика» является комбинаторной, так как в ней предложен собственный подход в части структурирования учебного материала. Для повышения мотивации, эффективности всего учебного процесса, последовательность изучения и структуризация материала построены таким образом, чтобы как можно раньше начать применение информационных технологий для решения значимых для обучающихся задач.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что она предоставляет обучающимся возможность освоения графических редакторов как инструмента самовыражения. Знания и умения, необходимые для освоения компьютерных технологий в будущем станут основой для организации научно-исследовательской деятельности в школе, вузах, колледжах, техникумах и т.д. Способствует самоопределению учащихся, готовит их к жизни в современном информационном обществе, развитию логического мышления, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Адресат программы

Программа адресована детям 11 - 14 лет, поэтому разрабатывалась с учетом особенностей второй ступени общего образования и характерных особенностей среднего школьного возраста.

- Средний школьный возраст - самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте обучающимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие.
- Исследования внутреннего мира подростков показывают, что одной из самых главных моральных проблем среднего школьного возраста является несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями поведением. Система оценочных суждений, нравственных идеалов неустойчивые. Трудности жизненного плана, семейные проблемы, влияние друзей могут вызвать у ребят большие сложности в развитии и становлении. Работа с подростками должна быть направлена на формирование нравственного опыта, развитие системы справедливых оценочных суждений.
- Для подросткового возраста характерна критичность мышления. Для учащихся данного возраста свойственна большая требовательность к сообщаемой информации: «подросток усиленно требует доказательств». Улучшается способность к абстрактному мышлению.
- Организация учебной деятельности подростков – важнейшая и сложнейшая задача. Обучающийся среднего школьного возраста вполне способен понять аргументацию педагога, родителя, согласиться с разумными доводами. Однако в виду особенностей мышления, характерных для данного возраста, подростка уже не удовлетворит процесс сообщения сведений в готовом, законченном виде. Ему захочется проверить их достоверность, убедиться в правильности суждений.
- Следует предлагать подросткам сравнивать, находить общие и отличительные черты, выделять главное, устанавливать причинно – следственные связи, делать выводы. Важно также поощрять самостоятельность мышления, высказывание школьником собственной точки зрения.
- Особенности внимания обуславливают особо тщательный подход к отбору содержания материала при организации учебной деятельности. Для подростка большое значение будет иметь информация интересная, увлекательная, которая стимулирует его воображение, заставляет задуматься. Но легкая возбудимость, интерес к необычному, яркому, часто становятся причиной непроизвольного переключения внимания. Необходимо акцентировать внимание подростков на связь приобретаемых знаний с практической жизнью.

Срок освоения программы

Общеразвивающая программа «Компьютерная графика» рассчитана на 3 года, 108 недель, 27 месяцев обучения.

Форма обучения: очная, дистанционная.

Режим занятий:

1 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часа, перерыв между занятиями 15 минут
 2 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часа, перерыв между занятиями 15 минут.
 3 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часа, перерыв между занятиями 15 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие творческих способностей личности ребенка средствами компьютерной графики, освоение базовых понятий и практических навыков в области информационных технологий.

Задачи программы

Образовательные:

- научить создавать обрабатывать графическую информацию, создавать анимацию, сайты;
- сформировать интерес к работе с компьютером;
- формировать навыки подбора источника информации;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Воспитательные:

- формировать потребности в саморазвитии;
- развить культуру общения и навыки сотрудничества;
- приобщить обучающихся к систематическим занятиям информатикой и ИКТ;
- формировать навыки самоконтроля;
- дать представления о информационной безопасности.

Развивающие:

- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий;
- развитие самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности;
- развитие чувства прекрасного;
- развитие у ребенка навыков критического мышления.

Комплекс основных характеристик программы

Объем программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы всего: 504 учебных часа.

1 год обучения: 144 часа.

2 год обучения: 144 часа.

3 год обучения 144 часа.

1.3. Содержание программы

Раздел 1. Методы представления графических изображений (8 часов)

Теория (5 часов): Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики.

Практика (3 часа) Входной контроль. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

Раздел 2 Системы цветов в компьютерной графике (10 часов)

Теория (5 часов): Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель **RGB**. Цветовая модель **CMYK**. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей **RGB** и **CMYK**. Цветовая модель **HSB** (Тон — Насыщенность — Яркость).

Практика (5 часов): Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора. Кодирование цвета в различных графических программах. Текущий контроль.

Раздел 3. Форматы графических файлов (8 часов)

Теория (4 часа): Векторные форматы. Растровые форматы. Методы сжатия графических данных.

Практика (4 часа): Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой. Текущий контроль.

Раздел 4. Растровый редактор Paint (4 часа)

Теория (1 час): Окно редактора. Работа с панелью инструментов.

Практика (3 часа) Рисование персонажей сказки колобок. Рисование пейзажа. Текущий контроль.

Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop (46 часов)

Теория (23 часа): Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Вспомогательные окна. Проблема выделения областей в растровых программах. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Выбор основного и фоновых цветов. Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, темного и тусклого изображений. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции. Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции. Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Назначение контуров. Элементы контуров. История создания и развития информационных ресурсов и технологий Интернет. Первое путешествие по Интернет. Компьютерные телекоммуникации – функциональная классификация. Виды компьютерных сетей и ресурсов Интернет. Классификация и описание услуг, предоставляемых компьютерными сетями.

Практика (23 часа): Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых фотографий. Повышение резкости изображения. Редактирование контуров. Обводка контура. Преобразование контура в границу выделения. Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования. Краткий обзор возможностей e-mail, ftp, usenet, www. Семейство протоколов TCP/IP. Доменная система имен – DNS. Текущий контроль.

Раздел 6. Подготовка графики для использования в сети Интернет (10 часов)

Теория (5 часов): Открытие и просмотр Web-страниц. Настройка свойств браузера. Эффективная работа с браузером. Закладки. Избранное. Работа с несколькими окнами. Сохранение информации. Копирование текста из интернет-сайта. Поисковый сервер. Основные требования к графике для Web-документов. Сохранение графики для Web-страниц в PhotoShop. Создание баннера в ImadgReady и PhotoShop, создание коллажа, объемной интерактивной кнопки, gif-анимации.

Практика (5 часов): Обзор особенностей (классификационные информационно-поисковые серверы: Rambler, Yandex; словарные ИПС - AltaVista, Yahoo, Google; Создание Web-страницы в WORD. Сохранение Web – страниц в различных форматах. Печать Web – страниц целиком, печать отдельных элементов Web – страниц. Вставка графики на страницу. Текущий контроль.

Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW (26 часов)

Теория (13 часов): Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование

собственной палитры цветов. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых. Метод выдавливания для получения объемных изображений. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы CorelDRAW.

Практика (13 часов): Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Использование встроенных палитр. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого. Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов. Изменение формы символов текста. Импорт и экспорт изображений в CorelDRAW. Текущий контроль.

Раздел 8. Macromedia Flash (32 часа)

Теория (13 часов): назначение и возможности среды Macromedia Flash; основные элементы интерфейса программы (палитра и панели инструментов, сцена и рабочая область, временная линейка, плавающая панель); особенности векторных и растровых форматов; понятия: пиксель, разрешение, сцена, окно документа, координатная линейка, направляющие, сетка, слой, слой направляющих, направляемый слой, слой маска, маскированный слой.

Практика (13 часов): Создание и редактирование опорных точек. Группировка, пересечение и наложение контуров. Приемы редактирования контуров. Операции над заливкой и обводкой. Работа с градиентной заливкой. Палитра. Создание нового цвета. Создание текстовых блоков. Приемы редактирования и форматирования текста. Преобразование текста в контуры. Промежуточная аттестация.

Содержание программы второй год. (144 часа)

Содержание обучения

Раздел 1 «Методы представления графических изображений. (4 часа)

Теория (2 часа): Общие понятия о растровых и векторных графических редакторах

Практика (2 часа): Обзор графических изображений

Раздел 2. Графический редактор Adobe Photoshop. (76 часов)

Теория (30 часов): Основные рабочие качества, возможности Photoshop. Панель, палитры инструментов. Рассматривается главное меню, режимы наложения слоев, элементы управления. Маски и каналы

Практика (46 часов): Режим быстрой маски, сохранение выделенных областей). Основы коррекции тона (автоуровни). Работа с текстом. Фильтры (искажение, мазок кистью, пиксели, резкость, рендер, с свободное преобразование, стиль, текстура, художество, эскиз). Раскрашивание черно - белых фотографий. Ретушь фотографий. Коллаж. Текущий контроль.

Раздел 3 Графический редактор Corel Draw (64 часа)

Теория (30 часов): Знакомство со средой и основными понятиями редактора векторной графики Corel Draw. Особенности назначения графического редактора Corel Draw. Интерфейс графического редактора. Инструменты графического редактора. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение. Виды текста: простой и фигурный текст. Планирование макета

Практика (34 часа): Работа с документами, разрешение и размеры изображения. Приемы создания и обработки графических изображений Масштаб просмотра объектов, режимы просмотра объектов. Копирование, упорядочение размещения, группировка, соединение объектов. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста. Простой текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Навыки работы с текстовыми блоками. Создание макета. Импорт растровых изображений. Форматы векторных и растровых изображений. Использование спецэффектов – перспективы, тени, огибающей, деформации. Придание объема объектам. Промежуточная аттестация.

Содержание программы третий год. (144 часа)

Содержание обучения

Раздел 1. Macromedia Flash (28 часов)

Теория (13 часов): Окно редактора. Окно документа. Инструменты. Плавающие панели. Окно настройки редактора. Форматы графических изображений. Векторная и растровая графика. Объекты и контуры. Сцена и окно документа Кривые Безье. Принципы анимации в среде Macromedia Flash. Настройка временной линейки. Режим кальки. Метки кадров и комментарии. Просмотр и тестирование фильма. Редактирование кадров. Покадровая анимация. Анимация движения. Анимация форм. Анимированные символы. Интерактивность и ее обеспечение с помощью языка сценариев Action-Script. Настройка панели действия. Среда тестирования. Окна: Output (вывод), Movie Explorer (проводник по фильму), Debugger (отладчик). Список объектов и переменных.

Практика (15 часов): Работа со слоями. Работа с объектами. Создание фильма. Редактирование рисунка. Обводка и заливка. Линии и фигуры. Рисование пером, карандашом, кистью/Привязка при рисовании. Настройка инструментов рисования. Редактирование и оптимизация растровых изображений. Импорт файлов основных графических форматов. Трассировка растрового изображения. Растровая заливка. Создание объектных символов. Трансформация, изменение цвета и прозрачности экземпляра. Редактирование символа. Создание библиотеки символов. Использование слоев масок и сцен в фильме. Создание и анимация кнопок. Редактирование сценариев. Назначение сценариев кнопкам, клипу, кадру. Элементы управления проигрыванием фильма. Загрузка web-страницы. Загрузка и выгрузка фильма. Использование переменных. Операции и функции. Условные операторы и операторы цикла. Свойства и методы клипов. Перетаскивание, дублирование и удаление клипов. Проверка факта столкновения клипов. Текстовые поля. Настройка публикации. Предварительный просмотр и публикация фильмов. Экспорт фильма. Текущий контроль

Раздел 2 Моя веб – страничка (12 часов)

Теория (5 часов): Техническая часть Теги HTML Структура веб - страницы Заголовок документа Тело документа Атрибуты тегов Цвет фона. Изображение как фон Цвет текста Цвета.

Практика (7 часов): Размер и форма шрифта Теги форматирования текста Взаимодействие тегов Текстовые блоки Заголовки Абзацы. Перевод строки Разделительная линия. Заключительный эксперимент. Дополнительная информация. Обобщение. Текущий контроль

Раздел 3. Графика (10 часов)

Теория (5 часов): Рисунки и фотографии в сети Интернета. Параметры графического файла Форматы графических файлов. Растровые форматы JPEG GIF PNG Достоинства растрового формата. Недостатки Векторные форматы Достоинства Недостатки Метафайлы. Дополнительная информация. Графические редакторы. Как создать графический файл для веб - страницы

Практика (5 часов): Связывание графического файла с HTML-документом. Изображения в HTML-документе. Дополнительная информация. Текущий контроль

Раздел 4 Гипертекстовый документ (10 часов)

Теория (4 часа): Способы организации гипертекстовых документов

Практика (6 часов): Разработка сценария гипертекстового документа, состоящего из нескольких файлов. Гипертекстовые ссылки. Обобщение. Творческая работа. Текущий контроль

Раздел 5. Виды сайтов (6 часов)

Теория (3 часа): Виды сайтов, их назначение. Способы управления вниманием посетителей. Способы организации информации. Полнота информации и ее обновление Графический и технический дизайн. Навигация. Скорость загрузки страниц и определяющие факторы. Интерактивность сайта.

Практика (3 часа): Интернет – технологии. Исследование действующих сайтов Критерии оценки сайтов. Обобщение. Текущий контроль

Раздел 6. Основы HTML (10 часов)

Теория (4 часа): Таблицы. Лишние ячейки. Пустые ячейки Объединение ячеек.

Практика (6 часов): Разделение ячейки. Вложенные таблицы Цвета фона. Фреймы. Формы. Метатеги. Обобщение. Текущий контроль

Раздел 7 Редакторы сайтов (20 часов)

Теория (9 часов): Изображения Гиперссылки. Фон. Текст. Использование таблиц. Использование слоев. Использование фреймов. Панель навигации.

Практика (11 часов): Создание нового сайта. Создание новых файлов и папок. Настройка характеристик веб – страницы. Настройка предпочтений для редактирования сайта. Доступ к HTML-коду веб – страницы. Текущий контроль

Раздел 8 Дополнительные возможности создания веб - страниц (16 часов)

Теория (7 часов): Цвет в CSS Размер в CSS Комментарии Создание таблицы стилей Синтаксис. Каскадность стилей и приоритеты. ID-классы.

Практика (9 часов): Обобщение. Три способа задания стиля. Приоритеты Flash Основные понятия. Типы символов. Анимация движения. Анимация формы Кнопки Динамический HTML. Работа со слоями Примеры использования DHTML. Текущий контроль

Раздел 9. Основы веб – дизайна (12 часов)

Теория (5 часов): Фирменный стиль Цветовая гамма Макет дизайна. Анимация. Баннеры Навигация.

Практика (5 часов): Верстка и оптимизация веб - страниц. Информационное наполнение сайта. Заголовки, текст. Привлечение внимания. Соответствие содержанию. Термины (Конкретность, простота, краткость, логичность изложения, орфография). Расположение элементов на сайте. Графические элементы. Обобщение. Творческая работа. Выполнение и защита практических работ на выбранные темы (логотип, баннер, фирменный стиль, макет дизайна и др.) Текущий контроль

Раздел 10. Размещение, «раскрутка» и поддержка сайта в сети (6 часов)

Теория (2 часа): Удобство навигации. Целостность данных. Корректность ссылок. Орфография. Графика. Скорость загрузки. Другие возможности. Регистрация сайта в поисковых системах. Обмен ссылками. Банерная реклама. Принципы и технологии обновления сайта.

Практика (4 часа): Размещение сайта у провайдера FTP — передача файлов. Тестирование сайта. Автоматические системы обновления сайта. Обобщение. Текущий контроль.

Раздел 11 Проектирование сайта (14 часов)

Теория (6 часов): Основные и второстепенные цели. Действия, которые необходимо предпринять для достижения поставленных целей. Состав пользователей. Интересы групп пользователей. Разделы сайта. Критерии достижения цели. Логическое проектирование. Тип структуры сайта (линейная, иерархическая, контекстная, другая). Названия разделов. Что будет содержать в себе каждый раздел. Организация и связь разделов между собой. Какая информация будет размещена на определенных страницах сайта. Физическое проектирование. Технологии, которые будут применяться на сайте. Используемое программное обеспечение. Возможные проблемы и способы их устранения. Как будет обновляться информация.

Практика (8 часов): Выбор темы творческого проекта — сайта. Техническое задание. Распределение работы между разными специалистами (заказчик, арт-директор, веб - мастер, кодер, программист, верстальщик, менеджер), их функции в общем проекте. Особенности коллективной (групповой) деятельности разработчиков сайта. Проектирование, создание сайта. Акт сдачи-приемки работы. Защита выполненных проектов. Итоговая аттестация.

1.4. Планируемые результаты

Результаты освоения программного материала оцениваются по трём базовым уровням и представлены соответственно личностными, метапредметными и предметными результатами.

Личностные результаты:

- дисциплинированность, трудолюбие, упорство в достижении поставленных целей;
- умение управлять своими эмоциями в различных ситуациях;
- умение оказывать помощь своим сверстникам.

Метапредметные результаты.

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять;
- умение объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- умение следовать при выполнении задания инструкциям учителя;
- умение понимать цель выполняемых действий.

Познавательные универсальные учебные действия:

- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- осуществлять поиск информации с помощью ИКТ.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение договариваться и приходить к общему решению, работая в паре, группе;
- координировать различные позиции во взаимодействии со сверстниками;
- принимать общее решение;
- контролировать действия партнёра в парных упражнениях;

- умение участвовать в диалоге, соблюдать нормы речевого этикета, передавать в связном повествовании полученную информацию.

Ожидаемые результаты освоения программы.

По окончании 1-го года обучения обучающиеся

должны знать:

- Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- Особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- Цветовые модели;
- Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- Методы сжатия графических данных;
- Проблемы преобразования форматов графических файлов;
- Назначение и функции различных графических программ.
- Окно редактора Paint.

должны уметь:

- Редактировать изображения в программе Adobe PhotoShop, а именно: выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- Перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- Редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- Сохранять выделенные области для последующего использования; монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- Раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- Применять к тексту различные эффекты;
- Выполнять тоновую коррекцию фотографий; выполнять цветовую коррекцию фотографий;
- Ретушировать фотографии;
- Выполнять обмен файлами между графическими программами.

обретут навык:

- Работы в программе Adobe PhotoShop;
- Работы в программе Paint;
- Работы в программе Macromedia Flash;
- Работы в программе CorelDRAW;
- Поиска информации в Интернете.

По окончании 2-го года обучения обучающиеся

должны знать:

- Ресурсы для получения дополнительной информации;
- Основные элементы интерфейса программы (палитра и панели инструментов, сцена и рабочая область, временная линейка, плавающая панель);
- Особенности векторных и растровых форматов;
- Основные способы защиты информации в Интернете;
- Способы эффективной работы в команде;
- Выполнять поиск необходимой информации в Интернете.

должны уметь:

- Создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы CorelDRAW, а именно: создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- Выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- Формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- Закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- Работать с контурами объектов;
- Создавать рисунки из кривых;
- Создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- Получать объёмные изображения;
- Применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- Создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории.

обретут навык:

- Работы в программе Adobe PhotoShop;
- Работы в программе CorelDRAW.

