

Муниципальное общеобразовательное учреждение Солнечная средняя общеобразовательная школа

**Программа внеурочной деятельности
по общеинтеллектуальному направлению**

«Мир Информатики»

5-9 класс

разработчик: Енгисаев П. П., учитель физики и информатики

п. Солнечный

Содержание программы внеурочной деятельности

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.....	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности	19
3. Тематическое планирование	23

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Учащиеся научатся:

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;
- обобщать понятия – осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объёмом к понятию с большим объёмом;
- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;
- основам ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения;
- структурировать тексты, включая умение выделять главное и второстепенное, главную идею текста, выстраивать последовательность описываемых событий;
- работать с метафорами – понимать переносный смысл выражений, понимать и употреблять обороты речи, построенные на скрытом уподоблении, образном сближении слов.

Обучающиеся получат возможность научиться:

- основам дизайна и web-дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;

- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации.

Формирование ИКТ-компетентности обучающихся

Учащиеся научатся:

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

- проводить обработку цифровых звукозаписей с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, проводить транскрибирование цифровых звукозаписей;
- осуществлять видеосъёмку и проводить монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов; организовывать сообщения в виде линейного или включающего ссылки представления для самостоятельного просмотра через браузер;
- работать с особыми видами сообщений: диаграммами (алгоритмические, концептуальные, классификационные, организационные, родства и др.), картами (географические, хронологические) и спутниковыми фотографиями, в том числе в системах глобального позиционирования;
- проводить деконструкцию сообщений, выделение в них структуры, элементов и фрагментов;
- использовать при восприятии сообщений внутренние и внешние ссылки;
- формулировать вопросы к сообщению, создавать краткое описание сообщения; цитировать фрагменты сообщения;
- избирательно относиться к информации в окружающем информационном пространстве, отказываться от потребления ненужной информации;
- создавать различные геометрические объекты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;
- создавать цифровые продукты с использованием специализированных компьютерных программ.

Учащиеся получат возможность научиться:

- осознавать и использовать в практической деятельности основные психологические особенности восприятия информации человеком;
- различать творческую и техническую фиксацию звуков и изображений;
- использовать возможности ИКТ в творческой деятельности, связанной с искусством.
- создавать мультипликационные фильмы.

Коммуникация и социальное взаимодействие

Учащиеся научатся:

- осуществлять образовательное взаимодействие в информационном пространстве образовательного учреждения (получение и выполнение заданий, получение комментариев, совершенствование своей работы, формирование портфолио);
- соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей.
- формировать собственное информационное пространство: создавать системы папок и размещать в них нужные информационные источники, размещать информацию в Интернете.
- проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность, организовывать своё время с использованием ИКТ.

Учащиеся получат возможность научиться:

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

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;

- владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Предметные результаты:

К концу 5 класса

Учащиеся научатся:

- определять особенности векторной графики;
- использовать панели инструментов;
- изменять свойства объектов из замкнутой и незамкнутой линий;
- устанавливать параметры страницы;
- изменять ориентацию и размер бумаги;
- выполнять операции с объектами;
- выполнять изменения контура объектов;
- отличать и выполнять различные типов заливок;
- отличать цветовые модели;
- сохранять файлы CorelDraw;
- изменять свойства инструментов;
- создавать простейшие фигуры (многоугольники, квадраты, эллипсы, круги, звезды, спирали);
- создавать макет страницы (будущего документа) в зависимости от типа документа;
- использовать направляющие для выравнивания и точного размещения объектов;
- применять выделение объектов несколькими способами;
- получать результат, применяя логические операции над объектами;
- выполнять операции: изменять размер, скос, перемещение, зеркальное отображение, копирование;

- уметь изменять порядок наложения объектов;
- изменять контур объектов, используя «шейпер»;
- преобразовывать типы узлов.

