

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и молодежной политики Свердловской области**  
**Администрация городского округа Красноуральск**  
**МБОУ СОШ № 1**

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ СОШ №1

\_\_\_\_\_ Волкова Н.В.  
Приказ № 122 от «31» августа 2023 г.

**Модульная разноуровневая дополнительная общеразвивающая  
программа технологической направленности  
«Компьютерная графика и Web-дизайн»**

Срок реализации программы – 2 года

Возраст детей: 11-18 лет

городской округ Красноуральск

2023 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технологической направленности «Компьютерная графика и Web-дизайн» рассчитана на реализацию в образовательных организациях на базе «Точки роста».

*Актуальность.* Совершенствуя процесс образования, аддитивные технологии развивают у учащихся в образное мышление, приучают их проектированию. Изучение компьютерной графики и Web-дизайна значительно увеличивает интерес к процессу обучения, так как дает возможность учащимся почувствовать себя настоящим инноватором. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того, осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми фрагментами как совместно, так и по отдельности. В процессе обучения, обучающиеся приобретают знания о видах компьютерной графики, технологиях работы с фотоизображениями и т. п. Таким образом, дети, занимающиеся компьютерной графикой, активно расширяют свой кругозор, приобретают навыки работы с различного рода изображениями, развивают и тренируют восприятие, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

Знакомство с возможностями графических редакторов повышает мотивацию обучающихся к изучению информатики и информационно - коммуникационных технологий в целом, успешно дополняет процесс формирования навыков работы на компьютере, способствует навыку составления эффективных алгоритмов и их последовательного осуществления.

Отдельный важный аспект программы – это ориентирование учащихся на выбор будущей профессии (IT-специалист, web-программист, front-end разработчик, либо на профессии смежных специальностей дизайнер, контент-менеджер, интернет-маркетолог).

Таким образом, ориентируясь на потребности детей и современные требования к преподаванию, была составлена дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технологической направленности «Компьютерная графика и Web-дизайн».

**Новизна** программы от уже существующих ранее в том, что в процессе ее реализации, обучающиеся не ограничивается какой-то одной областью информационных технологий, а представляет собой переплетение общих знаний о способах создания и обработки изображений, анимации, flash-технологиях, трехмерном моделировании, сайтостроении, дизайне.

Отличительная особенность данной программы заключается в индивидуализации и дифференциации обучения. Программа предоставляет обучающимся возможность выбора индивидуального образовательного маршрута (модуля), исходя из их индивидуальных склонностей, возможностей и образовательных потребностей. А также программа предусматривает индивидуальный подход к каждому обучающемуся через отслеживание динамики его личностного развития (освоение информационных технологий и выполнение творческих работ).

**Адресат программы:**

Программа дополнительного образования «Компьютерная графика и Web-дизайн» рассчитана на детей среднего возраста 11-18 лет, имеющих мотивацию изучению новых информационных технологий.

В группе собираются дети разных возрастов и с разным уровнем знаний, жизненным опытом, но с одинаковым интересом к компьютерной графике и web-дизайну. Предполагается, что учащиеся владеют начальными навыками работать с файлами и папками, набирать текст в текстовых редакторах.

Программа «Компьютерная графика и Web-дизайн» рассчитана 2 года обучения.

Каждый год является отдельным этапом. Обучающийся может поступить на любой год обучения, если его знания и умения соответствуют требованиям программы. Программа предусматривает возможность включения в образовательный процесс в начале любого блока программы, в связи с этим учебные группы комплектуются с учетом интересов и степени подготовленности детей.

**Цель программы:** развитие творческого потенциала детей в процессе изучения основ двумерной и трехмерной графики, анимации, web-дизайна с использованием компьютерных технологий.

**Задачи:**

*Образовательные:*

1. Ознакомить с историей и развитием компьютерной графики.
2. Сформировать базовые навыки работы в Adobe Photoshop и Macromedia Flash, навыками трехмерного моделирования, проектирования и создания сайтов

*Развивающие:* способствовать формированию 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация); положительной мотивации к трудовой деятельности.

*Воспитывающие:* Повышение уровня общительности и уверенности в себе, повышение самостоятельности при выполнении проектных работ, воспитание аккуратности и дисциплинированности при выполнении работы, уважение к труду; чувство коллективизма и взаимопомощи.