По окончании 3-го года обучения обучающиеся

должны знать:

- Наименование и назначение инструментов графической программы Macromedia Flash.
- Способы анимации;
- Назначение и возможности среды Macromedia Flash;
- Основные понятия, используемые в Macromedia Flash: символ, слой, «шкала времени», ключевой кадр, ролик, скрипт, сцена
- Способы создания анимации в среде Macromedia Flash;
- Этапы создания ролика;
- Виды анимации;
- Способы создания web-страниц
- Выполнять системное проектирование модели web-сайта, выделяя и реализуя элементы, связи, функции;
- Основные конструкции языка гипертекстовой разметки документов HTML
- Способы публикации.

должны уметь:

- Создавать графические объекты для Web-публикаций, а именно: создавать баннер, анимацию, интерактивную кнопку, сохранять объекты для Web;
- Редактировать графические объекты;
- Создавать анимацию и интерактивную графику в программе Adobe Flash, а именно: просмотреть готовый фильм или рисунок;
- Модифицировать инструмент;
- Выделять, перемещать, копировать и удалять рисованные изображения, изменять их цвет, размеры и ориентацию на рабочем поле;
- В широких пределах изменять форму контуров и очертание заливок;
- Работать с группами;
- Изменять размеры и координаты места положения графики;
- Взаимно позиционировать графические объекты;

- Создавать сложные однотипные, градиентные и растровые заливки; импортировать растровые изображения;
 - Вводить и форматировать текст;
 - Преобразовывать текст в рисунок;
 - создавать анимацию, в которой программа сама рассчитывает промежуточные фазы движения;
 - Заставить объект двигаться по прямой или окружности, по произвольной кривой;
 - Импортированное растровое изображение преобразовывать в векторное;
 - Опубликовать законченный фильм в Интернете;
 - Находить в фильме сценарии и запускать их;
 - Писать сценарии, привязанные к кадрам;
 - Создавать интерактивные фильмы, управляемые сценариями, которые привязаны к кнопке;
 - Писать простые сценарии и привязывать их к клипу;
 - Программно создавать поля ввода и вывода текста;
 - Программно форматировать текст;
- обретут навык:**
- Работы в программе Macromedia Flash;
 - Работы в программе CorelDRAW;
 - Создания, размещения и раскрутки сайтов сети Интернет.

2.. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный план дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная графика»

Учебный план 1 год обучения

№	Название разделов (тем)	Кол-во часов			Формы контроля и аттестации
		Теория	Практика	Всего	
	Раздел 1				
1	Входной контроль	5	2	7	контрольная работа
1.1	«Методы представления графических изображений»		1	1	
	Раздел 2				
2	«Системы цветов в компьютерной графике»	5	4	9	
2.1	Текущий контроль		1	1	тест
	Раздел 3				
3	«Форматы графических файлов»	4	3	7	
3.1	Текущий контроль		1	1	тест
	Раздел 4				
4	Графический редактор PAINT	1	2	3	
4.1	Текущий контроль		1	1	Практическая работа
	Раздел 5				
5	Растровый редактор Adobe PhotoShop	23	22	45	
5.1	Текущий контроль		1	1	Контрольная работа

	Раздел 6				
6	Подготовка графики для использования в сети Интернет.	5	4	9	
6.1	Текущий контроль		1	1	Самостоятельная работа
	Раздел 7				
7	Векторный редактор CorelDRAW	13	12	25	
7.1	Текущий контроль		1	1	Контрольная работа
	Раздел 8				
8	Macromedia Flash	16	15	31	
8.1	Промежуточная аттестация		1	1	Контрольная работа
Всего часов		61	83	144	

Учебный план 2 год обучения

№	Название разделов (тем)	Кол-во часов			Форма промежуточной аттестации
		Теория	Практика	Всего	
	Раздел 1				
1	«Методы представления графических изображений»	2	2	4	
	Раздел 2				
2	Растровый редактор Adobe PhotoShop	30	45	75	
2.1	Текущий контроль		1	1	Контрольная работа
	Раздел 3				
3	Векторный редактор CorelDRAW	30	35	63	
	Промежуточный контроль		1	1	Контрольная работа
Всего часов		62	82	144	

Учебный план 3 год обучения

№	Название разделов (тем)	Кол-во часов			Форма промежуточной аттестации
		Теория	Практика	Всего	
	Раздел 1				
1	Macromedia Flash	13	13	26	
1.1	Текущий контроль		2	2	Практическая работа
	Раздел 2				
2	«Моя веб - страничка»	5	6	11	
2.1	Текущий контроль		1	1	Тест
	Раздел 3				
3	«Графика»	5	4	9	
3.1	Текущий контроль		1	1	Тест
	Раздел 4				
4	Гипертекстовый документ»	4	4	8	

4.1	Текущий контроль		2	2	Кроссворд
	Раздел 5				
5	«Виды сайтов»	3	1	4	
5.1	Текущий контроль		2	2	Кроссворд
	Раздел 6				
6	«Основы HTML»	4	4	8	
6.1	Текущий контроль		2	2	тест
	Раздел 7				
7	«Редакторы сайтов»	9	9	18	
7.1	Текущий контроль		2	2	тест
	Раздел 8				
8	«Дополнительные возможности создания веб – страниц»	7	7	14	
8.1	Текущий контроль		2	2	Тест
	Раздел 9				
9	«Основы веб – дизайна»	5	5	10	
9.1	Текущий контроль		2	2	Практическая работа
	Раздел 10				
10	«Размещение, «раскрутка» и поддержка сайта в сети»	2	2	4	
10.1	Текущий контроль		2	2	Практическая работа
	Раздел 10				
11	«Проектирование сайта»	6	6	12	
11.1	Итоговая аттестация		2	2	Защита проекта
Всего часов		63	81	144	

2.2. Календарный учебный график

Календарный учебный график 1 год обучения

№ разд ела	Раздел\месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
1	«Методы представления графических изображений»	8								
2	«Системы цветов в компьютерной графике»	8	2							
3	«Форматы графических файлов»		8							

4	Графический редактор PAINT		4							
5	Растровый редактор Adobe PhotoShop		2	16	16	12				
6	Подготовка графики для использования в сети Интернет.						10			
7	Векторный редактор CorelDRAW						8	16	2	
8	Macromedia Flash								16	15
	Промежуточная аттестация									1

Календарный учебный график 2 год обучения

№ раздела	Раздел\месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
1	«Методы представления графических изображений»	4								
2	Растровый редактор Adobe PhotoShop	12	16	16	18	14				
3	Векторный редактор CorelDRAW						16	16	16	15
4	Промежуточная аттестация									1

Календарный учебный график 3 год обучения

№ раздела	Раздел\месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
1	«Моя веб - страничка»	12								
2	««Графика»	4	6							
3	Гипертекстовый		10							

	документ»										
4	«Виды сайтов»			6							
5	«Основы HTML»			10							
6	«Редакторы сайтов»				14	4					
7	«Дополнительные возможности создания веб – страниц»					10	6				
8	«Основы веб – дизайна»						10				
9	«Размещение, «раскрутка» и поддержка сайта в сети»							6			
10	«Проектирование сайта»							10	4		
11	Macromedia Flash								12		16
	Итоговая аттестация										2

2.3. Оценочные материалы

Виды контроля:

- Входной контроль (для определения индивидуального маршрута развития обучающегося);
- Текущий контроль;
- Промежуточная аттестация;
- Итоговая аттестация.

Формы контроля:

Формы входного контроля: устный опрос, тест.

Формы текущего контроля: устный опрос, контрольная работа, кроссворд, тест онлайн

Формы промежуточной и итоговой аттестации определяются на основании содержания дополнительной общеразвивающей программы, в соответствии с ее прогнозируемыми результатами:

- * в письменной форме: тестирование, решение кроссвордов
- * в устной форме: собеседование, опрос.
- * в практической форме: работа за компьютером.

Системы оценивания.

При оценивании результатов используется 4-х уровневая система оценки освоения учебного материала. Положительная отметка должна быть выставлена обучающемуся, который не продемонстрировал существенных сдвигов в формировании навыков, но регулярно посещал занятия, старательно выполнял задания педагога, овладел доступными

ему навыками самостоятельных занятий по профилю деятельности. В журнал выставляется оценка на основании данных протоколов контроля, аттестации.

Текущее оценивание результатов обучения по ИКТ **Оценка практических работ**

«5»: · обучающийся выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий;

· проводит работу в условиях, обеспечивающих получение правильных результатов и выводов;

· соблюдает правила техники безопасности;

· в ответе правильно и аккуратно выполняет все записи, таблицы, рисунки, чертежи, графики, вычисления;

· правильно выполняет анализ ошибок.

«4»: - ставится, если выполнены требования к оценке 5, но допущены 2-3 недочета, не более одной ошибки и одного недочета.

«3»: · работа выполнена не полностью, но объем выполненной части таков, что позволяет получить правильные результаты и выводы;

· в ходе проведения работы были допущены ошибки.

«2»: · работа выполнена не полностью и объем выполненной работы не позволяет сделать правильных выводов;

· работа проводилась неправильно.

Оценка устных ответов

«5»: · правильно понимает сущность вопроса, дает точное определение и истолкование основных понятий;

· правильно анализирует условие задачи, строит алгоритм и записывает программу;

· строит ответ по собственному плану, сопровождает ответ новыми примерами, умеет применить знания в новой ситуации;

· может установить связь между изучаемым и ранее изученным материалом из курса информатики, а также с материалом, усвоенным при изучении других предметов.

«4»: · ответ обучающегося удовлетворяет основным требованиям к ответу на оценку 5, но дан без использования собственного плана, новых примеров, без применения знаний в новой ситуации, без использования связей с ранее изученным материалом и материалом, усвоенным при изучении других предметов;

· обучающийся допустил одну ошибку или не более двух недочетов и может их исправить самостоятельно или с небольшой помощью педагога.

«3»: · правильно понимает сущность вопроса, но в ответе имеются отдельные пробелы в усвоении вопросов курса информатики, не препятствующие дальнейшему усвоению программного материала;

· умеет применять полученные знания при решении простых задач по готовому алгоритму;

· допустил не более одной грубой ошибки и двух недочетов, не более одной грубой и одной негрубой ошибки, не более двух-трех негрубых ошибок, одной негрубой ошибки и трех недочетов;

· допустил четыре-пять недочетов.

«2»: - ставится, если обучающийся не овладел основными знаниями и умениями в соответствии с требованиями программы и допустил больше ошибок и недочетов, чем необходимо для оценки 3.

Оценка тестовых работ

«5»: · обучающийся выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий;

· допустил не более 2% неверных ответов.

«4»: - ставится, если выполнены требования к оценке 5, но допущены ошибки (не более 20% ответов от общего количества заданий).

«3»: · обучающийся выполнил работу в полном объеме, неверные ответы составляют от 20% до 50% ответов от общего числа заданий;

· если работа выполнена не полностью, но объем выполненной части таков, что позволяет получить оценку.

«2»: · работа, выполнена полностью, но количество правильных ответов не превышает 50% от общего числа заданий;

· работа выполнена не полностью и объем выполненной работы не превышает 50% от общего числа заданий.

Выведение итоговых оценок

За полугодие и учебный год ставится итоговая оценка. Она является единой и отражает в обобщенном виде все стороны подготовки обучающегося по основным темам и разделам дополнительной общеразвивающей программы.

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы - 0-2 балла соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы - 2-4 балла соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы - 5-7 баллов соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) - 8-10 баллов соответствует отметке «5».

Пакет диагностических методик:

- Оценочный лист контрольной работы (Приложение 1)
- Таблица «Параметры и критерии оценивания предметных знаний, умений и навыков по дополнительной общеразвивающей программе «Компьютерная графика» (Приложение 2)
- Входной контроль, текущий контроль, промежуточная аттестация, итоговая аттестация (Приложение 3)

2.4. Методические материалы

Формы и методы работы:

Учитывая возрастные и психологические особенности обучающихся, для реализации программы используют различные формы и методы обучения:

I. Методы по источнику получения знаний:

А) Устные словесные методы:

- Объяснение характеризуется лаконичностью и четкостью изложения. При подготовке к практической работе объясняю, как выполнить ее, проговариваем самые трудные задания.
- Рассказ применяется на занятиях для сообщения новых знаний. На рассказ отводится мало времени, поэтому содержание его очень краткое. Использую рассказ в изучении темы, где коротко рассказываю исторические сведения, теоретические основы темы и т.п. На занятиях рассказ часто переходит в беседу.
- Беседа имеет целью приобретение новых знаний и закрепление их путем устного обмена мнениями педагога и воспитанников. Беседа способствует активизации детского мышления. Беседа обычно занимает 10-15 минут, в ходе ее предусматривается также анализ практических работ, проектов, обсуждение технологии работы, оценка качества работы.

Б) Наглядные методы обеспечивают непосредственное восприятие учащимися конкретных предметов и их образов. На занятиях использую изобразительные пособия (схемы, таблицы, картины, чертежи). Использование компьютерных технологий (презентации)

II. Методы по познавательной активности

А) Репродуктивный метод способствует формированию умений запоминать информацию и воспроизводить ее. При выполнении практических занятий репродуктивная деятельность детей выражена в форме упражнений. Систему упражнений строю таким образом, чтобы в них постоянно вносились элементы новизны.

Б) Проблемно-поисковый метод включает в себя элементы репродуктивной и поисковой деятельности. Воспитанникам не дается окончательное решение задачи, часть посильных вопросов дети решают самостоятельно.

III. Методы стимулирования и мотивации познавательной деятельности

Важнейшая задача педагога – обеспечение появления у воспитанников положительных эмоций по отношению к учебной деятельности, к ее содержанию, формам и методам осуществления.

Одним из приемов создания ситуации успеха служит подбор не одного, а небольшого ряда заданий нарастающей сложности. В изучении каждой темы первое занятие проще, чем последующие.

Другим приемом служит дифференцированная помощь ребенку при выполнении задания.

Огромные потенциальные возможности для развития детей несет в себе игра, поэтому игровой метод должен широко использоваться в кружковой работе. Через игру на занятиях происходит психологическая подготовка ребенка к будущему труду, воспитание любви к работе, формирование устойчивого интереса к новой технике. Исходя из содержания программы, провожу различные познавательные игры: игры-путешествия, сюжетно-ролевые, конкурсы-соревнования и др. Игры-путешествия, которые часто используются в кружковой работе, основаны на первоначальных представлениях детей о теме занятия. При этом важен тот восторженный интерес, с которым подавляющее большинство ребят воспринимает предложенную информацию. Игры-путешествия связаны с воображаемой ситуацией.

Результативность и успешность применения методов обучения зависит от того, насколько они способствуют развитию самостоятельности и творческой активности обучающихся.

В современных условиях одной из актуальных задач является повышение эффективности методов обучения. Трудно отдать предпочтение одному или нескольким методам. Здесь необходим комплексный подход. Успех обеспечивает система методов обучения. Нужно знать специфические условия, в которых проявляется преимущество каждого из методов. Разработка такого комплексного подхода является наиболее перспективной.

Дидактический материал:

Сборник практических работ «adobe Photoshop»

Сборник практических работ «Corel Draw»

Сборник практических работ «Macromedia Flash»

Плакаты

«Гимнастика для глаз»

«Правила работы на клавиатуре»

«Как хранят информацию в компьютере»

«Подготовка текстовых документов»

«Компьютер и информация»

«Знакомство с клавиатурой»

«Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики»

«Техника пожарной безопасности»

2.5. Условия реализации программы

Для организации и осуществления воспитательно-образовательного процесса необходим ряд компонентов, обеспечивающих его эффективность:

Кадровое условие реализации программы

Для реализации данной программы требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями технической и естественнонаучной направленности, предмета «информатика».

Помещение:

Для реализации данной программы необходимо помещение площадью на одного ребенка 4,5м²

Технические средства обучения:

- * мультимедийный проектор;
- * экспозиционный экран;
- * персональный компьютер (ноутбук), для каждого ученика

Оборудование:

- * Учебные столы ростовой группы № 5;
- * Стулья ростовой группы № 5;
- * Шкаф.

2.6 . Список литературы

Список литературы для педагога:

1. А. Тайц, PhotoShop 7.0, «Питер», Санкт-Петербург, 2003.
2. Буйлова Л.Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ // Молодой ученый. - №15, 2015. - С. 567-572.
3. Гончарова Е.В. Дополнительное образование детей в схемах, таблицах и определениях \ Гончарова Е.В, Телегина И.С. – Нижневартовск: Издательство НВГУ, 2013. - 139 с.
4. Залогова Л.А, Компьютерная графика. Практикум / Л.А.Залогова. – 2-е изд. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 320 с.:ил.
5. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р). [Электронный ресурс] - <http://docs.cntd.ru/document/420219217> (Дата обращения 29.03.2016 г.).
6. Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс]- <http://dopedu.ru/metodopit.html> (Дата обращения 29.03.2016 г.)

7. Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ в организациях, осуществляющих образовательную деятельность в Иркутской области. Составители Т.А. Татарникова, Т.А. Павловская. - Иркутск, 2016, 21с.
8. Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18.11.2015 года № 09-3242 «О направлении информации. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)». [Электронный ресурс] - <http://docs.cntd.ru/document/420331948> (Дата обращения 29.03.2016 г.).
9. Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 14.12.2015 года № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеразвивающих программ». [Электронный ресурс]- <http://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/sredne-professionalnoe-obrazovanie/normativnye-dokumenty/pismo-ministerstva-obrazovaniya-i-nauki-rossijskoj-federatsii-ot-14-12-2015-09-3564-o-vneurochnoj-deyatelnosti-i-rea.html> (Дата обращения 29.03.2016 г.).
10. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" (вместе с "СанПиН 2.4.4.3172-14. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы..."» (Зарегистрировано в Минюсте России 20.08.2014 года № 33660). [Электронный ресурс] - http://www.oskoluno.ru/documents/otdel-dop-obraz/post-san_vrach_RF-41_04-07-2014.pdf (Дата обращения 29.03.2016 г.).
11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] - http://minobr.gov-turman.ru/files/Prikaz_1008.pdf (Дата обращения 29.03.2016 г.)
12. Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] - <http://base.garant.ru/70291362/> (Дата обращения 29.03.2016 г.).
13. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.Вершникова

Литература для детей

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996
2. Компьютерные системы и технологии: Лабораторный практикум / Под редакцией д.т.н., проф. Л.Д. Забродина. -М.: Диалог-МИФИ, 2001.
3. Форсайт Д.А., Понс Ж. Компьютерное зрение. Современный подход: Пер. с англ. - М.: Издательский дом "Вильямс", 2004Успенская Л.П., Успенский М.Б. Учитесь правильно говорить: Книга для учащихся: Ч. 1. М.: Просвещение, 1993.