Учащиеся получат возможность научиться:

- Создавать информационные объекты, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создавать простейшие модели объектов и процессов в виде изображений;
- проводить компьютерные эксперименты с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организовывать индивидуальное информационное пространство, создавать личные коллекции информационных объектов;
- передавать информацию по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использовать информационные ресурсы общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам векторного дизайна.

К концу 6 класса

Учащиеся научатся:

- выводить нужные палитры и элементы окна программы;
- выбирать инструменты и изменять их параметры;
- применять инструменты выделения и изменять их параметры;
- выполнять операции с выделенными областями (перемешать, копировать, масштабировать);
- использовать линейки, направляющие, сетку;
- пользоваться различными способами заливки;
- использовать инструмент Градиент и создавать собственную градиентную заливку;
- работать с палитрой кистей и изменять параметры рисующих инструментов;

- применять сопутствующие инструменты рисования;
- выполнять операции с узлами контура;
- создавать и редактировать контуры;
- создавать выделенную область пером;
- использовать разновидности текста;
- размещать текст вдоль кривой;
- обрабатывать текст: перемещение, масштабирование, растягивание, сжатие, использование инструмента «форма»;
- изменять свойства эффектов;
- различать растровое и векторное изображение;
- преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое;
- импортировать и экспортировать изображения;
- работать со встроенным script;
- применять и изменять свойства контура;
- использовать различные типы заливок, применять шаблоны;
- выбирать модели цвета и применять палитры;
- вводить простой и фигурный текст и редактировать их;
- размещать текст вдоль кривой;
- применять к тексту различные типы заливок и цвет контура;
- применять эффекты;
- выбирать параметры эффектов в свитках;
- преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое;
- использовать библиотеку символов и заготовок;
- применять фильтры к растровому изображению;
- использовать все возможности данного script[^] в процессе создания календаря.
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;

- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- создавать средствами векторного редактора печатную продукцию.
- соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
- реализовывать специальные эффекты с помощью обводки контуров;
- использовать инструмент Текст, Текст-маска;
- редактировать созданный текст;
- применять фильтры к тексту для получения различных эффектов;
- выполнять манипуляции со слоями;
- трансформировать, масштабировать слои;
- создавать слоевые эффекты;
- использовать режимы наложения для получения специальных эффектов;
- преобразовывать выделенную область в маску;
- сохранять быструю маску в канале;
- выполнять вычисления;
- применять каналы для создания специальных эффектов;
- создавать корректирующие слои и применять их к изображению;
- трансформировать объекты для создания эффектов и улучшения вида изображения;
- пользоваться сеткой;
- применять фильтры к изображению (выделенной области);
- использовать фильтрацию с изменением режимов наложения слоев;
- использовать фильтры третьих фирм (KPT, Eye Candy);
- использовать в редактировании модели RGB и CMYK;

- применять и изменять параметры цветовой коррекции: ослабление и усиление двух цветовых компонентов;
- изменять и настраивать тоновую коррекцию: коррекция по шкале яркости, автоматическая коррекция;
- устанавливать правильные настройки сканера для сканирования графики;
- уметь оптимизировать файлы для WEB.

Учащиеся получат возможность научиться:

- создавать информационные объекты, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создавать простейшие модели объектов и процессов в виде изображений.

К концу 7 класса

Учащиеся научатся:

- использовать основные функции импорта, оптимизации графики, текста, видеографики, звука;
- анимационным технологиям;
- использовать возможности инструментов программы для создания анимации;
- основным применениям графических примитивов;
- работать с меню программы;
- работать с фреймами, ключевыми фреймами;
- выполнять эффекты анимации;
- выполнять различные операции при работе с цветом;
- использовать маску при работе над анимацией;
- создавать выразительные текстовые эффекты;
- создавать фильм, используя Flash-технологии и язык ActionScript.

Учащиеся получат возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования.