**Срок реализации программы:** прохождение программы рассчитано на два учебных года в объеме 136 часов в год (4 часа в неделю).

**Форма проведения занятий:** аудиторные.

**Форма обучения:** освоение учащимися данной образовательной программы проводится в очной, групповой форме.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 40 минут.

**Формы проведения занятий:**

- теоретическое занятие
- практическая работа;
- самостоятельная работа;
- итоговое занятие;
- защита проекта.

## **Планируемые результаты:**

### Планируемые результаты I года обучения:

#### **Предметные результаты**

Обучающиеся будут знать:

- основных понятий компьютерной графики:
  - типы графических файлов, их свойства и отличие,
  - растровые и векторные изображения,
  - виды цветowych моделей
  - понятие двумерной и трехмерной графики.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать, редактировать, ретушировать изображения, применять фильтры, работать со слоями в Adobe Photoshop;
- создавать векторные изображения и анимацию в Macromedia Flash;
- создавать трехмерные проекты жилых помещений с помощью специальных программ.
  - проектировать и создавать сайты с использованием основных HTML-тегов.

#### **Метапредметные результаты**

- Развились навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Повысились информационная и полиграфическая культуры обучающихся.

#### **Личностные результаты**

- Повысился уровень общительности и уверенности в себе;
- умеет организованно заниматься в коллективе;
- Сформировались такие качества как терпение, аккуратность, самостоятельность при выполнении работ.

### Планируемые результаты II года обучения:

#### **Предметные результаты**

Обучающиеся будут уметь:

- подготавливать иллюстраций для размещения в Интернет и создания анимации в Adobe Image Ready;
- создавать псевдотрехмерные изображения и анаглиф, создавать стереоизображения.
  - обрабатывать изображения с помощью современных технологий;
  - создавать видеомонтажа;
  - создавать трехмерные модели;
  - создавать сайты с помощью CMS Joomla;

Обучающиеся будут знать:

- принципы работы Интернета, системы управления сайтами.

#### **Метапредметные результаты**

- Развились навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Развилось пространственное мышление и воображение;

- Сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Развились навыки презентации проектов.
- Повысилась мотивация к проектной деятельности.

#### ***Личностные результаты***

- повысился уровня общительности и уверенности в себе;
- умеет организованно заниматься в коллективе;
- сформировалась мотивация к самосовершенствованию в области информационных технологий.

#### **Способы определения результативности обучения.**

Определение уровня информационной компетентности обучающихся по программе осуществляется по 4 блокам, разделам и темам.

Конкретный результат каждого занятия – это графические файлы, анимация или web-страница. Текущая оценка знаний и умений обучающихся проводится непосредственно во время наблюдения за детьми в процессе работы, при выполнении ими практических, творческих заданий, проектных работ.

Итоговая оценка уровня информационной компетентности проводится через выполнение итогового задания, требующего применения разнообразных умений и навыков, приобретенных обучающимся за время его обучения по данной программе. Промежуточная и итоговая аттестация реализуется в форме защиты проекта Web-сайта.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

I год обучения, 144 часа

№	Название раздела, тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Вводный инструктаж по технике безопасности. Введение в компьютерную графику и Web-дизайн.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	
<b>2.</b>	<b>Введение в компьютерную графику</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>3.</b>	<b>Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop</b>	<b>46</b>	<b>9</b>	<b>35</b>	
3.1	Инструменты рисования и выделения	12	2	9	
3.2	Основы работы со слоями	8	2	6	
3.3	Работа с текстом	4	2	2	
3.4	Работа с фильтрами	14	2	9	
3.5	Обработка изображений	6	1	5	
3.5	Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Новогодняя открытка	4	-	4	
<b>4.</b>	<b>Основы создания Flash-фильмов</b>	<b>48</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	
4.1	Создание рисунков в Macromedia Flash	22	4	10	Тест
4.2	Основы создания анимации в Macromedia Flash 8	20	5	15	
4.3	Разработка Flash-фильма	6	1	5	
<b>5</b>	<b>Трехмерное моделирование интерьера</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
<b>6.</b>	<b>Основы сайтостроения и web-дизайна</b>	<b>26</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	
6.1	HTML – кодирование	16	13	9	
6.2	Дизайн сайта. Создание сайтов	10	4	10	
<b>7.</b>	<b>Подведение итогов за год</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>Итоговый тест</b>
	<b>Итого</b>	<b>136</b>	<b>44</b>	<b>92</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ

### **1. Введение в Web-дизайн.**

*Теория.* Техника безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Введение в компьютерную графику, дизайн, Web-дизайн.