Сайты

1. Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»
<http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/>

2. Инфоурок <https://infourok.ru/>
3. Современные компьютерные технологии для детей <http://www.modern-computer.ru/>
4. Сообщество учителей информатики <http://informatiki.tgl.net.ru/kopilka>
5. Online Test Pad <http://onlinetestpad.com/ru-ru/Main/Capabilities.aspx>

Календарный учебно-тематический план дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная графика»

1 год обучения

№ занятия	Дата	название раздела; темы раздела; темы занятия	Объем часов	форма занятия	форма аттестации (контроля)
№1.		Раздел 1 «Методы представления графических изображений» Правила техники безопасности при работе в кабинете ВТ. Входной контроль.	2	Беседа, контрольная работа	контрольная работа
№2.		Раздел 1 «Методы представления графических изображений». Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики.	2	Лекция	
№3.		Раздел 1 «Методы представления графических изображений». Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики.	2	Лекция	
№4		Раздел 1 «Методы представления графических изображений» Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.	2	Лекция, практическое занятие	
№5.		Раздел 2 «Системы цветов в компьютерной графике» Системы цветов в компьютерной графике.	2	Лекция, практическое занятие	
№6		Раздел 2 «Системы цветов в компьютерной графике» Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора.	2	Лекция, практическое занятие	
№7.		Раздел 2 «Системы цветов в компьютерной графике» Цветовая модель CMYK. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений.	2	Лекция, практическое занятие	
№8		Раздел 2 «Системы цветов в компьютерной графике» Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK.	2	Лекция, практическое занятие	

		Кодирование цвета в различных графических программах.			
№9.		Раздел 2 «Системы цветов в компьютерной графике» Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость). Текущий контроль.	2	Лекция, самостоятельная работа	тест
№10.		Раздел 3. «Форматы графических файлов». Форматы графических файлов. Векторные форматы. Растровые форматы.	2	Лекция, практическое занятие.	
№11		Раздел 3. «Форматы графических файлов». Методы сжатия графических данных.	2	Лекция, практическое занятие	
№12		Раздел 3. «Форматы графических файлов». Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ.	2	Лекция, практическое занятие	
№13		Раздел 3. «Форматы графических файлов». Преобразование файлов из одного формата в другой. Текущий контроль.	2	Лекция, самостоятельная работа	тест
№14		Раздел 4 Графический редактор PAINT. Практическая работа №1,2 «Рисуем сказку «Колобок» графическом редакторе Paint»	2	Практическое занятие	
№15		Раздел 4 Графический редактор PAINT Практическая работа №3,4 «Рисуем сказку «Колобок» графическом редакторе Paint». Текущий контроль.	2	Практическое занятие	Практическая работа.
№16		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Рабочее окно программы Adobe PhotoShop .	2	Лекция, практическое занятие.	
№17		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Рабочее окно программы Adobe PhotoShop.	2	Лекция, практическое занятие.	
№18		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Рабочее окно программы Adobe PhotoShop.	2	Лекция, практическое занятие.	

№19		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Выделение областей	2	Практическое занятие.	
№20		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Маски и каналы	2	Лекция, практическое занятие.	
№21		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Рабочее окно программы Adobe PhotoShop.	2	Лекция, практическое занятие.	
№22		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Коллаж. Основы работы со слоями	2	Лекция, практическое занятие.	
№23		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Коллаж. Основы работы со слоями	2	Лекция, практическое занятие.	
№24		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Коллаж. Основы работы со слоями	2	Лекция, практическое занятие.	
№25		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Рисование и раскрашивание	2	Практическое занятие...	
№26		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Рисование и раскрашивание		Практическое занятие.	
№27		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Рисование и раскрашивание	2	Практическое занятие.	
№28		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Тоновая коррекция	2	Лекция, практическое занятие.	
№29		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Тоновая коррекция	2	Практическое занятие.	
№30		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Цветовая коррекция.	2	Практическое занятие...	
№31		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Ретуширование фотографий	2	Практическое занятие.	
№32		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Ретуширование фотографий	2	Практическое занятие	
№33		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Ретуширование фотографий	2	Практическое занятие	

№34		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Работа с контурами	2	Практическое занятие	
№35		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Работа с контурами	2	Практическое занятие	
№36		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Работа с контурами	2	Практическое занятие	
№37		Раздел 5. Растровый редактор Adobe PhotoShop Обмен файлами между графическими программами	2	Практическое занятие	
№38		Раздел 5 Итоговый урок по теме: Растровый редактор Adobe PhotoShop Текущий контроль.	2	Контрольная работа.	Контрольная работа.
№39		Раздел 6 Подготовка графики для использования в сети Интернет. Обзор возможностей Интернет	2	Лекция, практическое занятие.	
№40		Раздел 6. Подготовка графики для использования в сети Интернет Основы работы с браузерами Microsoft Internet Explorer	2	Лекция, практическое занятие.	
№41		Раздел 6. Подготовка графики для использования в сети Интернет Поиск информации в Интернет	2	Лекция, практическое занятие.	
№42		Раздел 6. Подготовка графики для использования в сети Интернет Создание графики для Web-страниц	2	Лекция, практическое занятие.	
№43		Раздел 6. Подготовка графики для использования в сети Интернет Сохранение и печать Web-страниц. Текущий контроль.	2	Практическая работа	Практическая работа
№44		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW. Векторный редактор CorelDRAW. Рабочее окно программы CorelDRAW	2	Лекция	
№45		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW . Рабочее окно программы CorelDRAW	2	Лекция, практическое занятие.	
№46		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW . Рабочее окно программы CorelDRAW	2	Лекция, практическое занятие.	

№47		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW . Рабочее окно программы CorelDRAW	2	Лекция, практическое занятие.	
№48		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW Основы работы с объектами	2	Лекция, практическое занятие.	
№49		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW Закраска рисунков		Лекция, практическое занятие.	
№50		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW Вспомогательные режимы работы	2	Лекция, практическое занятие.	
№51.		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW Создание рисунков из кривых	2	Лекция, практическое занятие.	
№52		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW Методы упорядочения и объединения объектов	2	Лекция, практическое занятие.	
№53		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW Эффект объема	2	Лекция, практическое занятие.	.
№54		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW Перетекание	2	Лекция, практическое занятие.	
№55.		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW Работа с текстом	2	Лекция, практическое занятие.	
№56		Раздел 7. Векторный редактор CorelDRAW Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW. Текущий контроль	2	Контрольная работа	Контрольная работа
№57		Раздел 8. Macromedia Flash назначение и возможности среды Macromedia Flash;	2	Лекция, практическое занятие.	
№58		Раздел 8. Macromedia Flash основные элементы интерфейса программы.	2	Лекция, практическое занятие.	

№59		Раздел 8. Macromedia Flash Особенности векторных и растровых форматов	2	Лекция, практическое занятие.	
№60		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 1 – «Базовые операции при редактировании изображений»	2	Практическое занятие.	
№61		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 2 – «Покадровая анимация»	2	Практическое занятие.	
№62		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 2 – «Покадровая анимация»	2	Практическое занятие.	
№63		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 3 – «Анимация движения»	2	Практическое занятие.	
№64		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 4 – «Совмещение покадровой и автоматической анимации»	2	Практическое занятие.	
№65		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 4 – «Совмещение покадровой и автоматической анимации»	2	Практическое занятие.	
№66		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 5 – «Автоматическая анимация трансформации объекта»	2	Практическое занятие.	
№67		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 6 – «Создание фона»	2	Практическое занятие.	
№68		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 6 – «Создание фона»	2	Практическое занятие.	
№69		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 7 – «Направляющие»	2	Практическое занятие.	
№70		Раздел 8. Macromedia Flash Практическая работа № 8 – «Маскирование слоев»	2	Практическое занятие.	
№71		Раздел 8. Macromedia Flash Промежуточная аттестация	2	Практическое занятие.	
№72		Раздел 8. Macromedia Flash Промежуточная аттестация	2	Контрольная работа	Контрольная работа

2 год обучения

№ занятия	Дата	название раздела; темы раздела; темы занятия	Объем часов	форма занятия	форма аттестации (контроля)
№1.		Раздел 1 «Методы представления графических изображений» Правила техники безопасности при работе в кабинете ВТ. Компьютерная графика. Введение.	2	Лекция	
№2.		Раздел 1 «Методы представления графических изображений» Общие понятия о растровых и векторных графических редакторах	2	Лекция	
№3.		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	2	Лекция	
№4		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Рабочее окно программы Adobe PhotoShop.	2	Лекция, практическое занятие	
№5.		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Текстовые эффекты. Надпись огнём. Способ I, 2	2	Лекция, практическое занятие	
№6		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Текстовые эффекты. Надпись льдом. Надпись кровью	2	Лекция, практическое занятие	
№7.		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Текстовые эффекты. Болотная надпись. Лазерная надпись	2	Лекция, практическое занятие	
№8		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Текстовые эффекты. Буквы под снегом	2	Лекция, практическое	

		Надпись металлом		занятие	
№9.		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Текстовые эффекты. Хромированный текст. Золотой текст	2	Лекция, практическое занятие	
№10.		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Текстовые эффекты. Надпись из ртути. X-files надпись	2	Лекция, практическое занятие	
№11		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Текстовые эффекты. Буквы под водой. Ржавый текст	2	Лекция, практическое занятие	
№12		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Создание текстур «Дерево». «Камень»	2	Лекция, практическое занятие	
№13		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop. Создание текстур «Камуфляж» «Песчаник»	2	Лекция, практическое занятие	
№14		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop. «Создание текстур»	2	Лекция, практическое занятие	
№15		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop. «Создание текстур»: «Вода».	2	Лекция, практическое занятие	
№16		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop. «Создание текстур» «Металл» «Puzzle»	2	Лекция, практическое занятие	
№17		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop. «Создание текстур», «Кирпичи», «Гранит»	2	Лекция, практическое занятие	
№18		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop. «Создание текстур», многоцветная текстура.	2	Лекция, практическое занятие	

№19		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop. «Создание текстур», «Мрамор»	2	Лекция, практическое занятие	
№20		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Создание эффектов имитации: «Имитация штампа»	2	Лекция, практическое занятие	
№21		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Создание эффектов имитации: «Имитация дождя»	2	Лекция, практическое занятие	
№22		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Создание эффектов имитации: «Рисуем космос»	2	Лекция, практическое занятие	
№23		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Создание эффектов имитации: «Имитация отражения в воде»	2	Лекция, практическое занятие	
№24		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Создание эффектов имитации: «Имитация изображения, погружённого в воду»	2	Лекция, практическое занятие	
№25		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Создание эффектов имитации: «Эффектный взрыв»	2	Лекция, практическое занятие	
№26		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Создание рамок. «Градиентная рамка»	2	Лекция, практическое занятие	
№27		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Создание рамок. «Художественная рамка».	2	Лекция, практическое занятие	
№28		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Создание рамок. «Фигурная рельефная рамка»	2	Лекция, практическое занятие	
№29		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop «Создание имитация объёма» Объемный шар	2	Лекция, практическое	

				занятие	
№30		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop «Создание имитация объёма» Трёхмерное преобразование	2	Лекция, практическое занятие	
№31		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop «Создание имитация объёма» Металлические трубы	2	Лекция, практическое занятие	
№32		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop «Создание имитация объёма» Металлический болт. Промежуточная аттестация	2	Лекция, практическое занятие	
№33		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop «Создание имитация объёма» Пуговица	2	Лекция, практическое занятие	
№34		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop «Создание имитация объёма» Завернутый уголок	2	Лекция, практическое занятие	
№35		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop «Создание имитация объёма» Стекланная кнопка	2	Лекция, практическое занятие	
№36		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop «Создание имитация объёма» Шестеренка	2	Лекция, практическое занятие	
№37		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Творческая работа	2	Лекция, практическое занятие	
№38		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Творческая работа	2	Лекция, практическое занятие	
№39		Раздел 2. Растровый редактор Adobe PhotoShop Творческая работа	2	Лекция,	

				практическое занятие	
№40		Раздел 2 Итоговый урок по теме: Растровый редактор Adobe PhotoShop Текущий контроль.	2	Контрольная работа	Контрольная работа
№41		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW. Векторный редактор CorelDRAW. Рабочее окно программы CorelDRAW	2	Лекция.	
№42		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW. Векторный редактор CorelDRAW. Рабочее окно программы CorelDRAW	2	Лекция, практическое занятие	
№43		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW. Векторный редактор CorelDRAW. Рабочее окно программы CorelDRAW	2	Лекция, практическое занятие	
№44		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW. Векторный редактор CorelDRAW. Рабочее окно программы CorelDRAW	2	Лекция, практическое занятие	
№45		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Основы работы с объектами	2	Лекция, практическое занятие	

№46		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 1 «Инструменты выделения и рисования»	2	Практическое занятие	
№47		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа №1 «Инструменты выделения и рисования»	2	Практическое занятие	
№48		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 2. Докер «Форма»	2	Практическое занятие	
№49		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 2. Докер «Форма»	2	Практическое занятие	
№50		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 3. Докер «Трансформация»	2	Практическое занятие	
№51.		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 3. Докер «Трансформация»	2	Практическое занятие	
№52		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 4. «Создание рисунков»	2	Практическое занятие	
№53		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 4. «Создание рисунков»	2	Практическое занятие	
№54		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 5. «Трансформация контуров»	2	Практическое занятие	
№55.		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 5. «Трансформация контуров»	2	Практическое занятие	
№56		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 6. «Ребусы»	2	Практическое занятие	
№57		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 6. «Ребусы»	2	Практическое занятие	
№58		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 7. «Создание сложных	2	Практическое занятие	

		рисунков». Часть I			
№59		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 7. «Создание сложных рисунков». Часть I	2	Практическое занятие	
№60		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 8. «Создание сложных рисунков». Часть II	2	Практическое занятие	
№61		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 8. «Создание сложных рисунков». Часть II	2	Практическое занятие	
№62		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 9. «Заливка текстурой»	2	Практическое занятие	
№63		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 9. «Заливка текстурой»	2	Практическое занятие	
№64		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 10. «Использование текста»	2	Практическое занятие	
№65		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 10. «Использование текста»	2	Практическое занятие	
№66		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 11. «Создание сложных эффектов»	2	Практическое занятие	
№67		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 11. «Создание сложных эффектов»	2	Практическое занятие	
№68		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 12. «Экспорт изображений»	2	Практическое занятие	

№69		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Практическая работа № 12. «Экспорт изображений»	2	Практическое занятие	
№70		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Рисование в Векторном редакторе CorelDRAW	2	Практическое занятие	
№71		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Рисование в Векторном редакторе CorelDRAW Творческая работа	2	Практическое занятие	
№72		Раздел 3. Векторный редактор CorelDRAW Рисование в Векторном редакторе CorelDRAW. Промежуточная аттестация	2	Контрольная работа	Контрольная работа

3 год обучения

№ занятия	Дата	название раздела; темы раздела; темы занятия	Объем часов	форма занятия	форма аттестации (контроля)
№1.		Раздел1. Macromedia Flash назначение и возможности среды Macromedia Flash;	2	Лекция, практическое занятие	
№2.		Раздел1. Macromedia Flash основные элементы интерфейса программы.	2	Лекция, практическое занятие	
№3.		Раздел1. Macromedia Flash Символы Создание кнопок	2	Лекция, практическое занятие	
№4		Раздел1. Macromedia Flash Символы.	2	Лекция, практическое занятие	

№5.		Раздел1. Macromedia Flash Управление воспроизведением фильма, управление анимацией	2	Лекция, практическое занятие	
№6		Раздел1. Macromedia Flash Переход по заданному URL	2	Лекция, практическое занятие	
№7.		Раздел1. Macromedia Flash Загрузка дополнительных фильмов	2	Лекция, практическое занятие	
№8		Раздел1. Macromedia Flash Создание сценария для клипа. Катер	2	Практическое занятие	
№9.		Раздел1. Macromedia Flash Создание сценария для клипа. Раскраска	2	Практическое занятие	
№10.		Раздел1. Macromedia Flash Создание сценария для клипа. Звездные войны	2	Практическое занятие	
№11		Раздел1. Macromedia Flash Создание сценария для клипа. Танк	2	Практическое занятие	
№12		Раздел1. Macromedia Flash Создание сценария для клипа. «Автомобиль»	2	Практическое занятие	
№13		Раздел1. Macromedia Flash Создание интерактивной игры. Текущий контроль.	2	Практическое занятие	Практическое занятие
№14		Раздел 2 «Моя веб - страничка» Правила техники безопасности при работе в кабинете ВТ.	2	Лекция	
№15		Раздел 2 «Моя веб - страничка» Теги HTML. Структура веб - страницы.	2	Лекция, практическое	

				занятие	
№16		Раздел 2 «Моя веб - страничка» Заголовок документа. Тело документа.	2	Лекция, практическое занятие	
№17		Раздел 2 «Моя веб - страничка» Атрибуты тегов. Абзацы.	2	Лекция, практическое занятие	
№18.		Раздел 2 «Моя веб - страничка» Практическая работа «Моя первая веб - страничка».	2	Практическое занятие	
№19		Раздел 2 «Моя веб - страничка» Практическая работа «Моя первая веб - страничка». Текущий контроль	2	Практическое занятие, тест	тест
№20.		Раздел 3 «Графика» Рисунки и фотографии в сети Интернета. Параметры графического файла	2	Лекция, практическое занятие	
№21.		Раздел 3 «Графика» Форматы графических файлов. Растровые форматы JPEG,GIF,PNG	2	Лекция, практическое занятие	
№22.		Раздел 3 «Графика» Достоинства растрового формата. Недостатки Векторные форматы Достоинства Недостатки Метафайлы	2	Лекция, практическое занятие	
№23		Раздел 3 «Графика» Связывание графического файла с HTML-документом. Изображения в HTML- документе.	2	Лекция, практическое занятие	
№24		Раздел 3 «Графика» Практическая работа. Текущий контроль.	2	Практическое занятие, тест	тест

№25		Раздел 4. «Гипертекстовый документ» Способы организации гипертекстовых документов	2	Лекция, практическое занятие	
№26		Раздел 4. «Гипертекстовый документ» Разработка сценария гипертекстового документа, состоящего из нескольких файлов	2	Лекция, практическое занятие	
№27		Раздел 4. «Гипертекстовый документ» Гипертекстовые ссылки	2	Лекция, практическое занятие	
№28		Раздел 4. «Гипертекстовый документ» Творческая работа.	2	Лекция, практическое занятие	
№29		Раздел 4. «Гипертекстовый документ» Текущий контроль.	2	Самостоятельная работа	Кроссворд
№30		Раздел 5. «Виды сайтов» Виды сайтов, их назначение. Навигация.	2	Лекция, практическое занятие	
№31		Раздел 5. «Виды сайтов» Скорость загрузки страниц и определяющие факторы	2	Лекция, практическое занятие	
№32		Раздел 5. «Виды сайтов» Текущий контроль.	2	Самостоятельная работа	Кроссворд
№33		Раздел 6 «Основы HTML» Таблицы	2	Лекция, практическое занятие	
№34		Раздел 6 «Основы HTML» Вложенные таблицы Цвета фона.	2	Лекция, практическое занятие	
№35		Раздел 6 «Основы HTML» Фреймы. Формы.	2	Лекция, практическое	