К концу 8 класса

Учащиеся научатся:

- пользоваться инструментами и возможностями программных средств для создания издательской продукции;
- создавать макеты страниц в MS Word, Scribus;
- выполнять операции при размещении текста в колонках;
- создавать и редактировать текстовые блоки;
- создавать и редактировать табличные блоки;
- размещать графические объекты на страницах печатных публикаций;
- изменять шаблон верстки в MS Publisher;
- выполнять операции с различными видами объектов при верстке печатной продукции;
- уметь работать со слоями страницы в Scribus;
- макетировать несколько страниц в Scribus;
- проводить компьютерный эксперимент с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организовывать индивидуальное информационное пространство, создавать личные коллекции информационных объектов;
- передавать информацию по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использовать информационные ресурсы общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;

- основам растрового дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- создавать средствами растрового редактора коллажи.
- применению технологии создания сцен;
- основам работы с timeline (временная шкала);
- использовать возможности библиотеки;
- особенностям создания анимации движения;
- особенностям создания анимации формы;
- основным приемам работы с текстом;
- технологии применения языка ActionScript.
- выполнять стандартные операции с различными видами текста;
- создавать небольшие анимационные ролики и фильмы;
- работать с расширениями *.fla, *.swt, *.gif, *.jpg и т.д. информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам flash-анимации;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- создавать анимационные проекты.

- применять эффекты для текста;
- использовать во время верстки текста фигуры;
- разрабатывать дизайн и создать печатные публикации.

Учащиеся получат возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам создания печатной продукции;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента.

К концу 9 класса

Учащиеся научатся:

- осуществлять поиск информации в Internet;
- сохранить информацию в необходимом формате;
- готовить текст и иллюстрационный материал для сайта;
- осуществлять разметку страницы;
- пользоваться фреймовыми технологиями;
- использовать для создания сайта все необходимые теги;

- пользоваться средствами Web-редактора для написания страницы;
- создавать страницу, использовать гиперссылки, форматировать текст, пользоваться таблицами;
- редактировать HTML-код.

Учащиеся получат возможность научиться:

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением норм приличия.
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- разрабатывать и создавать печатную продукцию.
- использовать CSS для расположения элементов на web- странице;
- менять любое визуальное свойство объекта - цвет, размер, видимость и другое;
- применять фильтры для получения нужных эффектов;
- создавать динамические стили;
- создавать кадр;
- настраивать мультипликацию в кадре;
- разработать и создать WEB-сайт с использованием редактора DreamWeaver на выбранную тему;
- подготовить и опубликовать свой сайт в Internet. соответствующих правовых и этических норм;
- основам web-дизайна;

- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- разрабатывать, создавать и размещать в сети Интернет web-сайты.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Раздел 1. 5 класс. Векторная графика.

Назначение программы. Понятие векторной графики. Типы файлов. Предназначение программы. Строение окна программы. Пользовательский интерфейс.

Инструменты программы. Основные приемы рисования. Инструменты рисования. Инструмент Заливка. Настройка макета страницы.

Операции над объектами. Изменение формы объектов. Выделение одного и нескольких объектов. Копирование объектов. Комбинирование объектов. Пересечение и объединение объектов. Исключение объектов. Изменение контура объектов.

Контур и заливка областей. Работа с контуром объектов. Свойства контура. Заливка объектов. Модели представления цвета RGB, CMYK.

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

Специальные графические эффекты. Огибающая. Перспектива. Объемные объекты. Эффекты подобия и линзы. Фигурная обрезка.

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

Раздел 2. 6 класс. Растровая и векторная графика.

Предназначение программы. Пользовательский интерфейс.

Инструменты группы выделения. Цель операции выделения. Инструменты группы Область. Инструменты группы Лассо. Инструмент волшебная палочка. Инструмент Рамка.

Инструменты рисования. Заливка. Градиент. Создание рисунка.

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

Инструмент Текст. Растрованный текст. Инструмент Текст-маска.

Слои. Операции со слоями. Создание слой-маски. Понятие слоя. Многослойный документ. Предназначение слой-маски. Режимы наложения.

Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски. Разделение изображения по цветовым каналам. Палитра каналов. Быстрая маска – временный канал для редактирования формы выделенной области. Редактирование альфа-каналов. Вычисления каналов.

Редактирование изображений. Коррекция изображения (уровни и кривые). Корректирующие слои. Трансформации (поворот объектов). Сетка и позиционирование.

Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров. Принципы работы фильтров. Фильтры и основной/фоновый цвета. Фильтры и выделенные области. Фильтры третьих фирм.

Моделирование рисунка. Цвет и модели цвета. Сканирование текста и графики. Оптимизация файлов для WEB. Создание проекта в растровом редакторе.

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

Раздел 3. 7 класс. Мультипликация.

Введение во Flash MX. Настройки Flash MX под потребности пользователя.

Навигация при помощи Movie Explorer. Импорт, использование и оптимизация графики. Советы по использованию библиотек.

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

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

Эффекты маскирования. Краткий обзор технологии маскирования. Простая маска-прожектор. Сглаживание маски для простых и сложных форм.

Анимационные технологии. Разработка сценария. Основы анимации действующего лица. Оживление созданного действующего лица. Циклическая анимация. Выражение эмоций. Анимация фоновых изображений.

Расширенные возможности Flash. Имитация видеоэффектов в среде Flash.

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

Раздел 4. 8 класс. Издательское дело.

Использование программных средств для создания издательской продукции.

Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word). Основы работы. Макеты страниц. Колонки. Работа с изображениями. Страничные блоки. Особенности верстки в программе. Создание публикации.

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

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

Раздел 5. 9 класс. Web-дизайн.

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

Дизайн WEB-страниц и виды сайтов. Технологические особенности WEB-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц. Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet. Профессия WEB-дизайнера.

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

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

Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей). Что есть CSS. Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные таблицы стилей. Свойства font, text, color, background, box. Классификация. Меры длины. Проценты меры. Цвета. Ссылки.

Создание персонального WEB-сайта. Размещение HTML-документа на сервере. Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры. Создание WEB-сайта с использованием редактора DreamWeaver. Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила). Фильтры DHTML.

Во время выполнения практических работ на занятиях в системе будет использоваться региональный, национальный и этнокультурный компонент (например, web-сайт «Участники ВОВ п. Солнечный»; коллаж «Природа р. Миасс»; буклет «Герои ВОВ – наши земляки» и другое).

3. Тематическое планирование

5 класс

№ п/п	Тема раздела	Количество часов
1	Назначение программы	4
2	Инструменты программы	4
3	Операции над объектами. Изменение формы объектов	7
4	Контур и заливка областей	4
5	Работа с текстом	3
6	Специальные графические эффекты	4
7	Моделирование	8

6 класс

№ п/п	Тема раздела	Количество часов
1	Назначение программы	1
2	Инструменты группы выделения	5
3	Инструменты рисования	3
4	Контуры. Инструмент Перо	2
5	Инструмент Текст	2

6	Слой. Операции со слоями. Создание слой-маски	3
7	Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски	5
8	Редактирование изображений	4
9	Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров	4
10	Моделирование рисунка	5

7 класс

№ п/п	Тема раздела	Количество часов
1	Введение во Flash MX	4
2	Создание выразительных текстовых эффектов	8
3	Выполнение переходов	3
4	Эффекты маскирования	4
5	Анимационные технологии	10
6	Расширенные возможности Flash	5

8 класс

№ п/п	Тема раздела	Количество часов
1	Назначение программы	2

2	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word)	10
3	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Publisher)	8
4	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus)	14

9 класс

№ п/п	Тема раздела	Количество часов
1	Создание gif-анимаций в программе Adobe ImageReady	4
2	Дизайн WEB-страниц и виды сайтов	3
3	Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML)	3
4	Использование программных средств для создания Web-сайтов. Adobe DreamWeaver	12
5	Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей)	8
6	Создание персонального WEB-сайта. Размещение HTML-документа на сервере	4