### **2. Введение в компьютерную графику.**

*Теория.* Типы файлов. Представление цвета в компьютерной графике. Векторная и растровая графика.

*Практика.* Определение типов файлов. Кодирование цвета. Работа с векторными и растровыми изображениями. Контрольная работа.

### **3. Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop.**

#### **3.1 Инструменты рисования и выделения.**

*Теория.* Графический редактор Photoshop: функции, возможности, назначение, интерфейс, работа с документами. Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения. Инструменты рисования. Инструменты выделения. Инструменты заливки. Кадрирование. Перемещение, копирование, вставка, трансформация фрагмента.

*Практика.* Рисование изображений. Выделение фрагмента изображения с помощью инструментов выделения, копирование, вставка фрагментов в новый документ. Трансформирование выделенного фрагмента.

#### **3.2. Основы работы со слоями.**

*Теория.* Слой. Панель слоев. Работа с многослойными изображениями. Эффекты слоя.

*Практика.* Работа со слоями. Применение эффектов слоя. Создание фотоколлажа.

#### **3.3. Работа с текстом.**

*Теория.* Инструменты группы Текст. Способы трансформации текста.

*Практика.* Ввод и редактирование текста. Трансформирование текста. Применение эффектов слоя к тексту.

#### **3.4. Работа с фильтрами.**

*Теория.* Фильтры. Обзор фильтров.

*Практика.* Применение фильтров для создания изображений, текстур. Применение фильтров к тексту. Имитация 3D. Имитация 3D в тексте.

#### **3.5. Обработка изображений.**

*Теория.* Инструменты коррекции изображения. Способы ретуширования и коррекции фотографий.

*Практика.* Ретушь фотографий.

#### **3.6 Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Рекламный проект.**

*Практика.* Создание рекламного проекта.

## **4. Основы создания Flash фильмов.**

### **4.1 Создание рисунков в Macromedia Flash.**

*Теория.* Функции, назначение, возможности Macromedia Flash. Интерфейс программы. Работа с документами. Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения. Инструменты: выделения, рисования, заливки, трансформации. Градиентная заливка, ее трансформация. Текст. Свойства инструментов.

*Практика.* Создание изображений используя инструменты рисования, заливки, выделения и трансформации. Ввод и редактирование текста. Применение фильтров.

### **4.2 Основы создания анимации в Macromedia Flash.**

*Теория.* Символы и экземпляры. Виды анимации: покадровая, анимация движения, анимация с помощью направляющего слоя, анимация формы. Слои. Направляющий слой. Узловые точки.

*Практика.* Создание flash-роликов используя покадровую анимации, анимацию движения, анимацию с помощью направляющего слоя, анимацию формы.

### **4.3 Разработка Flash-фильма.**

*Практика.* Разработка и защита проекта «Мой первый мультфильм».

## **5. Трехмерное моделирование интерьера**

*Теория.* Понятие трехмерного моделирования. Виды трехмерного моделирования. Программы для трехмерного моделирования. Моделирование интерьера. Программы для моделирования интерьера. Текстуры, объекты.

*Практика.* Моделирование интерьера жилого помещения, своей квартиры/дома.

## **6. Основы web-дизайна.**

### **6.1 HTML-кодирование.**

*Теория.* Понятие Web-пространства и сайта. Понятие HTML. Гипертекст. Теги и атрибуты. Форматирование текста. Цветовая схема. Вставка графики. Списки: нумерованные, маркированные, списки определений. Вставка таблиц.

*Практика.* Набор, редактирование и форматирование HTML – документа в простейшем текстовом редакторе. Вставка изображений как иллюстраций и фонового изображения. Создание списков. Вставка и редактирование таблиц. Создание Web-страницы с использованием табличного дизайна. Создание навигационной панели. Экскурсии в в IT-компаниях города.