		Метатеги		занятие	
№36.		Раздел 6 «Основы HTML» Творческая работа	2	Лекция, практическое занятие	
№37.		Раздел 6 «Основы HTML» Творческая работа. Текущий контроль	2	Творческая работа, тест	тест
№38.		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Создание нового сайта	2	Лекция, практическое занятие	
№39.		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Настройка характеристик веб – страницы. Фон. Текст.	2	Лекция, практическое занятие	
№40.		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Настройка предпочтений для редактирования сайта	2	Лекция, практическое занятие	
№41.		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Использование таблиц	2	Лекция, практическое занятие	
№42.		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Использование фреймов	2	Лекция, практическое занятие	
№43		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Панель навигации	2	Лекция, практическое занятие	
№44		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Доступ к HTML-коду веб - страницы	2	Лекция, практическое занятие	
№45		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Творческая работа.	2	Творческая работа	

№46		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Творческая работа.	2	Творческая работа	
№47		Раздел 7 «Редакторы сайтов» Творческая работа. Текущий контроль.	2	Творческая работа, тест	тест
№48		Раздел 8 «Дополнительные возможности создания веб – страниц» Цвет в CSSРазмер в CSSКомментарии Создание таблицы стилей Синтаксис	2	Лекция, практическое занятие	
№49		Раздел 8 «Дополнительные возможности создания веб – страниц» Каскадность стилей и приоритеты. ID-классы.	2	Лекция, практическое занятие	
№50		Раздел 8 «Дополнительные возможности создания веб – страниц» Три способа задания стиля. Приоритеты Flas	2	Лекция, практическое занятие	
№51		Раздел 8 «Дополнительные возможности создания веб – страниц» Основные понятия. Типы символов. Анимация движения. Анимация формы Кнопки ДинамическийHTML	2	Лекция, практическое занятие	
№52		Раздел 8 «Дополнительные возможности создания веб – страниц» Работа со слоями Примеры использования DHTML	2	Лекция, практическое занятие	
№53		Раздел 8 «Дополнительные возможности создания веб – страниц» Творческая работа.	2	Лекция, практическое занятие	
№54		Раздел 8 «Дополнительные возможности создания веб – страниц» Творческая работа.	2	Творческая работа.	
№55		Раздел 8 «Дополнительные возможности создания веб – страниц» Логотип. Фирменный стиль Цветовая гамма Макет дизайна. Текущий контроль	2	Практическая работа, тест	Тест

№56		Раздел 9 «Основы веб – дизайна» Основы веб – дизайна	2	Лекция, практическое занятие	
№56		Раздел 9 «Основы веб – дизайна» Загрузка веб - страниц	2	Лекция, практическое занятие	
№57		Раздел 9 «Основы веб – дизайна» Верстка и оптимизация веб - страниц	2	Лекция, практическое занятие	
№58		Раздел 9 «Основы веб – дизайна» Информационное наполнение сайта	2	Лекция, практическое занятие	
№59		Раздел 9 «Основы веб – дизайна». Практическая работа	2	Лекция, практическое занятие	
№60		Раздел 9 «Основы веб – дизайна». Практическая работа. Текущий контроль.	2	Практическое занятие	Практическая работа
№61		Раздел 10 «Размещение, «раскрутка» и поддержка сайта в сети» Хостинг. Тестирование сайта.	2	Лекция, практическое занятие	
№62		Раздел 10 «Размещение, «раскрутка» и поддержка сайта в сети» Размещение сайта в сети	2	Лекция, практическое занятие	
№63		Раздел 10 «Размещение, «раскрутка» и поддержка сайта в сети» Практическая работа	2	Практическое занятие	Практическая работа
№64		Раздел 11 «Проектирование сайта» Концептуальное проектирование и физическое проектирование	2	Лекция, практическое	

				занятие	
№65		Раздел 11 «Проектирование сайта» Концептуальное проектирование и физическое проектирование	2	Лекция, практическое занятие	
№66		Раздел 11 «Проектирование сайта» Выбор темы творческого проекта — сайта	2	Лекция, практическое занятие	
№67		Раздел 11 «Проектирование сайта» Техническое задание	2	Практическое занятие	
№68		Раздел 11 «Проектирование сайта» Техническое задание	2	Практическое занятие	
№69		Раздел 11 «Проектирование сайта» Техническое задание	2	Практическое занятие	
№70		Раздел 11 «Проектирование сайта» Проектирование, создание и размещение сайта в сети	2	Практическое занятие	
№71		Раздел 11 «Проектирование сайта» Акт сдачи- приемки работы	2	Практическое занятие	
№72		Раздел 11 «Проектирование сайта» Защита выполненных проектов. Итоговая аттестация.	2	Защита проектов	Защита проектов

Параметры и критерии оценивания предметных знаний, умений и навыков по дополнительной общеразвивающей программе

«Компьютерная графика»

1 год обучения

Параметры оценивания	1-й год обучения		Практическая работа	Форма проверки, диагностики	Методы, методики диагностики
	Критерии оценивания	Теоретические знания			
Освоение разделов. Методы представления графических изображений	Знает о достоинствах и недостатках растровой графики. Достоинствах и недостатках векторной графики. Умеет различать векторную и растровую графику.	Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.		Контрольная работа	Наблюдение, опрос, контрольная работа

Системы цветов в компьютерной графике	Знает об цветовые оттенки на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB . Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора. Цветовая модель СМУК . Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и СМУК . Кодирование цвета в различных графических программах. Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость).	Цветовые оттенки на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB . Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора. Цветовая модель СМУК . Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и СМУК . Кодирование цвета в различных графических программах. Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость).		Тест	Наблюдение, опрос, тест
Форматы графических файлов	Знает о векторные и растровые форматы, методы сжатия графических данных.	Векторные форматы. Растровые форматы. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.		Тест	Наблюдение, опрос, тест
Растровый редактор Paint	Работа в программе Paint	Окно редактора. Работа с панелью инструментов. Рисование персонажей сказки колобок. Рисование пейзажа. Текущий контроль.	Рисование персонажей сказки колобок. Рисование пейзажа.	Практическая работа	Практическая работа

Растровый редактор Adobe PhotoShop	Знает: Методы устранения дефектов с фотографий, Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции, Команды тоновой коррекции, Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.	Рабочее окно программы Adobe PhotoShop, Выделение областей, Маски и каналы, Коллаж. Основы работы со слоями, Рисование и раскрашивание, Тоновая коррекция, Цветовая коррекция, Ретуширование фотографий, Работа с контурами		Контрольная работа	Контрольная работа
Подготовка графики для использования в сети Интернет	Умеет работать в различных браузерах, умеет искать информацию в сети Интернет.	Открытие и просмотр Web-страниц. Настройка свойств браузера. Эффективная работа с браузером. Закладки. Избранное. Работа с несколькими окнами. Сохранение информации. Копирование текста из интернет-сайта. Поисковый сервер. Обзор особенностей (классификационные информационно-поисковые серверы: Rambler, Yandex; словарные ИПС - AltaVista, Yahoo, Google		Самостоятельная работа	Самостоятельная работа

Векторный редактор CorelDRAW	<p>Знает особенности меню, Организацию панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.</p> <p>Умеет рисовать различные фигуры. Знает особенности создания иллюстраций на компьютере. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых</p> <p>Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы CorelDRAW. Импорт и экспорт изображений в CorelDRAW.</p>	<p>Рабочее окно программы CorelDRAW. Основы работы с объектами. Закраска рисунков. Вспомогательные режимы работы. Создание рисунков из кривых. Методы упорядочения и объединения объектов. Эффект объема. Перетекание</p> <p>Работа с текстом. Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW</p>		Контрольная работа	Контрольная работа
Macromedia Flash	<p>Умение работать в программе, рисовать сложные фигуры, создавать анимацию.</p>	<p>назначение и возможности среды Macromedia Flash;</p> <p>основные элементы интерфейса программы (палитра и панели инструментов, сцена и рабочая область, временная линейка, плавающая панель);</p> <p>особенности векторных и растровых форматов;</p>		Промежуточная аттестация	Контрольная работа

**Параметры и критерии оценивания предметных знаний, умений и навыков по дополнительной общеразвивающей программе
«Компьютерная графика»**

2 год обучения

Параметры оценивания	2-й год обучения		Практическая работа	Форма проверки, диагностики	Методы, методики диагностики
	Критерии оценивания	Теоретические знания			
Методы представления графических изображений	Общие понятия о растровых и векторных графических редакторах, умение работать как в растровых, так и в векторных графических редакторах.	Общие понятия о растровых и векторных графических редакторах			Наблюдение, опрос
Растровый редактор Adobe PhotoShop	Умеет работать с текстом. Фильтры (искажение, мазок кистью, пиксели, резкость, рендер, с свободное преобразование, стиль, текстура, художество, эскиз). Раскрашивание черно - белых фотографий. Ретушь фотографий. Коллаж.	Основные рабочие качества, возможности Photoshop. Панель, палитры инструментов. Рассматривается главное меню, режимы наложения слоев, элементы управления. Маски и каналы (Режим быстрой маски, сохранение выделенных областей). Основы коррекции тона (автоуровни).		Контрольная работа	Контрольная работа, Наблюдение, опрос

<p>Векторный редактор CorelDRAW</p>	<p>Знает особенности меню, Организацию панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Умеет рисовать различные фигуры. Знает особенности создания иллюстраций на компьютере. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых. Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы CorelDRAW. Импорт и экспорт изображений в CorelDRAW. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика. Редактирование геометрической формы текста. Простой текст. Создание, редактирование, форматирование,</p>	<p>Интерфейс графического редактора. Инструменты графического редактора. Работа с документами, разрешение и размеры изображения. Приемы создания и обработки графических изображений. Масштаб просмотра объектов, режимы просмотра объектов. Копирование, упорядочение размещения, группировка, соединение объектов. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение. Виды текста: простой и фигурный текст. Размещение текста вдоль кривой. предназначение. Навыки работы с текстовыми блоками.</p>		<p>Контрольная работа, промежуточная аттестация.</p>	<p>Контрольная работа, Наблюдение, опрос.</p>
--	--	--	--	--	---

**Параметры и критерии оценивания предметных знаний, умений и навыков по дополнительной общеразвивающей программе
«Компьютерная графика»**

3 год обучения

Параметры оценивания	3-й год обучения			Форма проверки, диагностики	Методы, методики диагностики
	Критерии оценивания	Теоретические знания	Практическая работа		

Macromedia Flash	<p>Умеет: <i>Рисовать в Macromedia Flash. Импорт графики. Библиотеки и символы.</i> Операции над заливкой и обводкой. Работа с градиентной заливкой. Палитра. Создание нового цвета. Создание текстовых блоков</p> <p>Редактировать растровые изображения. Импорт файлов основных графических форматов. Растровая заливка. Создание объектных символов. Умеет создавать покадровую анимацию. Анимация движения. Анимация форм.</p>	<p>Окно редактора. Окно документа. Инструменты. Плавающие панели. Окно настройки редактора. Форматы графических изображений. Работа с объектами. Создание фильма.</p> <p>Редактирование рисунка. Обводка и заливка. Линии и фигуры. Рисование пером, карандашом, кистью/Привязка при рисовании. Настройка инструментов рисования. Приемы редактирования и форматирования текста. Преобразование текста в контуры..Принципы анимации в среде Macromedia Flash. Настройка временной линейки. Метки кадров и комментарии. Просмотр и тестирование фильма. Редактирование кадров. Анимированные символы. Использование слоев масок и сцен в фильме. Создание и анимация кнопок.</p> <p>Назначение сценариев кнопкам, клипу, кадру. Элементы управления проигрыванием фильма. Загрузка web-страницы. Загрузка и выгрузка фильма.</p>		<p>Практическая работа</p>	<p>Наблюдение, опрос, Практическая работа</p>
-------------------------	--	---	--	----------------------------	---

<p>Моя веб - страничка</p>	<p>Знает Структуру веб - страницы Заголовок документа, тело документа, основные теги. Умеет создавать простейшие веб - страницы</p>	<p>Теги HTML Структура веб - страницы Заголовок документа Тело документа Атрибуты тегов Цвет фона Изображение как фон Цвет текста Цвета Размер и форма шрифта Теги форматирования текста Взаимодействие тегов Текстовые блоки Заголовки Абзацы. Перевод строки Разделительная линия. Заключительный эксперимент Дополнительная информация. Обобщение.</p>		<p>Тест</p>	<p>Наблюдение, опрос, тест</p>
-----------------------------------	---	---	--	-------------	--------------------------------

Графика	<p>Знает: Достоинства растрового формата. Недостатки Векторные форматы Достоинства Недостатки Метафайлы. Дополнительная информация. Создание графических файлов для веба – страниц.</p>	<p>Рисунки и фотографии в сети Интернета. Параметры графического файла Форматы графических файлов. Растровые форматы JPEG GIF PNG</p> <p>Достоинства растрового формата. Недостатки Векторные форматы Достоинства Недостатки Метафайлы. Дополнительная информация. Графические редакторы. Как создать графический файл для веба - страницы</p> <p>Связывание графического файла с HTML-документом. Изображения в HTML-документе. Дополнительная информация.</p>		Тест	Наблюдение, опрос, тест
Гипертекстовый документ	<p>Умеет создавать гипертекстовый документ. Ссылки на разные файлы.</p>	<p>Способы организации гипертекстовых документов</p> <p>Разработка сценария гипертекстового документа, состоящего из нескольких файлов</p> <p>Гипертекстовые ссылки.</p>		Кроссворд	Наблюдение, опрос, кроссворд

Виды сайтов	Знает о: Видах сайтов, их назначениях. Способы управления вниманием посетителей Способы организации информации. Полнота информации и ее обновление Графический и технический дизайн. Навигация. Скорость загрузки страниц и определяющие факторы. Интерактивность сайта. Интернет – технологии. Исследование действующих сайтов	Виды сайтов, их назначение. Способы управления вниманием посетителей Способы организации информации. Полнота информации и ее обновление Графический и технический дизайн. Навигация. Скорость загрузки страниц и определяющие факторы. Интерактивность сайта. Интернет – технологии. Исследование действующих сайтов		Кроссворд	Наблюдение, опрос, кроссворд
Основы HTML	Умеет создавать простейшие веб – страницы, с таблицами, фреймами, формами. Умеет задавать цвет фона.	Таблицы. Лишние ячейки. Пустые ячейки Объединение ячеек. Разделение ячейки. Вложенные таблицы Цвета фона. Фреймы. Формы. Метатеги . Обобщение.		Тест	Наблюдение, опрос, тест
Редакторы сайтов	Создание нового сайта. Создание новых файлов и папок. Использование таблиц. Использование слоев. Использование фреймов.	Настройка характеристик веб – страницы. Фон. Текст. Изображения Гиперссылки. Настройка предпочтений для редактирования сайта. Панель навигации. Доступ к HTML- коду веб – страницы.		Тест	Наблюдение, опрос, тест

Дополнительные возможности создания веб - страниц	Умеет пользоваться таблицами стилей, создавать анимацию.	Цвет в CSS Размер в CSS Комментарии Создание таблицы стилей Синтаксис. Каскадность стилей и приоритеты. ID-классы. Обобщение. Три способа задания стиля. Приоритеты Flash Основные понятия. Типы символов. Анимация движения. Анимация формы Кнопки Динамический HTML. Работа со слоями Примеры использования DHTML.		Тест	Наблюдение, опрос, тест
Основы веб - дизайна	Навыки: Информационного наполнения сайта. Привлечение внимания. Соответствие содержанию. Термины (Конкретность, простота, краткость, логичность изложения, орфография	Фирменный стиль Цветовая гамма Макет дизайна. Верстка и оптимизация веб - страниц. Заголовки, текст.). Расположение элементов на сайте. Графические элементы. Анимация. Баннеры Навигация. Обобщение. Выполнение и защита практических работ на выбранные темы (логотип, баннер, фирменный стиль, макет дизайна и др.)		Практическая работа	Практическая работа, наблюдение опрос

Размещение, «раскрутка» и поддержка сайта в сети	Умение разместить, «раскрутить» сайт в сети.	Размещение сайта у провайдера FTP — передача файлов Тестирование сайта. Удобство навигации. Целостность данных. Корректность ссылок. Орфография. Графика. Скорость загрузки. Другие возможности Регистрация сайта в поисковых системах Обмен ссылками Банерная реклама. Принципы и технологии обновления сайта. Автоматические системы обновления сайта. Обобщение.		Практическая работа	Практическая работа, наблюдение опрос
---	---	---	--	---------------------	--

<p>Проектирование сайта</p>	<p>Основные и второстепенные цели. Действия, которые необходимо предпринять для достижения поставленных целей. Что будет содержать в себе каждый раздел. Организация и связь разделов между собой. Какая информация будет размещена на определенных страницах сайта. Физическое проектирование.</p>	<p>Состав пользователей. Интересы групп пользователей. Разделы сайта. Критерии достижения цели. Логическое проектирование. Тип структуры сайта (линейная, иерархическая, контекстная, другая). Названия разделов. Технологии, которые будут применяться на сайте. Используемое программное обеспечение. Возможные проблемы и способы их устранения. Как будет обновляться информация. Выбор темы творческого проекта — сайта. Техническое задание. Распределение работы между разными специалистами (заказчик, арт-директор, веб - мастер, кодер, программист, верстальщик, менеджер), их функции в общем проекте. Особенности коллективной (групповой) деятельности разработчиков сайта. Проектирование, создание сайта. Акт сдачи-приемки работы.</p>		<p>Защита выполненных проектов. итоговая аттестация.</p>	<p>Защита проектов</p>
------------------------------------	---	---	--	--	------------------------

**ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ,
РЕЗУЛЬТАТЫ ВХОДНОГО КОНТРОЛЯ ЗУН,
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ И ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Группа _____ Год обучения _____ учебный год 20__-20__
Объединение _____ пос. _____
Педагог _____
Программа _____
Количество обуч-ся в группе по списку _____
Количество обуч-ся выполнявших работу _____
Причины отсутствующих _____

ПАРАМЕТРЫ (должны знать, должны уметь)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы – освоено 1/2 программы

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы – освоено более 2/3 программы, (практически полностью)

ИНДИКАТОРЫ:

Недостаточный, нулевой - 0-2 балла соответствует отметке «2».

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы – освоено 1/2 программы – 2-4 балла соответствует отметке «3».

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 5-7 баллов соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы – освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 8-10 баллов соответствует отметке «5».

№ п/п	Фамилия Имя обучающегося	параметры					Всего Баллов или среднее значение всех параметров	Уровень	Отметка
		1	2	3	4	5			
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
итог	Недостаточный, нулевой уровень - __ человек Достаточный, средний, удовлетворительный уровень - __ человек Оптимальный, хороший уровень - __ человек. Высокий, отличный уровень - __ человек.								