### **6.2 Дизайн сайта.**

*Теория.* Дизайн сайта.

*Практика.* Разработка и моделирование проекта сайта. Создание кнопок в Photoshop и Flash. Создание Web-сайта на заданную тему. Экскурсии в IT-компаниях города.

## **7. Подведение итогов за год.**

*Практика.* Беседа о пройденном за год. Подведение итогов обучения. Защита творческих работ и проектов.



**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
II год обучения, 144 часа

№	Название раздела, тема	Количество часов			Форма контроля
		Все го	Тео-рия	Практи-ка	
<b>1</b>	<b>Инструктаж по ОТ и правилам поведения в кабинете ВТ. Введение в Web-дизайн.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>2</b>	<b>Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	
2.1	Повторение	4	2	2	
2.2	Художественная обработка фотографий	12	2	8	
2.3	Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет	4	1	3	
2.4	Анимация в Image Ready	10	5	9	
<b>3.</b>	<b>Анаглиф. Создание стереоизображений.</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	
<b>4</b>	<b>Современные технологии обработки изображений</b>	<b>22</b>	<b>5</b>	<b>15</b>	творческая работа
<b>5.</b>	<b>Видеомонтаж</b>	<b>22</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	
<b>6</b>	<b>Трехмерное моделирование</b>	<b>30</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	
6.1	Введение в трехмерное моделирование. Примитивы и преобразования	4	1	2	
6.2	Сеточные модели	6	1	4	
6.3	Материалы и рендеринг	6	1	4	
6.4	Анимация	6	1	4	
6.5	Создание проекта	8	-	8	
<b>7</b>	<b>Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами.</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	
<b>8</b>	<b>Работа над проектом «Мое портфолио»</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
<b>9</b>	<b>Подведение итогов за год</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	ИТОГОВЫЙ тест
	<b>Итого</b>	<b>136</b>	<b>40</b>	<b>96</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ

### **1. Введение в Web-дизайн.**

*Теория.* Техника безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Введение в компьютерную графику, дизайн, Web-дизайн, повторение изученного.

### **2. Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop.**

#### **2.1 Повторение.**

*Теория.* Повторение.

*Практика.* Создание и редактирование изображений.

#### **2.2 Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет**

*Теория.* Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет. Способы сохранения изображения для Web.

*Практика.* Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет.

#### **2.3 Анимация в Image Ready**

*Теория.* Применение Image Ready для создания анимации. Реакция на событие мыши.

*Практика.* Создание анимации по слоям, с помощью ручной настройки кадров, интерактивной анимации.

### **3. Анаглиф. Создание стереоизображений.**

*Теория.* Понятие анаглифа и стереометрических изображений. Принцип формирования анаглифного изображения. Программы для создания анаглифов. Стереочки.

*Практика.* Создание анаглифных изображений с помощью Photoshop.

### **4. Современные технологии обработки изображений.**

*Теория.* Программы для обработки изображений. Современные технологии обработки изображений.

*Практика.* Создание изображений с помощью современных технологий.

### **5. Видеомонтаж.**

*Теория.* Программы для видеомонтажа. Видеоформаты. Конвертирование видеоформатов. Этапы создания видеофильма. Добавление спецэффектов, фильтров, звука, титров.

*Практика.* Подготовка материала для видеомонтажа. Создание видеомонтажа.

### **6. Трехмерное моделирование.**

#### **6.1. Введение в трехмерное моделирование. Примитивы и преобразования.**

*Теория.* Понятие трехмерного моделирования. Программы для трехмерного моделирования. Интерфейс программы. Основные приемы работы с готовой сценой (режимы просмотра, рендеринг, просмотр анимации). 3D-примитивы (куб, сфера, цилиндр и т.д.) и методы их перемещения, вращения, масштабирования, клонирования. Сплайны и построение 3D-фигур на основе сплайнов (вращение, лофтинг). Модификатор и стека модификаторов.

*Практика.* Построение простых моделей.

## **6.2 Сеточные модели.**

*Теория.* Сеточная модель и виды сеточных моделей (границы, полигоны, лоскуты). Методы работы с полигональными сетками на уровне подобъектов (вершины, ребра, границы, полигоны, элементы). Особенности других типов сеток (границы, лоскуты) и методы работы с ними.

*Практика.* Построение сеточных моделей.

## **6.3 Материалы и рендеринг.**

*Теория.* Методы создания и редактирования материалов (простые и многокомпонентные материалы, свойства материалов, текстурные карты). Настройка наложения текстур на криволинейные объекты (*UVW*-развертки). Типы источников света, камеры и настройка параметров рендеринга с помощью программы *YafRay*.

*Практика.* Создание трехмерных моделей с применением материалов и рендеринга.

## **6.4 Анимация.**

*Теория.* Методы создания 3D-анимации на основе автоматической расстановки ключевых кадров. Понятие контроллера и ограничителя. Приемы анимации на основе связанных цепочек объектов (методы прямой и обратной кинематики). Анимация сеточных моделей с помощью скелетов (*bones*). Язык программирования *MAXScript* и примеры его эффективного использования при построении сложных моделей и анимации

*Практика.* Анимирование трехмерных моделей.

## **6.5 Создание проекта.**

*Практика.* Выполнение проекта на выбранную тему.

## **7. Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами. CMS Joomla**

*Теория.* Интернет. Службы Интернета. Принципы работы Интернета. Провайдер, хостинг, контент, аккаунт. Системы управления сайтами. Виды, назначение. CMS Joomla. Установка, интерфейс. Принцип построения сайта с помощью CMS Joomla. Хостинг, виды хостинга. Размещение сайта в интернет.

*Практика.* Создание сайта с помощью CMS Joomla и размещение его в интернете.

## **8. Работа над проектом «Мое портфолио»**

*Практика.* Создание сайта со своими выполненными работами за год с помощью CMS Joomla.

## **9. Подведение итогов за год.**

*Практика.* Беседа о пройденном за год. Подведение итогов обучения. Защита творческих работ и проектов.

## Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение;
  - 1.1. Кабинет для проведения занятий, соответствующий СанПиН
  - 1.2. Столы
  - 1.3. Стулья
  - 1.4. Доска демонстрационная
  - 1.5. Интерактивная доска;
  - 1.6. Компьютеры (10 шт.);
  - 1.7. Многофункциональное устройство (принтер, сканер, копир);
  - 1.8. Программы: Adobe Photoshop (условно – бесплатная версия), Gimp, Flash, SweetHome3D, Sketchup, программа для видеомонтажа, установочный пакет Joomla.
  - 1.9. Локальная сеть;
  - 1.10. Интернет.
  
2. Учебно-методическое обеспечение программы

### 1 год обучения

№	Тема программы	Форма организации занятия	Методы, приёмы	Дидактический материал, техническое оснащение, использование материала	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Введение в Web-дизайн	Инструктаж, лекция	Словесный, Наглядный	Интерактивная доска <b>Видеоматериал</b> • Техника безопасности в кабинете информатики	Опрос
2.	Введение в компьютерную графику	Лекция, беседа	Словесный, Наглядный	<b>Презентация</b> • «Виды графики», <b>Видеоматериал</b> • Кодирование графической информации • Назначение графики • Цветовые модели <b>Тест-презентация</b> для обучающихся: «Основы компьютерной графики»	Опрос, тестирование
<b>Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photosop</b>					
3	Инструменты рисования и выделения	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Рисование в Photoshop» • «Инструменты выделения» • «Трансформация»	Практическая работа
4	Основы работы со слоями	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы:</b> • «Работа со слоями» • Создание коллажа и	Практическая работа, творческая работа