Вывод: причины результата (слишком высокого, или низкого)

Пути решения проблемы

При анализе результатов промежуточного и итогового контроля в учебной группе необходимо указать следующее:

1. **Качество знаний** (% качества) определяется в процентах и рассчитывается по формуле: (кол-во «5» + кол-во «4») / кол-во обучающихся в группе * 100%

Например, в результате итогового контроля обучающиеся получили следующие отметки:

«2» - 0 детей

«3» - 2 детей

«4» - 4 детей

«5» - 6 детей

$(6 + 4) = 10 / 12 * 100\% = 83\%$, Таким образом, качество знаний составляет 83%

2. **Уровень обученности** (% обученности) определяется в процентах и рассчитывается по формуле: (кол-во «2» * 0,12 + кол-во «3» * 0,36 + кол-во «4» * 0,64 + кол-во «5» * 1) / 12 * 100%
 $(0 * 0,12 = 0; 2 * 0,36 = 0,72; 4 * 0,64 = 2,56; 6 * 1 = 6.) 0,72 + 2,56 + 6 = 9,28 / 12 * 100\% = 77\%$, таким образом уровень обученности составляет 77%

3. **Средний балл** вычисляется по формуле: (кол-во «2» * 2 + кол-во «3» * 3 + кол-во «4» * 4 + кол-во «5» * 5) / 12 = («3» * 2=6; «4» * 4=16; «5» * 6=30. $6+16+30 = 52 / 12 = 4,3$) Таким образом средний балл составляет 4,3

Оценка уровня подготовки обучающихся и освоения ими соответствующей дополнительной общеразвивающей программы проводится ежегодно в форме зачета, контрольной работы, постановки, защиты творческой работы или проекта, конкурсных программ, академического концерта, итогового занятия, творческого отчета, смотров, выставок и т.д. по отдельным видам деятельности, предметам, курсам, дисциплинам, установленным в дополнительной общеразвивающей программе объединения.

Компьютерная графика (1 год обучения)

Входной контроль:

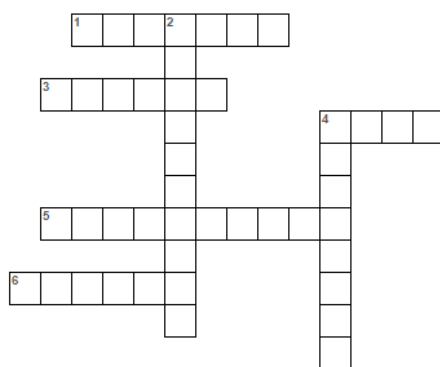
Тест «Техника безопасности в кабинете информатики»

I – вариант

- 1) Какое воздействие на человека оказывают компьютеры?
 - a) Вызывают усталость и снижение работоспособности.
 - b) Плохо влияет на зрение.
 - c) Человек получает определенную дозу излучения.
 - d) Вызывает расстройство желудка.
- 2) На каком расстоянии от монитора должен работать ученик за компьютером?
 - a) 15-20 см
 - b) 50-70 см
 - c) Меньше 40 см
 - d) 90-110 см
- 3) Можно ли класть тетради, книги, диски на монитор и клавиатуру?
 - a) Можно.
 - b) Можно только на клавиатуру.
 - c) Можно только на монитор.
 - d) Нельзя.
- 4) При каких условиях можно работать за компьютером?
 - a) При плохом самочувствии.
 - b) При хорошем освещении и нормальном самочувствии.
 - c) При недостаточном освещении и нормальном самочувствии.
 - d) При хорошем освещении и плохом самочувствии.
- 5) При появлении запаха гари нужно...
 - a) Бежать за водой, чтобы предотвратить дальнейшее возгорание.
 - b) Прекратить работу, сообщить преподавателю
 - c) Не обращать внимания
 - d) Быстро убежать из кабинета
- 6) Каким огнетушителем нужно пользоваться при загорании аппаратуры?
 - a) Воздушно-пенный огнетушитель
 - b) Пенный огнетушитель
 - c) Углекислотный огнетушитель
 - d) Порошковый огнетушитель
- 7) Что нужно сделать, войдя в кабинет информатики?
 - a) Сразу сесть работать.
 - b) Спокойно занять свое рабочее место ничего, не трогая на столе.
 - c) Суесться, бегать по кабинету.
 - d) Приготовиться к уроку и выйти за пределы кабинета до звонка.
- 8) Что обязан сделать ученик, если в кабинете вычислительной техники возникла чрезвычайная ситуация?
 - a) Делать то же, что все делают.
 - b) Спокойно ожидать указания преподавателя.
 - c) Медленно покинуть кабинет.
 - d) Сообщить учителю о ситуации.
- 9) Если ученик неоднократно нарушает инструкцию по технике безопасности, то...
 - a) Не допускается до занятий.

- b) Должен пройти снова инструктаж.
 - c) Получает двойку.
 - d) Восстанавливает ущерб, который он причинил.
- 10) Нельзя: а) Трогать устройства сигнализации.
- b) Медленно передвигаться по кабинету.
 - c) Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры.
 - d) Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера.
- 11) При входе посетителей учащиеся должны...
- a) Сидеть на месте.
 - b) Подняться и поприветствовать гостя.
 - c) Крикнуть «Здравствуйте».
 - d) Спокойно поздороваться с гостем.
- 12) Ученик не имеет права в кабинете информатики...
- a) Самостоятельно включать и выключать компьютер, монитор.
 - b) Пользоваться преподавательским компьютером.
 - c) Пользоваться интерактивной указкой при ответах у доски.
 - d) Начинать работу по указанию учителя.
- 13) Во время работы ученик должен...
- a) Обращаться бережно с техникой.
 - b) Бить сильно по клавишам клавиатуры.
 - c) Сообщать учителю о неисправностях техники.
 - d) Периодически разбирать системный блок.
- 14) Ученик не имеет права...
- a) Отключать и подключать провода питания.
 - b) Касаться пальцами экрана монитора.
 - c) Работать чистыми руками.
 - d) Работать влажными руками.
- 15) Физические упражнения при работе за компьютером рекомендуется делать через каждые...
- a) 25 минут
 - b) 45 минут
 - c) 1 час
 - d) Можно не делать

Онлайн кроссворд "Устройства ввода"



ПО ГОРИЗОНТАЛИ

1. Устройство ввода информации, антипод механической мыши. 3. Устройство, манипулятор, используемый в ноутбуках и мобильных устройствах, как замена компьютерной мыши. 4. Манипулятор, основное устройство управления. 5. Графический планшет. 6. Устройство ввода информации, предназначенное для ввода аналоговой информации.

ПО ВЕРТИКАЛИ

2. Главное устройство ввода информации. 4. Устройство ввода звуковой информации.

4. Нарисуйте осень в графическом редакторе Paint

Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Текущий контроль по разделу «Системы цветов в компьютерной графике»

Тест

1. Пиксель является-

- а. Основой растровой графики
- б. Основой векторной графики
- в. Основой фрактальной графики
- г. Основой трёхмерной графики

2. При изменении размеров растрового изображения-

- а. качество остаётся неизменным
- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении

- в. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается
- г. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным

3. Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- а. чёрный синий красный
- б. жёлтый розовый голубой
- в. красный зелёный голубой**
- г. розовый голубой белый

4. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

- а. курсор
 - б. символ
 - в. линия
 - г. пиксель**
5. Чем больше разрешение, тем изображение
- а. качественнее**
 - б. светлее
 - в. темнее
 - г. не меняется

6. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint

- а. векторная
- б. фрактальная
- в. растровая**
- г. трёхмерная

7. С помощью растрового редактора можно:

- а. Создать коллаж**
- б. улучшить яркость**
- в. раскрашивать чёрно белые фотографии**
- г. печатать текст
- д. выполнять расчёт

8. Графическим объектом НЕ является

- а. чертёж
- б. текст письма**
- в. рисунок
- г. схема

9. В модели CMYK используется

- а. красный, голубой, желтый, синий
- б. голубой, пурпурный, желтый, черный**
- в. голубой, пурпурный, желтый, белый
- г. красный, зеленый, синий, черный

10. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- а. красный**
- б. чёрный**

в. голубой
г. зелёный

Критерии оценивания:

менее 50 % – «2»

51 - 75 % – «3»

76 - 98 % – «4»

99 -100 % – «5»

Текущий контроль по разделу «Форматы графических файлов.»

Тест.

1. Что называют форматом графического файла?

- a) Порядок использования графических примитивов при зарисовке рисунка на компьютере.
- b) Способ отражения рисунков на экране компьютера.
- c) Способ сохранения рисунков в оперативной памяти компьютера. +
- d) Способ представления графических данных на внешнем носителе.

2. Какой формат графического файла считается векторным?

- a) Файл, в котором указано время его создания и размер созданного файла.
- b) Файл, где рисунок составлен из отдельных линий, стрелок и т.д.
- c) Файл, в котором компьютер запоминает набор команд для зарисовки графических примитивов. +
- d) Файл, в котором компьютер запоминает размер растра рисунка, код каждого пикселя рисунка.
- e) Файл, в котором компьютер запоминает весь ход создания рисунка.

3. Какой формат графического файла считается растровым?

- a) Файл, в котором указано время его создания и размер созданного файла.
- b) Файл, где рисунок составлен из отдельных линий, стрелок и т.д.
- c) Файл, в котором компьютер запоминает весь ход создания рисунка
- d) Файл, в котором компьютер запоминает набор команд для зарисовки графических примитивов.
- e) Файл, в котором компьютер запоминает размер растра рисунка, код каждого пикселя рисунка. +

4. Выбери растровые форматы графических файлов.

- a) CDR
- b) WMF
- c) BMP
- d) EPC
- e) DXF
- f) GIF
- g) TIFF
- h) JPEG

5. Выбери векторные форматы графических файлов.

- a) WMF
- b) JPEG
- c) SDA
- d) TIFF
- e) FRM

6. Для вывода графической информации в ПК используется:

- а) мышь;
- б) клавиатура;
- в) экран дисплея;
- г) сканер.

7. Почему формат JPEG стал наиболее популярным в среде растровых файлов?

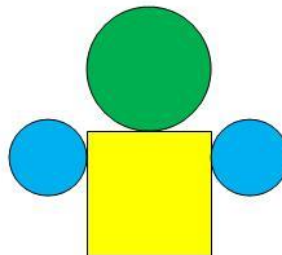
- a) Можно менять степень сжатия файла.

- b) Легко пересылать по компьютерной сети.
- c) Получаем высокое качество сохранённого рисунка.
- d) Файлы легко редактируются.

8. В текстовом процессоре Word создали рисунок.

Какой формат имеет данный рисунок?

- a) Векторный.
- b) Растровый.



9. В компьютерной программе Adobe Photoshop редактировали фотографию и сохранили. Какой формат имеет данный файл?

- a) Векторный.
- b) Растровый.

10. Какой формат имеет файл с данной фотографией?

- a) Растровый
- b) векторный



Критерии оценивания:

- менее 50 % – «2»
- 51 - 75 % – «3»
- 76 - 98 % – «4»
- 99 -100 % – «5»

Практическая работа №1 по информатике «Рисуем сказку «Колобок» графическом редакторе Paint»

Цели: обучить основным приемам работы с графическим редактором; сформировать представления о преимуществах компьютерной обработке рисунка;

Задачи: Нарисовать персонажа дедушки; развитие творческого мышления учащихся; воспитание информационной культуры учащихся

План урока:

1. Организационный момент. (2 мин)
2. Актуализация знаний. (5 мин)
3. Практическая работа. (35 мин)
4. Подведение итогов. (5 мин)
5. Домашняя работа. (3 мин)

Ход урока.

1. Организационный момент.

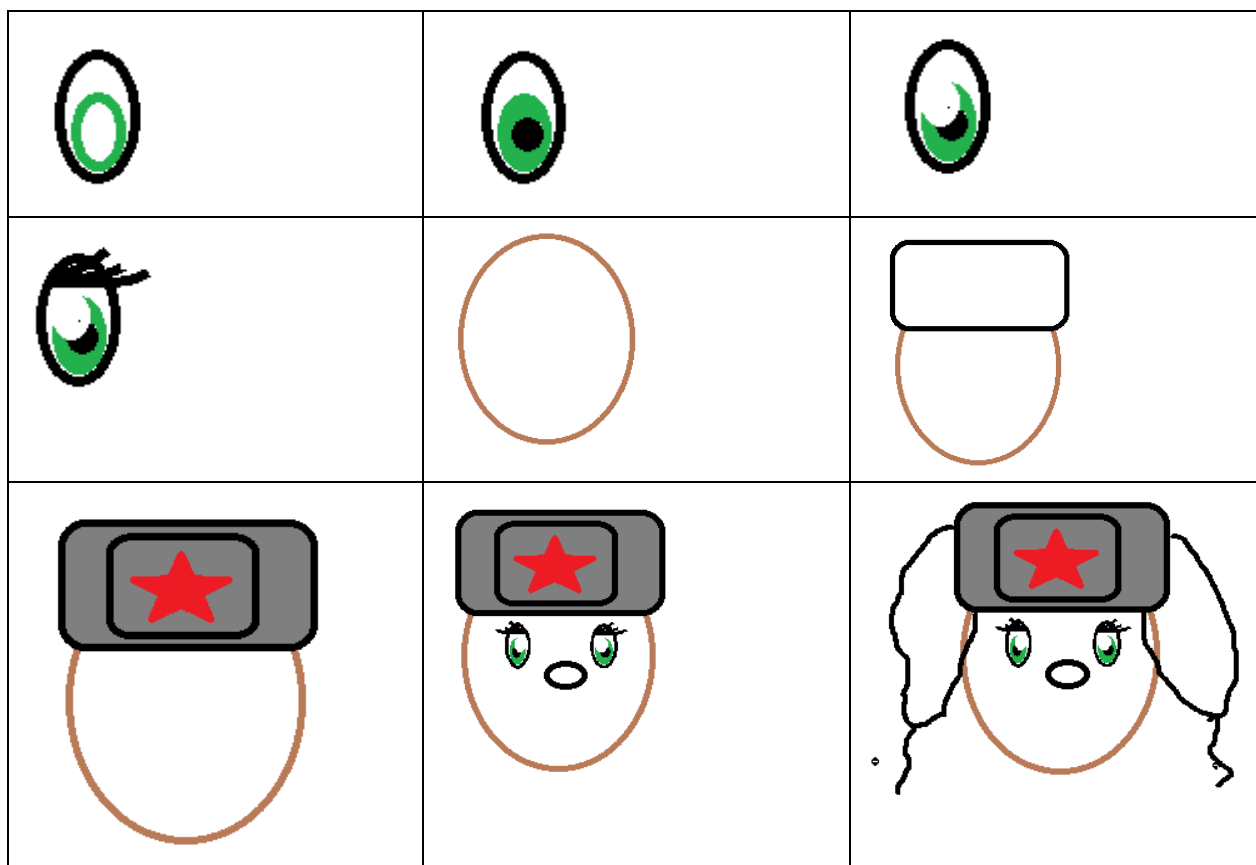
Проверка готовности к уроку, наличие необходимых материалов и инструментов.
Сегодня на уроке мы должны на практике попробовать нарисовать дедушку.

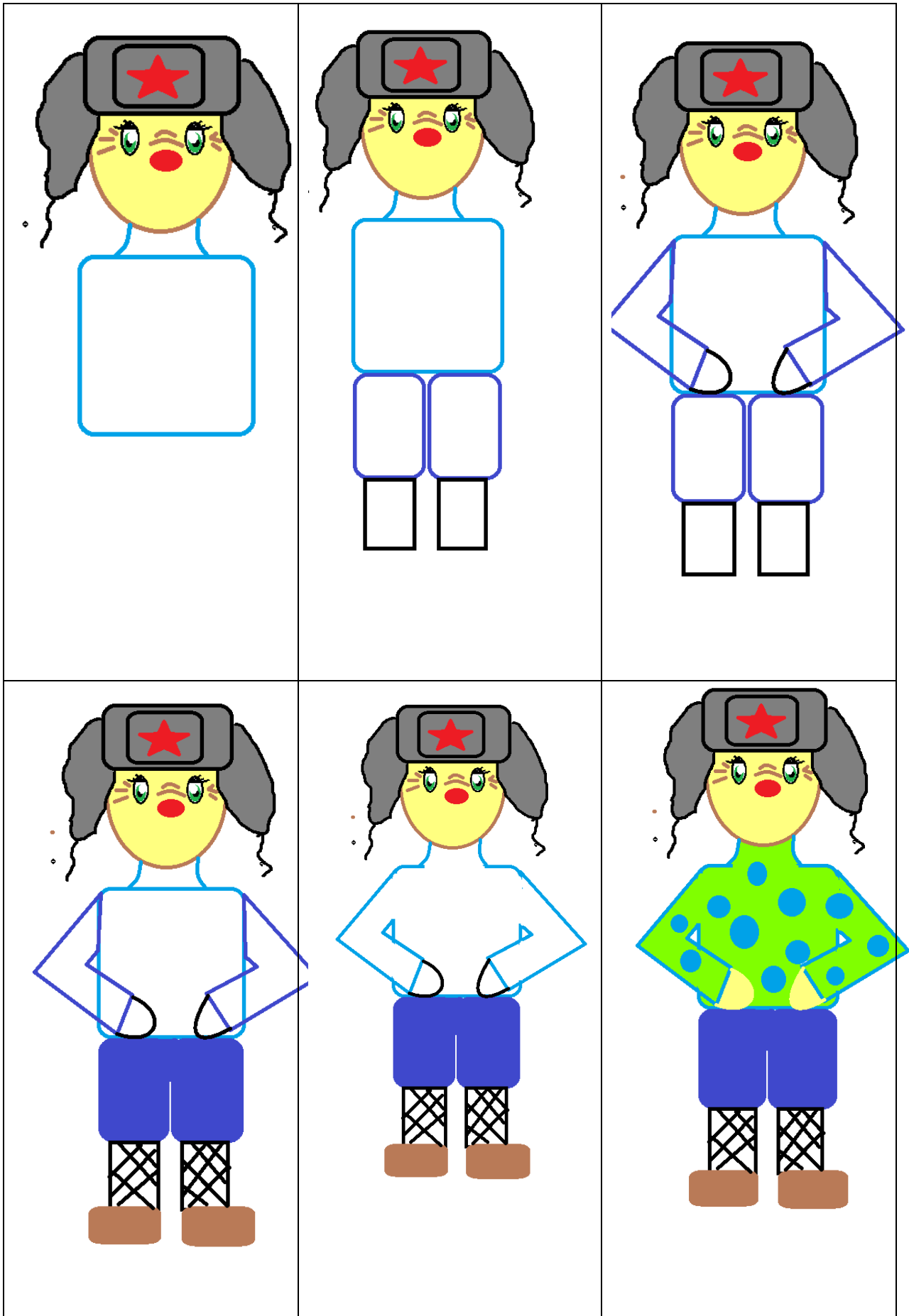
2. Актуализация знаний.

Цель нашего урока: продолжить знакомиться с графическим редактором Paint и с основными его возможностями. Для начала вспомним, что мы проходили на прошлом уроке.

3. Практическая работа.

Пошаговое рисование дедушки







4. **Подведение итогов** (совместное сравнение работ учащихся)
5. **Домашняя работа** (подумать как можно нарисовать персонаж бабушки в редакторе)

Практическая работа №2 по информатике «Рисуем сказку «Колобок» графическом редакторе Paint»

Цели: обучить основным приемам работы с графическим редактором;
сформировать представления о преимуществах компьютерной обработке рисунка;

Задачи: Нарисовать персонажа бабушки; развитие творческого мышления учащихся; воспитание информационной культуры учащихся

План урока:

1. Организационный момент. (2 мин)
2. Актуализация знаний. (5 мин)
3. Практическая работа. (35 мин)
4. Подведение итогов. (5 мин)
5. Домашняя работа. (3 мин)

Ход урока.

1. Организационный момент.

Проверка готовности к уроку, наличие необходимых материалов и инструментов.
Сегодня на уроке мы должны на практике попробовать нарисовать бабушку из сказки «Колобок».

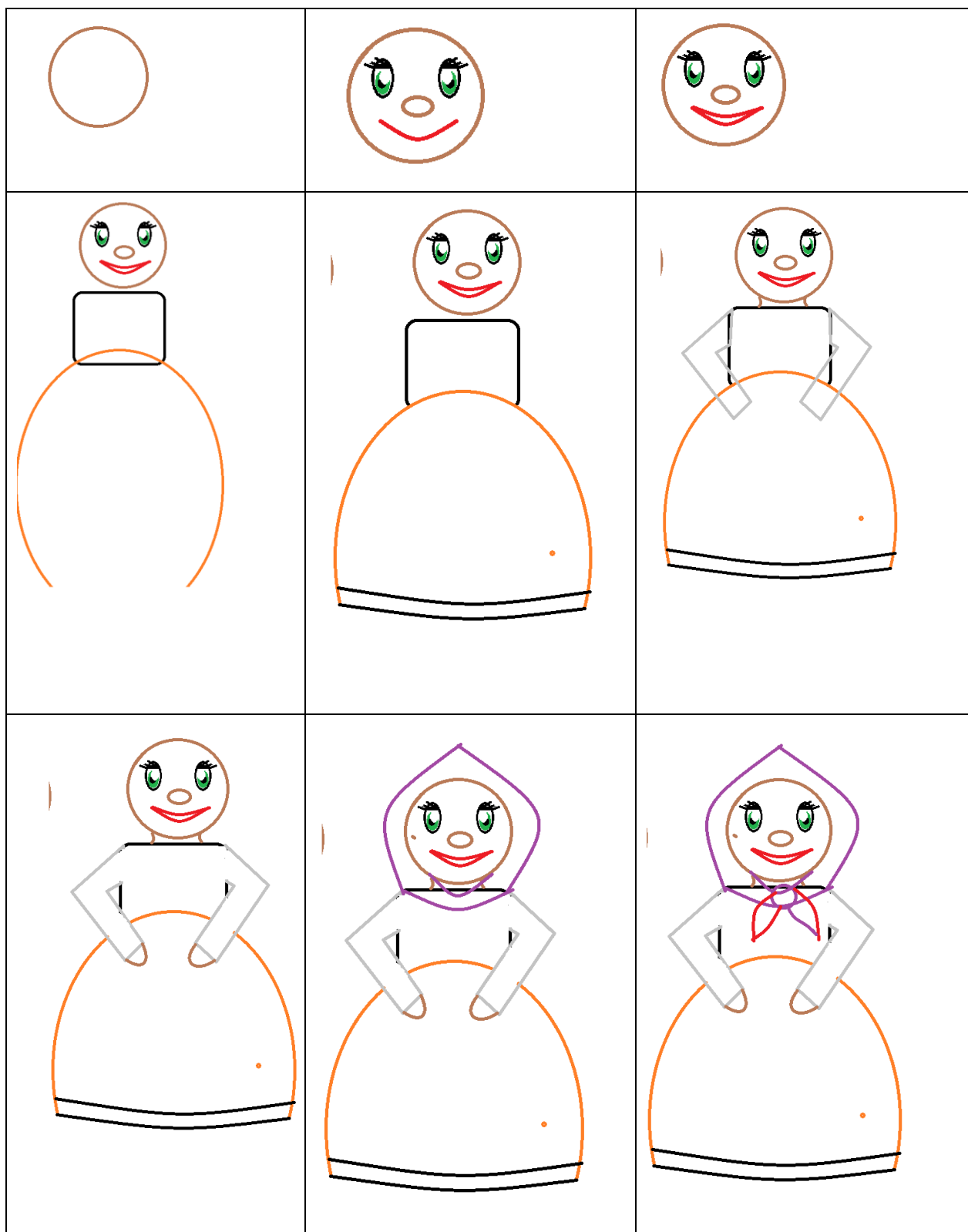
2. Актуализация знаний.

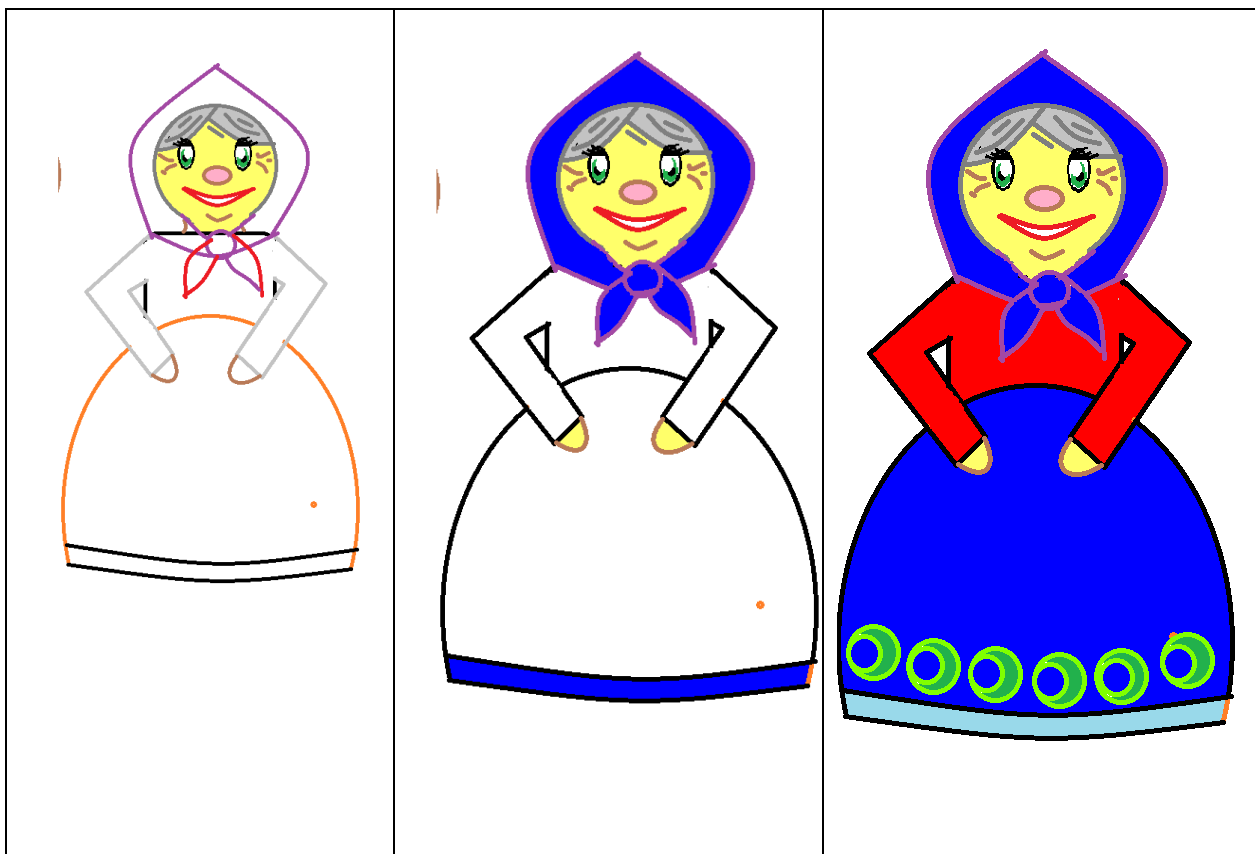
Цель нашего урока: продолжить знакомиться с графическим редактором Paint и с основными его возможностями. Для начала вспомним, что мы проходили на прошлом

уроке.

3. **Практическая работа.**

Пошаговое рисование бабушки





4. **Подведение итогов** (совместное сравнение работ учащихся)
5. **Домашняя работа** (подумать как можно нарисовать избу и ель в редакторе)

Практическая работа №3 по информатике «Рисуем сказку «Колобок» графическом редакторе Paint»

Цели: обучить основным приемам работы с графическим редактором;

сформировать представления о преимуществах компьютерной обработке рисунка;

Задачи: Нарисовать дополнительные элементы к общему рисунку; развитие творческого мышления учащихся; воспитание информационной культуры учащихся

План урока:

1. Организационный момент. (2 мин)
2. Актуализация знаний. (5 мин)
3. Практическая работа. (35 мин)
4. Подведение итогов. (5 мин)
5. Домашняя работа. (3 мин)

Ход урока.

1. Организационный момент.

Проверка готовности к уроку, наличие необходимых материалов и инструментов.

Сегодня на уроке мы должны нарисовать дополнительные элементы рисунка из сказки «Колобок».

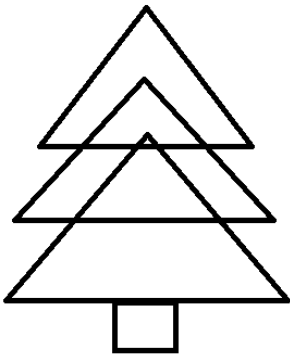
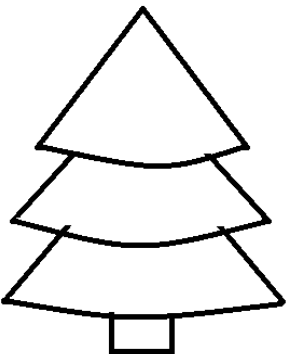

2. Актуализация знаний.

Цель нашего урока: продолжить знакомиться с графическим редактором Paint и с основными его возможностями. Для начала вспомним, что мы проходили на прошлом уроке.

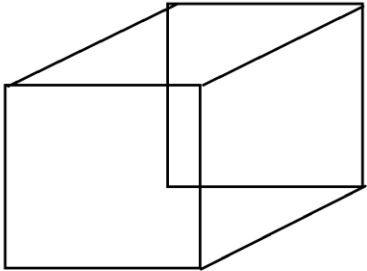
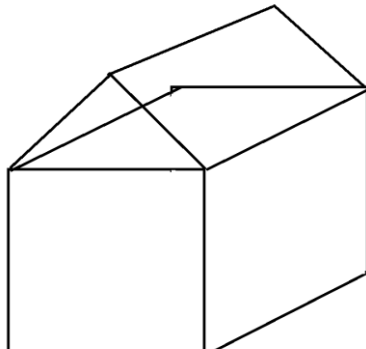
3. Практическая работа.

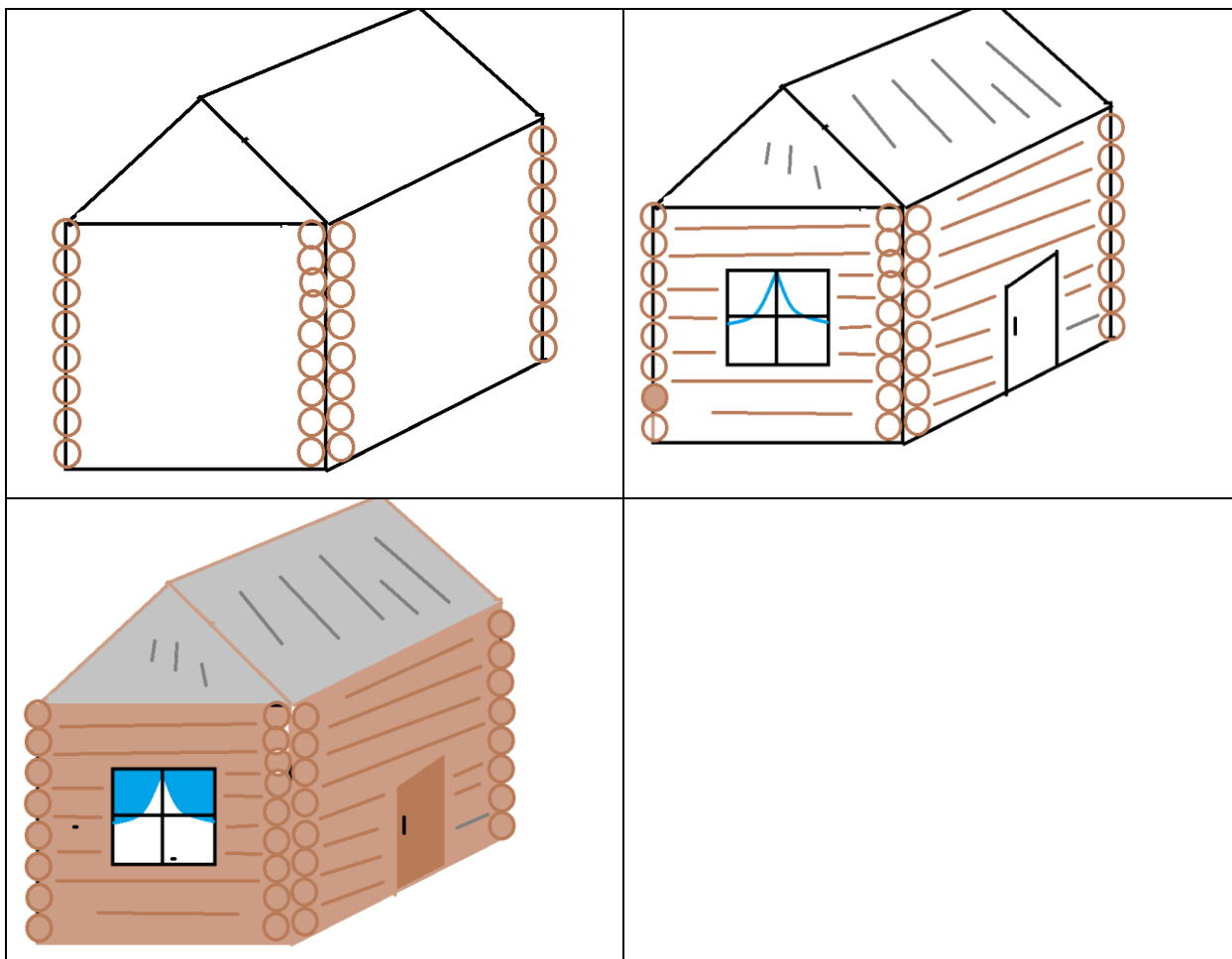
Пошаговое рисование дополнительных элементов

Поэтапное рисование ели

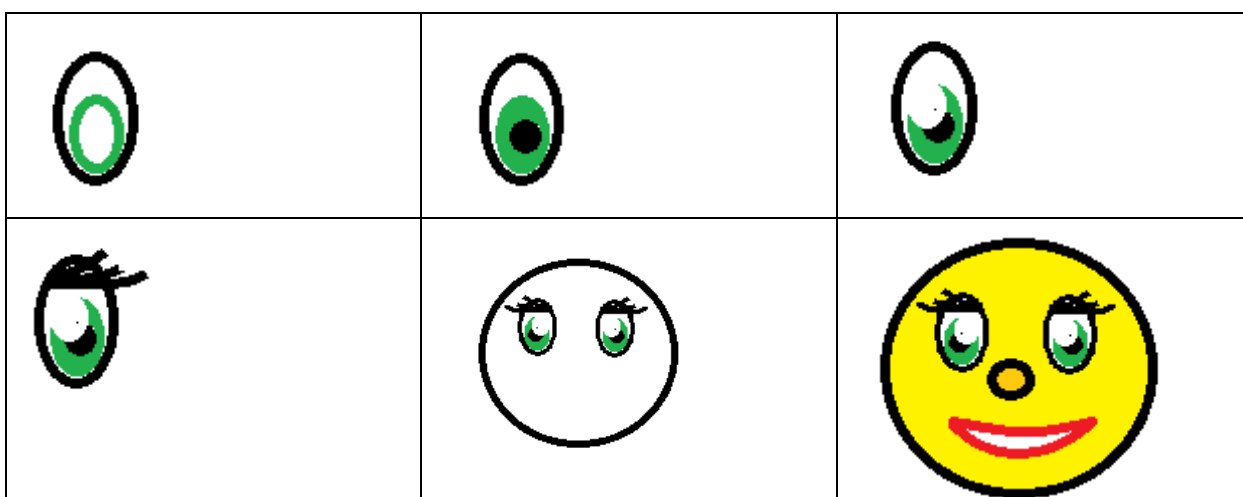
<p>При помощи инструментов треугольник и прямоугольник рисуем ель</p>	
<p>При помощи инструмента кривая, прорисовываем слои веток</p>	
<p>Разукрашиваем елочку, заливка и распылитель</p>	

Поэтапное рисование избы

	
---	--



Поэтапное рисование колобка



4. Подведение итогов (совместное сравнение работ учащихся)
5. Домашняя работа (продумать содержание рисунка)

Практическая работа №4 по информатике «Рисуем сказку «Колобок» графическом редакторе Paint»

Цели: обучить основным приемам работы с графическим редактором;
сформировать представления о преимуществах компьютерной обработке рисунка;
Задачи: Соединить все элементы на общий рисунок; развитие творческого мышления учащихся; воспитание информационной культуры учащихся

План урока:

1. Организационный момент. (2 мин)
2. Актуализация знаний. (5 мин)
3. Практическая работа. (35 мин)
4. Подведение итогов. (5 мин)
5. Домашняя работа. (3 мин)

Ход урока.

1. Организационный момент.

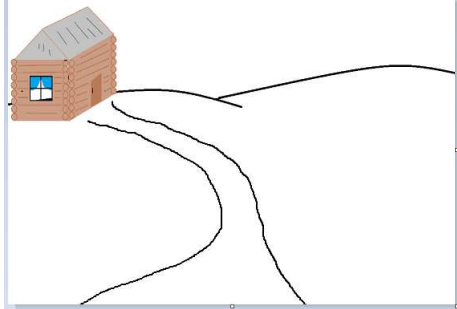

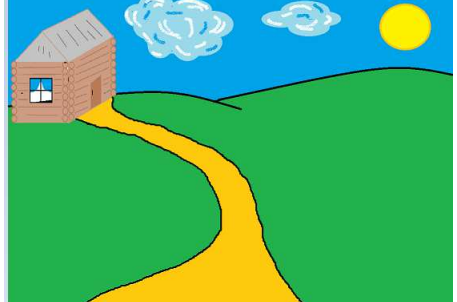
Проверка готовности к уроку, наличие необходимых материалов и инструментов. Сегодня на уроке мы должны нарисовать пейзаж и соединить все эдополнительные элементы из сказки «Колобок».



2. Актуализация знаний.

Цель нашего урока: продолжить знакомиться с графическим редактором Paint и с основными его возможностями. Для начала вспомним, что мы проходили на прошлом уроке.

3. Практическая работа.