				фотомонтажа <b>Творческие работы:</b> «Коллаж в Adobe Photoshop»	
5	Работа с текстом	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> «Применение эффектов к тексту»	Практическая работа
6	Работа с фильтрами	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Применение фильтров для создания текстур» • «Применение фильтров к тексту» • «Имитация 3D» <b>Творческая работа:</b> «Применение фильтров»	Практическая работа, творческая работа
7	Обработка изображений	Практическая работа, проектная работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Ретушь старой фотографии» <b>Зачетная работа</b> по темам: «Обработка и создание изображений в Adobe Photoshop»	Практическая работа, зачет, защита проекта
<b>Основы создания Flash-фильмов</b>					
8	Основы создания рисунков в Macromedia Flash	Практическая работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Инструменты выделения» • «Инструменты рисования» • «Градиентная заливка. Натюрморт» <b>Зачетная работа</b> «Создание рисунков в Macromedia (Adobe) Flash»	Практическая работа, зачет
9	Основы создания анимации в Macromedia Flash	Практическая работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Покадровая анимация» • «Анимация движения» • «Анимация по направляющему слою» • «Анимация формы» <b>Тест</b> «Основы Flash»	Практическая работа, зачет, тестирование, защита проекта
<b>Трехмерное моделирование интерьера</b>					
	Трехмерное моделирование интерьера	Практическая работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • Моделирование интерьера жилого помещения, своей квартиры/дома.	Практическая работа, зачет, тестирование, защита проекта
<b>Основы сайтостроения и Web-дизайна</b>					
10	HTML-	Практическая	Словесный,	<b>Практические работы</b>	Практическая ра-

	кодирование	работа, зачетное занятие	Наглядный, практический	<ul style="list-style-type: none"> <li>• «Форматирование текста»</li> <li>• «Размещение графики на сайте»</li> <li>• «Создание списков»</li> <li>• «Создание гиперссылок»</li> <li>• «Таблицы»</li> </ul> <b>Тест</b> «Цвета и спецсимволы в HTML» <b>Зачетная работа</b> «HTML-кодирование»	бота, зачет, тестирование
11	Дизайн сайта	Беседа, Практическая работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Лекционный материал</b> «Основы дизайна» <b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Создание кнопок в Photoshop»</li> <li>• «Создание кнопок во Flash»</li> </ul>	Практическая работа, зачет, защита проекта

#### 2 год обучения

№	Тема программы	Форма организации занятия	Методы, приёмы	Дидактический материал, техническое оснащение, использование материала	Формы подведения итогов
1	Инструктаж по ОТ и правилам поведения в кабинете ВТ. Введение в Web-дизайн.	Инструктаж, лекция	Словесный, Наглядный		Опрос
2	Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Художественная обработка фотографии</li> <li>• «Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет»</li> <li>• «Анимация в Image Ready»</li> </ul>	Практическая работа, Творческая работа
3	Анаглиф. Создание стереоизображений.	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание стереометрического изображений различными способами</li> </ul>	Практическая работа
4	Современные технологии обработки изображений	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание и обра-</li> </ul>	Практическая работа, Творческая работа

				ботка изображений с помощью современных технологий.	
5	Видеомонтаж	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Подготовка материала для видеомонтажа. Создание видеомонтажа.</li> </ul>	Практическая работа, Творческая работа
6	Трехмерное моделирование	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Практические работы</li> </ul>	Практическая работа, Зачетное задание, защита проекта
7	Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами. CMS Joomla	Лекция, беседа, Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Лекционный материал</b> «Интернет. Размещение сайта в интернете» <b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание материалов в CMS Joomla</li> <li>• Создание меню и дизайна сайта</li> <li>• Добавление модулей и плагинов</li> </ul>	Практическая работа, зачетное занятие
8	Работа над проектом «Мое портфолио»	Индивидуальная проектная работа	Практический		Защита проектной работы

## Список литературы для педагога

При составлении программы «Компьютерная графика и Web-дизайн» была рассмотрена различная литература:

образовательные программы и учебники по информатике и ИКТ различных авторов: Н. Д. Угриновича , Н. В. Макаровой, учебники Босовой Л.Л., Босовой А.Ю., Семакина И.Г., Хеннера Е.К., Шестаковой Л.В. Полякова К.Ю. (Полякова К.Ю. Программа по информатике для 5-11 кл.),

«Критерии эффективности реализации образовательных программ дополнительного образования детей в контексте компетентностного подхода»

Материалы к учебно-методическому пособию / Под редакцией проф. Н.Ф.Радионовой, к.п.н. М.Р.Катуновой, И.О. Сеничевой, Е.Л. Якушевой. СПб: Издательство ГОУ «СПб ГДТЮ», 2005. – 104 с.,

Системно-информационная концепция. СПб.,