Рисуем пейзаж

		<p>Рисуем горизонт (инструмент кривая), вставляем домик, рисуем дорогу (инструмент карандаш)</p>
		<p>Рисуем облака и солнце (инструмент овал), разукрашиваем дорогу, траву и небо</p>
		<p>Разукрашиваем облака (). инструмент заливка и придаем им воздушность (инструмент распылитель)</p>

	<p>Создаем лес (вставляем нарисованную ель, копируем и вставляем много раз)</p>
	<p>Рисуем любые цветы, вставляем из заготовок бабу, деду и колобка, можно нарисовать пеня или других персонажей сказки</p>

2. **Подведение итогов** (совместное сравнение работ учащихся)
3. **Домашняя работа** (продумать каких еще персонажей из сказки можно нарисовать)

Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Текущий контроль по разделу: «Растровый редактор Adobe PhotoShop» Контрольная работа

Задание №1

1. Создать документ на основе файла Пейзаж.
2. Добавить на данное изображение Кувшинок:
 - используя инструмент «Выделения» - Магнитное лассо, выделить, скопировать изображение цветов
 - изменить размер выбранных цветов.
 - осуществить произвольный поворот полученных изображений.
3. Используя инструмент «Текст» подписать данное изображение:
 - Ф. И. О.,
 - группу,

– дату создания.

Тип шрифта - Comic Sans MS, начертание- Bold, выравнивание текста по центру, цвет текста произвольный, стиль – Волна.

4. Сохранить полученный результат в личную папку под именем П_Р.psd



Задание №2

1. Создать документ на основе файла Море.
2. Добавить на данное изображение парусник:
 - используя инструмент «Выделения» - Магнитное лasso, выделить, скопировать изображение парусника,
 - изменить размер данного изображения,
 - отразить горизонтально изображение парусника.
3. Используя инструмент «Текст» подписать данное изображение:
 - Ф. И. О.,
 - группу,
 - дату создания.Тип шрифта - Comic Sans MS, начертание- Bold, выравнивание текста по центру, цвет текста произвольный, стиль – Волна.
4. Сохранить полученный результат в личную папку под именем П_Р.psd



Задание №3

1. Создать документ на основе файла Лилии.
2. Добавить на данное изображение лягушку:
 - используя инструмент «Выделения» - Магнитное лассо, выделить, скопировать изображение,
 - изменить его размер,
 - осуществить поворот на 90^0 изображения лягушки.
3. Используя инструмент «Текст» подписать данное изображение:
 - Ф. И. О.,
 - группу,
 - дату создания.

Тип шрифта - Comic Sans MS, начертание- Bold, выравнивание текста по центру, цвет текста произвольный, стиль – Волна.
4. Сохранить полученный результат в личную папку под именем П_Р.psd



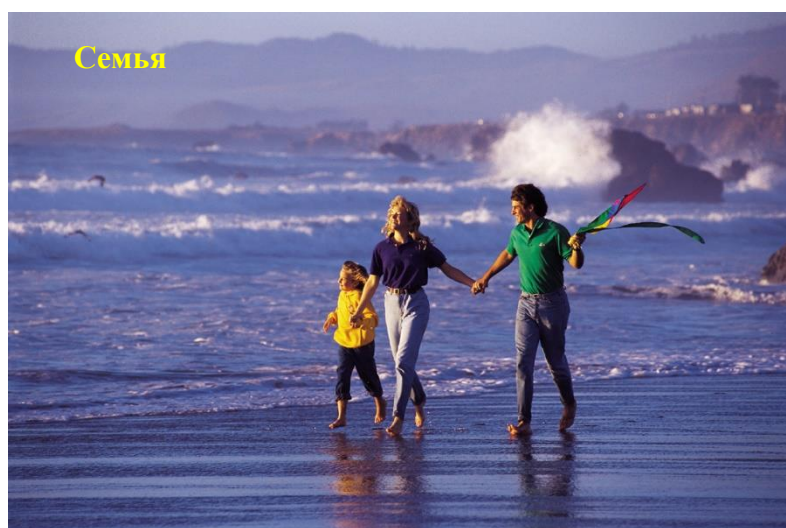
Задание №4

1. Создать документ на основе файла Волна.
2. Добавить на данное изображение птицу:
 - используя инструмент «Выделения» - Магнитное лассо, выделить, скопировать изображение,
 - изменить его размер,
 - отразить горизонтально изображение птицы.
3. Используя инструмент «Текст» подписать данное изображение:
 - Ф. И. О.,
 - группу,
 - дату создания.Тип шрифта - Comic Sans MS, начертание- Bold, выравнивание текста по центру, цвет текста произвольный, стиль – Волна.
4. Сохранить полученный результат в личную папку под именем П_Р.psd



Задание №5

1. Создать документ на основе файла Парк.
2. Добавить на данное изображение Семью:
 - используя инструмент «Выделения» - Магнитное лассо, выделить, скопировать изображение,
 - изменить его размер,
 - отразить горизонтально изображение семьи.
3. Используя инструмент «Текст» подписать данное изображение:
 - Ф. И. О.,
 - группу,
 - дату создания.Тип шрифта - Comic Sans MS, начертание- Bold, выравнивание текста по центру, цвет текста произвольный, стиль – Волна.
4. Сохранить полученный результат в личную папку под именем П_Р.psd



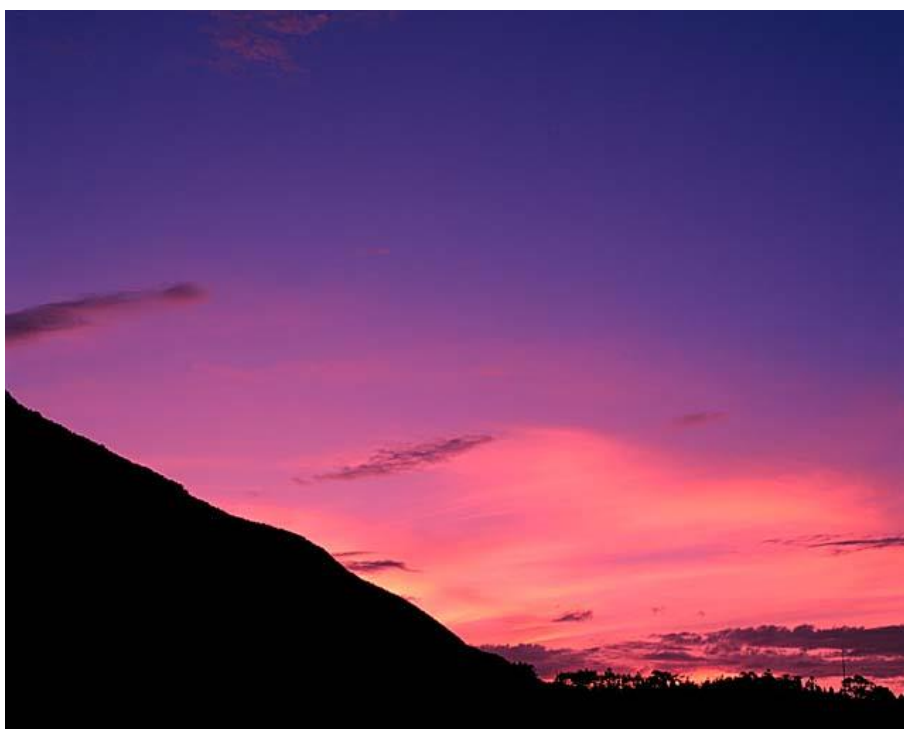
Задание №6

1. Создать документ на основе файла Лес.
 2. Добавить на данное изображение Грибы 1, Грибы 2:
 - используя инструмент «Выделения» - Магнитное лассо, выделить, скопировать изображение,
 - изменить его размер,
 - осуществить поворот изображения на 90^0 .
 3. Используя инструмент «Текст» подписать данное изображение:
 - Ф. И. О.,
 - группу,
 - дату создания.
- Тип шрифта - Comic Sans MS, начертание- Bold, выравнивание текста по центру, цвет текста произвольный, стиль – Волна.
4. Сохранить полученный результат в личную папку под именем П_Р.psd



Задание №7

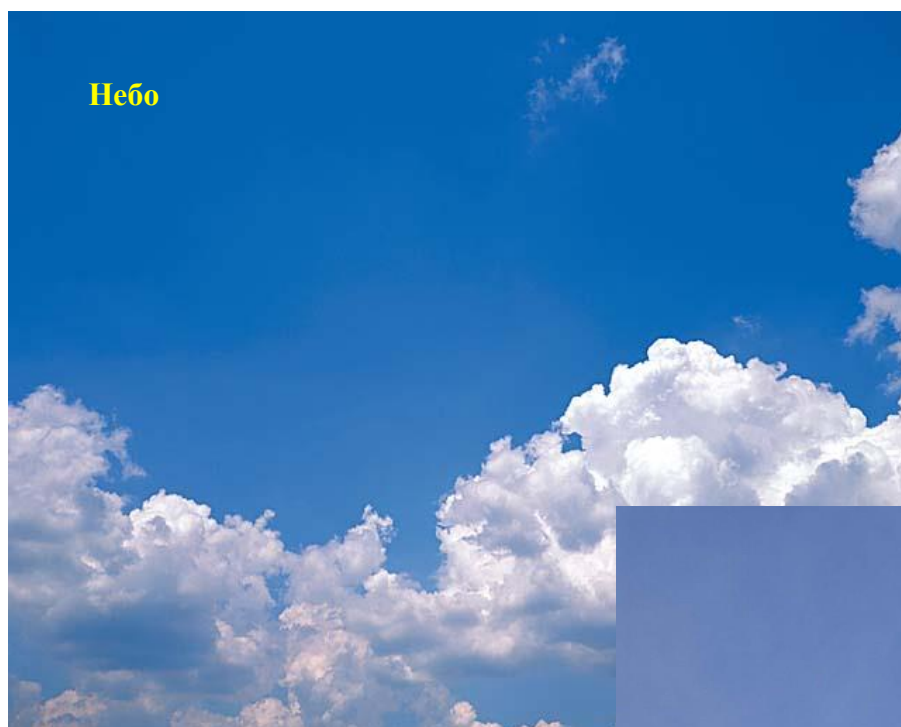
1. Создать документ на основе файла Закат.
2. Добавить на данное изображение Самолета:
 - используя инструмент «Выделения» - Магнитное лассо, выделить, скопировать изображение,
 - изменить его размер,
 - отразить горизонтально изображение уточки.
3. Используя инструмент «Текст» подписать данное изображение:
 - Ф. И. О.,
 - группу,
 - дату создания.Тип шрифта - Comic Sans MS, начертание- Bold, выравнивание текста по центру, цвет текста произвольный, стиль – Волна.
4. Сохранить полученный результат в личную папку под именем П_Р.psd



Самолет

Задание №8

1. Создать документ на основе файла Небо.
2. Добавить на данное изображение Шар:
 - используя инструмент «Выделения» - Магнитное лассо, выделить, скопировать изображение,
 - изменить его размер,
 - осуществить поворот изображения на 90^0 .
3. Используя инструмент «Текст» подписать данное изображение:
 - Ф. И. О.,
 - группу,
 - дату создания.Тип шрифта - Comic Sans MS, начертание- Bold, выравнивание текста по центру, цвет текста произвольный, стиль – Волна.
4. Сохранить полученный результат в личную папку под именем П_Р.psd



Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Текущий контроль по разделу «Подготовка графики для использования в сети Интернет.»

Практическая работа.

1. Для редактирования страницы Вашего сайта, откройте файл index.html из Вашей папки.

2. Для создания фона Web-страницы введите дополнительные параметры тега <BODY>:

<BODY BGCOLOR=" #0000FF">

3. Сохраните изменения и просмотрите результат в браузере.

4. Поэкспериментируйте с кодами цветов и подберите необходимый для Вашей страницы цвет фона.

5. В качестве фона можно использовать обои. Для этого просмотрите список графических объектов в папке **Public / Ris** и выберите подходящий для обоев объект.

СКОПИРУЙТЕ (!!! перетягивание мышью использовать нельзя !!!) его в Вашу папку.

6. Измените параметры тега <BODY>:

<BODY BACKGROUND=имя_графического_файла>

(Например, <BODY BACKGROUND=имя_графического_файла> !!!

Заглавные и строчные буквы в именах файлов имеют разные коды !!!)

Фоновое изображение может придать Web-странице дополнительный колорит. Фоновый рисунок всегда заполняет всё окно браузера. Если размер изображения меньше размеров окна, то оно будет размножено по принципу мозаики. По этой причине на экране границы сшивки повторяющихся рисунков должны быть невидимы. Обычно в качестве фона используется небольшое изображение, которое будет быстро передаваться по Интернету.

7. Сохраните изменения и просмотрите результат в браузере.

8. Покажите полученный результат преподавателю.

9. Разместите в Вашей папке файл графического объекта, который Вы решили разместить на своей Web-странице. Вы можете взять подходящий рисунок в папке в папке **Public / Ris** и СКОПИРОВАТЬ его в свою папку.

10. Дополните Вашу программу строкой:

11. По умолчанию вставленное изображение выравнивается по левому краю страницы. Для размещения вашего рисунка по центру добавим команду выравнивания. Ваша строка теперь должна выглядеть так:

<CENTER> </CENTER>

13. Сохраните изменения и просмотрите результат в браузере.

14. Измените размер вашего рисунка:

15. Сохраните изменения и просмотрите результат в браузере.

16. Дополните Ваше изображение рамкой:

17. Поэкспериментируйте с рамками и выберите оптимальную.

18. Дополните Вашу программу строкой:

<HR SIZE=2 WIDTH="10%">

19. Сохраните изменения и просмотрите результат в браузере. Эта строка добавила линию в Вашей Web-странице. Удлините эту линию, за затем измените её толщину. Подберите параметры длины и толщины линии, подходящие для Вашей Web-страницы.

20. Покажите полученный результат преподавателю.

Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

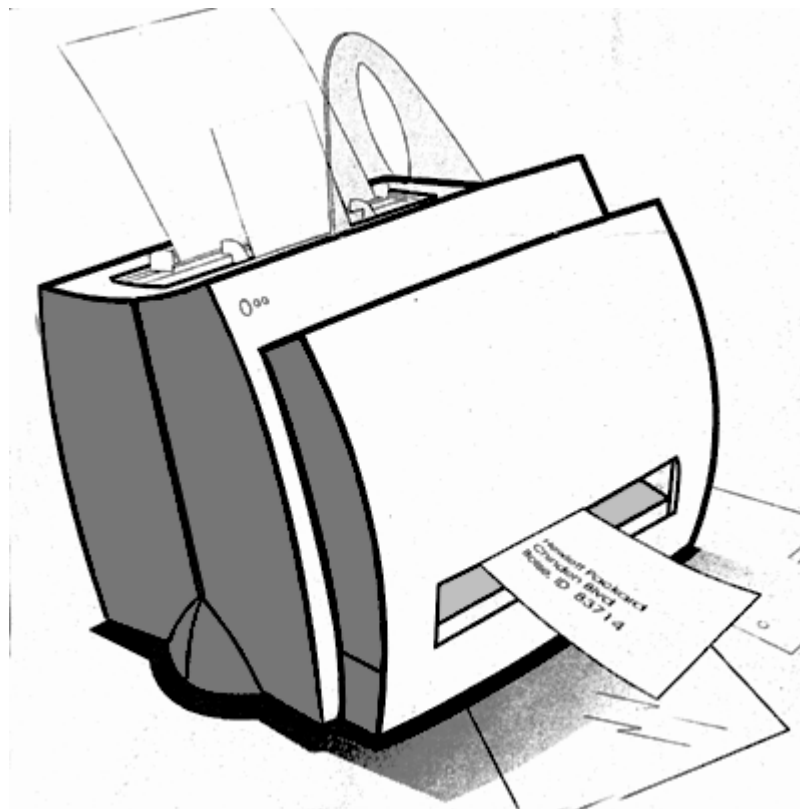
Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Текущий контроль по разделу: «Векторный редактор CorelDRAW»
Контрольная работа
Задание №1

Создайте рисунок самостоятельно, используя полученные знания. Готовое изображение сохраните в своей папке



Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Промежуточная аттестация 1 год обучения

Тест «Техника безопасности в кабинете информатики»

I – вариант

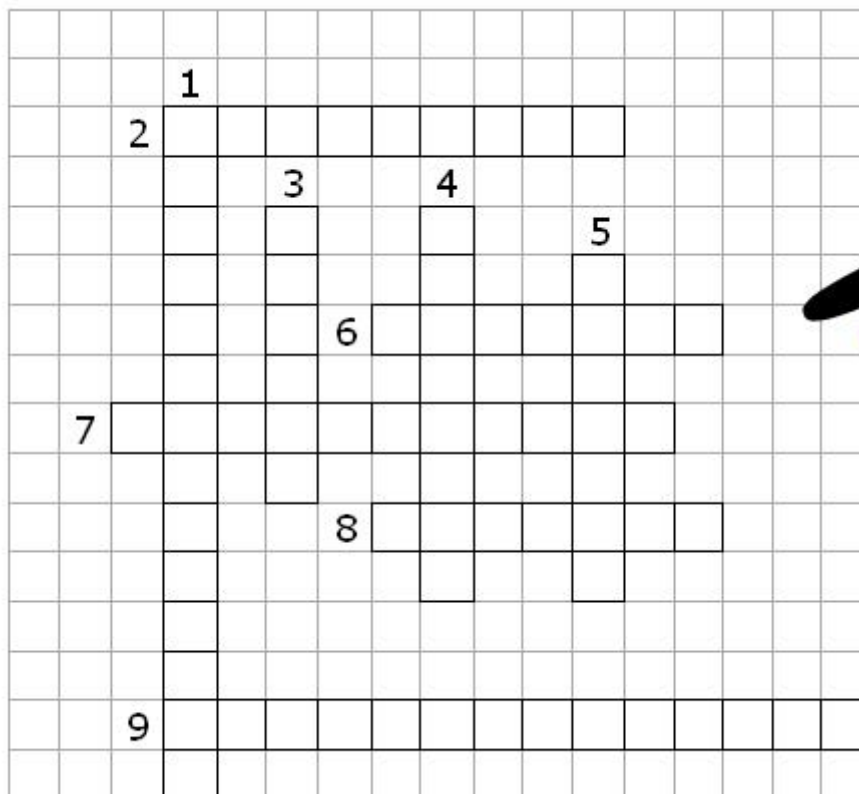
1) Какое воздействие на человека оказывают компьютеры?

- a) Вызывают усталость и снижение работоспособности.
 - b) Плохо влияет на зрение.
 - c) Человек получает определенную дозу излучения.
 - d) Вызывает расстройство желудка.
- 2) На каком расстоянии от монитора должен работать ученик за компьютером?
- a) 15-20 см

- b) 50-70 см
- c) Меньше 40 см
- d) 90-110 см
- 3) Можно ли класть тетради, книги, диски на монитор и клавиатуру?
 - a) Можно.
 - b) Можно только на клавиатуру.
 - c) Можно только на монитор.
 - d) Нельзя.
- 4) При каких условиях можно работать за компьютером?
 - a) При плохом самочувствии.
 - b) При хорошем освещении и нормальном самочувствии.
 - c) При недостаточном освещении и нормальном самочувствии.
 - d) При хорошем освещении и плохом самочувствии.
- 5) При появлении запаха гари нужно...
 - a) Бежать за водой, чтобы предотвратить дальнейшее возгорание.
 - b) Прекратить работу, сообщить преподавателю
 - c) Не обращать внимания
 - d) Быстро убежать из кабинета
- 6) Каким огнетушителем нужно пользоваться при загорании аппаратуры?
 - a) Воздушно-пенный огнетушитель
 - b) Пенный огнетушитель
 - c) Углекислотный огнетушитель
 - d) Порошковый огнетушитель
- 7) Что нужно сделать, войдя в кабинет информатики?
 - a) Сразу сесть работать.
 - b) Спокойно занять свое рабочее место ничего, не трогая на столе.
 - c) Суесться, бегать по кабинету.
 - d) Приготовиться к уроку и выйти за пределы кабинета до звонка.
- 8) Что обязан сделать ученик, если в кабинете вычислительной техники возникла чрезвычайная ситуация?
 - a) Делать то же, что все делают.
 - b) Спокойно ожидать указания преподавателя.
 - c) Медленно покинуть кабинет.
 - d) Сообщить учителю о ситуации.
- 9) Если ученик неоднократно нарушает инструкцию по технике безопасности, то...
 - a) Не допускается до занятий.
 - b) Должен пройти снова инструктаж.
 - c) Получает двойку.
 - d) Восстанавливает ущерб, который он причинил.
- 10) Нельзя: а) Трогать устройства сигнализации.
 - b) Медленно передвигаться по кабинету.
 - c) Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры.
 - d) Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера.
- 11) При входе посетителей учащиеся должны...
 - a) Сидеть на месте.
 - b) Подняться и поприветствовать гостя.
 - c) Крикнуть «Здравствуйте».
 - d) Спокойно поздороваться с гостем.
- 12) Ученик не имеет права в кабинете информатики...
 - a) Самостоятельно включать и выключать компьютер, монитор.
 - b) Пользоваться преподавательским компьютером.

- с) Пользоваться интерактивной указкой при ответах у доски.
- д) Начинать работу по указанию учителя.
- 13) Во время работы ученик должен...
 - а) Обращаться бережно с техникой.
 - б) Бить сильно по клавишам клавиатуры.
 - с) Сообщать учителю о неисправностях техники.
 - д) Периодически разбирать системный блок.
- 14) Ученик не имеет права...
 - а) Отключать и подключать провода питания.
 - б) Касаться пальцами экрана монитора.
 - с) Работать чистыми руками.
 - д) Работать влажными руками.
- 15) Физические упражнения при работе за компьютером рекомендуется делать через каждые...
 - а) 25 минут
 - б) 45 минут
 - с) 1 час
 - д) Можно не делать

2. Решите кроссворд



Вопросы:

1. Внесение изменений в рисунок
2. Тип графического редактора

3. Устройство ввода в компьютер графической информации.
 4. Создание движущихся изображений
 5. Графопостроитель
 6. Устройство вывода графической информации
 7. Устройство для хранения изображения
 8. Наименьший элемент экрана
 9. Вид компьютерной графики
3. Выполнение творческой работы на свободную тему в Macromedia Flash.

Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

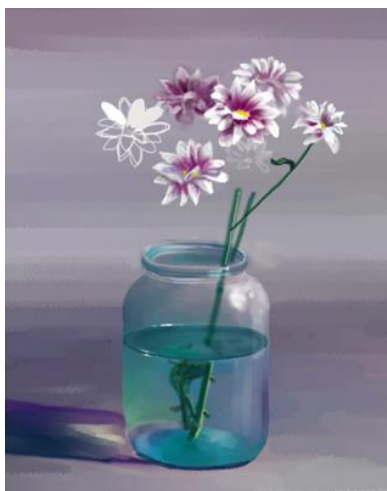
Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

2 год обучения

Текущий контроль по разделу: «Растровый редактор Adobe PhotoShop»
Контрольная работа

Задание №1

Самостоятельно создайте изображение, подобное тому, что вы видите на рисунке, используя полученные знания. Создайте сложное растровое изображение:



Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Промежуточная аттестация 2 год обучения

Тест «Техника безопасности в кабинете информатики»

I – вариант

- 1) Какое воздействие на человека оказывают компьютеры?
 - a) Вызывают усталость и снижение работоспособности.
 - b) Плохо влияет на зрение.
 - c) Человек получает определенную дозу излучения.
 - d) Вызывает расстройство желудка.
- 2) На каком расстоянии от монитора должен работать ученик за компьютером?
 - a) 15-20 см
 - b) 50-70 см
 - c) Меньше 40 см
 - d) 90-110 см
- 3) Можно ли класть тетради, книги, диски на монитор и клавиатуру?
 - a) Можно.
 - b) Можно только на клавиатуру.
 - c) Можно только на монитор.
 - d) Нельзя.
- 4) При каких условиях можно работать за компьютером?
 - a) При плохом самочувствии.
 - b) При хорошем освещении и нормальном самочувствии.
 - c) При недостаточном освещении и нормальном самочувствии.
 - d) При хорошем освещении и плохом самочувствии.
- 5) При появлении запаха гари нужно...
 - a) Бежать за водой, чтобы предотвратить дальнейшее возгорание.
 - b) Прекратить работу, сообщить преподавателю
 - c) Не обращать внимания
 - d) Быстро убежать из кабинета
- 6) Каким огнетушителем нужно пользоваться при загорании аппаратуры?
 - a) Воздушно-пенный огнетушитель
 - b) Пенный огнетушитель
 - c) Углекислотный огнетушитель
 - d) Порошковый огнетушитель
- 7) Что нужно сделать, войдя в кабинет информатики?
 - a) Сразу сесть работать.
 - b) Спокойно занять свое рабочее место ничего, не трогая на столе.
 - c) Суесться, бегать по кабинету.

- d) Приготовиться к уроку и выйти за пределы кабинета до звонка.
- 8) Что обязан сделать ученик, если в кабинете вычислительной техники возникла чрезвычайная ситуация?
 - a) Делать то же, что все делают.
 - b) Спокойно ожидать указания преподавателя.
 - c) Медленно покинуть кабинет.
 - d) Сообщить учителю о ситуации.
- 9) Если ученик неоднократно нарушает инструкцию по технике безопасности, то...
 - a) Не допускается до занятий.
 - b) Должен пройти снова инструктаж.
 - c) Получает двойку.
 - d) Восстанавливает ущерб, который он причинил.
- 10) Нельзя:
 - a) Трогать устройства сигнализации.
 - b) Медленно передвигаться по кабинету.
 - c) Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры.
 - d) Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера.
- 11) При входе посетителей учащиеся должны...
 - a) Сидеть на месте.
 - b) Подняться и поприветствовать гостя.
 - c) Крикнуть «Здравствуйте».
 - d) Спокойно поздороваться с гостем.
- 12) Ученик не имеет права в кабинете информатики...
 - a) Самостоятельно включать и выключать компьютер, монитор.
 - b) Пользоваться преподавательским компьютером.
 - c) Пользоваться интерактивной указкой при ответах у доски.
 - d) Начинать работу по указанию учителя.
- 13) Во время работы ученик должен...
 - a) Обращаться бережно с техникой.
 - b) Бить сильно по клавишам клавиатуры.
 - c) Сообщать учителю о неисправностях техники.
 - d) Периодически разбирать системный блок.
- 14) Ученик не имеет права...
 - a) Отключать и подключать провода питания.
 - b) Касаться пальцами экрана монитора.
 - c) Работать чистыми руками.
 - d) Работать влажными руками.
- 15) Физические упражнения при работе за компьютером рекомендуется делать через каждые...
 - a) 25 минут
 - b) 45 минут
 - c) 1 час
 - d) Можно не делать

2. Редактор векторной графики Corel Draw

Создайте рисунок на свободную тему, используя полученные знания. Готовое изображение сохраните в своей папке

Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

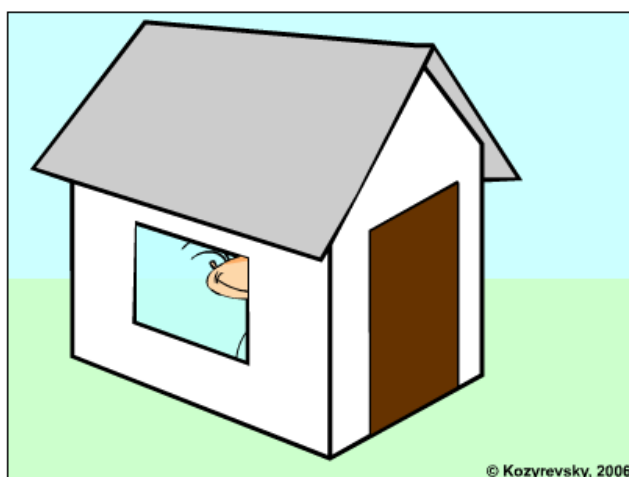
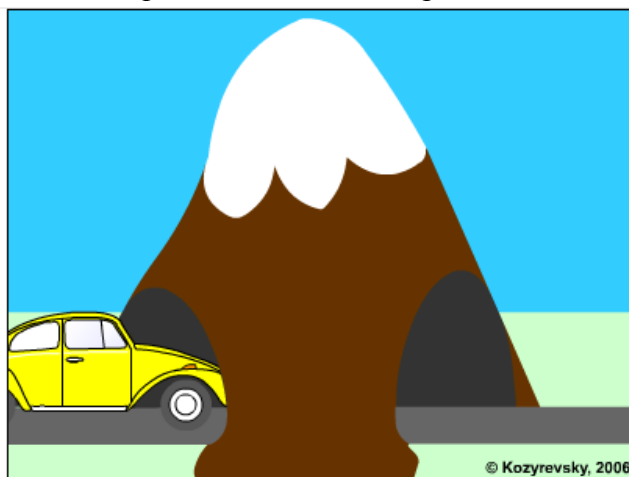
Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Текущий контроль по разделу: «Macromedia Flash» Практическая работа

Задание №1

Используя маскирующие слои, самостоятельно создайте фильмы, подобные тем, которые приведены на иллюстрациях:



Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Текущий контроль по разделу: «Моя веб - страничка »»

Тест

<https://onlinetestpad.com/ru/test/4160-izuchaem-html-1>

Текущий контроль по разделу: «Графика»

Тест

<https://onlinetestpad.com/ru/testview/43859-kompyuternaya-grafika>

Текущий контроль по разделу: «Гипертекстовый документ»

Кроссворд

<https://onlinetestpad.com/ru/crossword/7274-4-po-teme-web-konstruirovanie>

Текущий контроль по разделу: «Виды сайтов»

Кроссворд

<https://onlinetestpad.com/ru/crossword/7269-1-po-teme-web-konstruirovanie>

Текущий контроль по разделу: «Основы HTML»

Тест

<https://onlinetestpad.com/ru/testview/42465-osnovy-web-tehnologii>

Текущий контроль по разделу: «Редакторы сайтов»

Тест

<https://onlinetestpad.com/ru/testview/103576-html-yazyk-razmetki-giperteksta>

Текущий контроль по разделу: «Дополнительные возможности создания веб – страниц»

Тест

<https://onlinetestpad.com/ru/test/27710-itogovy-test-po-discipline-kompyuternaya-grafika-i-dizajn>

Текущий контроль по разделу: «Основы веб – дизайна»

Практическая работа

Разработайте Web-страницы, рассказывающие о вашем классе. На головной странице разместите рассказ о классе, классном руководителе. Рассказы об учениках разместите на отдельных Web-страницах. Укажите ссылки на страницы учеников с головной Web-страницы. Не забудьте разместить ссылки возврата на головную страницу.

Как подготовить хорошую Web-страницу

1. Следует обратить внимание на простоту и логичность расположения информации на ваших страницах. Один из способов сделать информацию более легкой для восприятия – оставить на странице достаточно свободного места, не содержащего ни текста, ни рисунков. Страница, содержащая много информации, только отпугнет посетителя.
2. Постарайтесь представить информацию в виде списков или таблиц так, чтобы можно было достаточно легко найти важные сведения.
3. Не размещайте одно изображение сразу за другим. Попробуйте распределить их по документу, оставив достаточно свободного пространства.
4. Информация должна размещаться частями, легкими для восприятия. Обратите внимание на длину абзацев. Если абзац слишком длинный, разбейте его на несколько небольших абзацев.
5. Если Web-страница имеет большой объем, то, возможно, вам следует вставить ссылки, позволяющие пользователю быстро перемещаться между частями одного документа. Иногда имеет смысл вместо одного длинного документа подготовить одну страницу, содержащую перечень тем, каждую из которых раскрыть на отдельной Web-странице, и установить ссылки на соответствующие Web-страницы.
6. Использование графики может дополнительно привлечь пользователей. Но необходимо помнить о времени загрузки вашей страницы, которое определяется количеством и объемом графической информации. Красивая картинка не произведет никакого впечатления, если для того, чтобы ее увидеть, придется долго ждать, пока она загрузится.

Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Текущий контроль по разделу: «Размещение, «раскрутка» и поддержка сайта в сети»
Практическая работа

Используя приведённый алгоритм, разместите свой сайт на хостинге www.narod.ru.

1. Регистрация на хостинге:

Зайдём на сайт хостинга www.narod.ru. На главной странице в левом верхнем углу есть ссылка **Регистрация**, после щёлчка по которой, заполнить предлагаемую форму. В форме необходимо указать свой логин, пароль для доступа, фамилию, имя, e-mail, а также имя для сайта, которое нужно будет ввести в соответствующее поле латинскими буквами.

2. Переход по ссылке:

После завершения регистрации обычно высылается письмо на электронный почтовый ящик, который был указан. В письме повторно указывается логин и пароль и даётся ссылка на панель управления вашего сайта. Зайти по ссылке.

3. Загрузка файлов на хостинг:

На открывшейся странице необходимо найти ссылку Загрузка файлов на сайт. Перейти по данной ссылке на следующую страницу. Нажать рядом с каждым пустым полем кнопку Обзор, найти папку site, а в ней тот файл, который необходимо загрузить на сервер. В каждом поле можно указать только один файл. Также загрузить файл, где указаны таблицы стилей (style.css).

4. Загрузка папки images:

Перейти на страницу Управление файлами. На этой странице нажат на ссылку Создать папку, которая находится вверху страницы. Ввести имя папки *images*, зайти в данную папку, нажать ссылку Загрузить файлы и повторить процедуру с загрузкой файлов.

5. Отладка работы сайта

Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

Итоговая аттестация «Защита проекта»

Цели урока:

- *Воспитательные:*
 - пробудить у обучающихся интерес к профессиональной проектной деятельности,
 - повысить уровень культуры,
 - воспитание художественного вкуса,
 - воспитание интереса к учению, познавательной потребности.

- *Обучающие:*
 - приобретение навыков публичного выступления,
 - умение отстаивать свои идеи и решения
 - доброжелательно вести дискуссию
 - аргументировано отвечать на вопросы
 - умение критически оценивать свою и чужую работу;
- *Развивающие:*
 - развитие умений самооценки и самоанализа,
 - развитие умений анализировать, обобщать,
 - развитие способностей преодолевать трудности
 - развитие деловых и коммуникативных качеств

Методы проведения занятия:

- словесные – рассказы, беседы
- наглядные – демонстрация разработанных сайтов.

Методы обучения:

- Методы самостоятельной работы.
- Методы контроля

Структура урока:

- I. Организационная часть
- II. Формулирование целей урока и постановка задач.
- III. Актуализация опорных знаний.
- IV. Вводный инструктаж к уроку.
- V. Защита проектов.
- VI. Заключительная часть. Самоанализ и самооценка результатов учащимися.

ХОД УРОКА

I. Преподаватель приветствует обучающихся и дает краткий анализ представленных работ, стимулируя положительный, эмоциональный настрой на работу.

II. Вступление. Вы завершили разработки собственных сайтов и сегодня выносите их на обсуждение. Вы расскажите о своих трудностях и достижениях. Ответите на вопросы товарищей.

Представим сегодня, что вы решили заняться бизнесом и представляете на суд свой товар, давайте вместе сформулируем цели урока – что мы сегодня узнаем и чему научимся?

Обучающимся представляется свобода выбора собственных целей урока, для проявления своей активности и нести ответственность за сделанный выбор.

Преподаватель сообщает, что на занятии предстоит систематизировать знания в проектной деятельности, научиться публично выступать и отстаивать свои идеи, развить умение оценивать результаты своей работы и работы товарищей.

Преподаватель направляет учащихся сформулировать главную цель занятия – формирование опыта в работе с творческими проектами.

III. Преподаватель предлагает учащимся самим сформулировать ряд проблемных вопросов, ответив на которые, произойдет первичная актуализация знаний.

Вы начинающий предприниматель. С чего начать? Какие изделия выбрать для изготовления и продажи на рынке? Как вы считаете, что нужно сделать сначала – производить товар или изучить рынок? Будет ли ваш товар пользоваться спросом? Оказывается бизнес-план для предпринимателя то же, что и творческий проект для учащегося, и сегодня каждый должен обоснованно его отстоять – защитить.

IV. Каждый обучающийся получит по три отметки: за пояснительную записку, за сайт и публичное выступление. Это краткое сообщение 5-7 минут, по своим проектам, которое должно содержать:

- название темы проекта, ее обоснование;
- краткую историческую справку (при необходимости);
- практическое назначение;
- краткую характеристику сайта;
- самоанализ результатов работы.

В составе творческих групп – каждый должен отвечать за свою часть работы и за проект в целом. Это способствует зарождению чувства ответственности, общности, обязательности.

На каждом столе лежат заранее подготовленные бланки с критериями оценок. Вся группа участвует в оценивании, выступающего.

V. Занятие проходит в виде беседы, дискуссии, анализа, проделанной работы. Дискуссию организует и направляет преподаватель, задавая вопросы, предоставляя возможность учащимся высказаться, дополняет новыми понятиями, чередуя беседу с выступлениями обучающихся. Главный способ познания – на собственном жизненном опыте, в результате поиска, экспериментирования, проверки гипотез.

Метод проектов дает возможность соприкоснуться с жизненно важными проблемами; воспитывает настойчивость, целеустремленность, бережное отношение к природе и вещам.

VI. После того как все проекты будут представлены, преподаватель совместно с обучающимися подводит общие итоги занятия:

– Что мы с вами успели сделать? (*Деятельностный итог*)

– Чему вы научились, в чем стали умнее, сознательнее? (*Развивающие итоги*) например, научились согласованно работать в группе, грамотно осуществлять взаимопомощь и взаимоконтроль.

– На какие вопросы, поставленные в начале урока, смогли ответить? (*Содержательные итоги*)

Например, правильно сформулировали проблемные вопросы и смогли дать на них правильные ответы, поставили личные цели и сумели их достичь.

– Кому вы можете сказать спасибо за совместную работу, за эмоциональную поддержку? (*Эмоциональные итоги урока*)

Например всем ребятам, работавшим в одной творческой группе за взаимопомощь.

При подведении итогов обучающиеся выбирают лучшие работы, перечисляют нравственные качества, которыми должен обладать предприниматель, связь своей работы с реальной жизнью.

Отметки выставляются после коллективного обсуждения.

В заключение, преподаватель называет победителей, выставляет отметки, благодарит за урок, прощается с обучающимися.

Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5».

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575815

Владелец Агафонова Елена Валентиновна

Действителен с 07.06.2021 по 07.06.2022