

ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Мир мультимедиа технологий» 5–9 классы



Автор:

Назарова Людмила Степановна,
учитель информатики
высшей квалификационной категории,
Почётный работник общего образования РФ

Челябинск
2017

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| Введение..... | 3 |
| Пояснительная записка..... | 4 |
| Результаты освоения курса внеурочной деятельности..... | 10 |
| Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения курса внеурочной деятельности..... | 17 |
| Содержание курса «Мир мультимедиа технологий»..... | 22 |
| Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности..... | 24 |
| Тематическое планирование с определением основных видов внеурочной деятельности..... | 35 |
| Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательной деятельности..... | 45 |
| Литература..... | 54 |

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений.

Учащиеся 5–9 классов лица принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Таким образом, актуальность введения внеурочного занятия «Мир мультимедиа технологий» в школе становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

Программа внеурочного занятия «Мир мультимедиа технологий» составлена на основе примерной программы по информатике для 5–9 классов.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Поэтому в содержании внеурочного курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент на изучение прикладных фундаментальных основ информатики, выработке навыков алгоритмизации, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса. Внеурочный курс «Мир мультимедиа технологий» является частью непрерывного курса информатики.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) – одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественно-научного мировоззрения.

Цели, на достижение которых направлено изучение информатики в школе, определены исходя из целей общего образования, сформулированных в концепции Федерального государственного стандарта общего образования. Они учитывают необходимость всестороннего развития личности учащихся, освоения знаний, овладения необходимыми умениями, развития познавательных интересов и творческих способностей, воспитания черт личности, ценных для каждого человека и общества в целом.

В настоящей программе учтено, что сегодня в соответствии с новым Федеральным государственным образовательным стандартом начального образования учащиеся к концу начальной школы приобретают ИКТ-компетентность, достаточную для дальнейшего обучения. Далее, в основной школе, начиная с 5 класса, они закрепляют полученные технические навыки и развивают их в рамках применения при изучении всех предметов. Курс информатики, завершающий основную школу, опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Курс внеурочной деятельности «Мир мультимедиа технологий» в основной школе расширяет ИКТ-компетентность обучающихся в области применения информационных технологий (для работы с векторными и растровыми изображениями, для создания flash-анимации, для освоения издательского дела, для создания web-сайтов).

Программа внеурочной деятельности «Мир мультимедиа технологий» является частью ООП ООО МАОУ «Лицей № 82 г. Челябинска» и составлена

в соответствии с «Положением о разработке рабочих программ и учебных курсов» МАОУ «Лицей № 82 г. Челябинска».

Актуальность и новизна.

Новые задачи системы образования заставляют по-новому осмыслить и задачи эстетического воспитания, связав его с практической деятельностью.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

На занятиях внеурочной деятельности имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов предмета «Информатика» за счет большего времени. Причем за счет гибкости индивидуальной программы приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Рабочая программа курса «Мир мультимедиа технологий» в соответствии со структурой программы курса внеурочной деятельности включает в себя следующие разделы:

- 1) пояснительная записка;
- 2) результаты освоения курса внеурочной деятельности;
- 3) личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности;
- 4) содержание учебного курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности;
- 5) тематическое планирование с определением основных видов внеурочной деятельности обучающихся;
- 6) описание учебно-методического и материально-технического обеспечения курса внеурочной деятельности;

Цели изучения «Мир мультимедиа технологий»:

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; знакомство с одним из языков web-программирования;
- формирование у учащихся целостного представления о глобальном информационном пространстве;
- создание собственных информационных ресурсов;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами; умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи изучения курса «Мир мультимедиа технологий»:

- систематизировать подходы к изучению информационных технологий;
- сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;
- дать представление о профессии дизайнера, web-дизайнера;

- сформировать у учащихся знания и умения работать с графической информацией в изучаемых программах;
- сформировать умения разрабатывать и создавать дизайн рассматриваемого объекта;
- сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс основного образования.

С целью предоставления равных возможностей всем ученикам обучение построено на дифференцированном и индивидуальном подходе в изучении предмета. Индивидуальные особенности каждого ученика учитываются при планировании занятия.

Курс «Мир мультимедиа технологий» составлен на модульном принципе. Обучающийся может посещать занятия, начиная с любого года обучения, поскольку содержание состоит из 5 модулей, каждый из которых рассчитан на год обучения с 5 по 9 классы:

- 5 класс – «Векторная графика»;
- 6 класс – «Растровая графика»;
- 7 класс – «Мультипликация»;
- 8 класс – «Издательское дело»;
- 9 класс – «Web-дизайн».

В программе предусмотрен резерв (5 часов, по 1 часу в каждом классе с 5 по 9), который планируется использовать для систематизации и обобщения изученного материала по дисциплине за год, организацию выставки лучших работ. В календарно-тематическом планировании фактическая дата может быть скорректирована за счет резерва в связи с: карантинными мероприятиями, курсовой подготовкой педагога без замены уроков, изменениями в расписании, болезнью учителя, выпадением учебных занятий на государственные праздники. При отсутствии данных обстоятельств часы резерва используются на организацию системного повторения, устранение пробелов в знаниях учащихся.

Отличительная особенность данной программы заключается в ее:

доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

Для активизации деятельности обучающихся используются такие формы обучения, как занятия – игры, конкурсы, совместное творчество, дни свободно творчества, выставки.

Особенности организации внеурочного занятия

Формы и методы содержания обучения по данной программе должны реализовываться в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия проводятся один раз в неделю. Преподавание по-

строено в соответствии с принципами здоровьесбережения «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 10–15 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 40 минут.

Срок реализации программы – 5 лет.

Формы организации работы с детьми:

- коллективная и индивидуальная работа,
- работа в парах,
- практическая работа за компьютером.

Основные методы обучения

- беседа,
- игра: познавательная, развивающая,
- проектная работа,
- практическая работа,
- наглядный.

Ожидаемый результат:

В результате реализации программы воспитанники должны:

- знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
- выбирать и загружать нужную программу;
- уметь работать в графических редакторах, с использованием компьютера;
- иметь навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий.

Способы их проверки:

- педагогическое наблюдение,
- контрольные задания,
- контрольные срезы знаний, умений и навыков,
- анализ роста умений и навыков.

Формы подведения итогов:

- итоговые занятия,
- компьютерное тестирование,
- выставки,
- конкурсы.

Показатели результативности.

– Владение компьютером на уровне пользователя (с учетом возрастной группы).

– Успешное владение графическими редакторами и навыками работы в нестандартных растровом и векторном редакторах.

– Освоение технологии создания web-сайта и его размещение в сети Интернет с учетом пользовательских соглашений хостинга.

– Приобретение знаний о правилах создания предметной и информационной среды и умения применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач.

– Участие в конкурсах, открытой городской олимпиаде по компьютерной графике, выставках.

Условия реализации программы:

- создание комфортной обстановки на занятиях, необходимой для проявления способностей каждого ребенка,
- индивидуальный подход к воспитаннику с учетом его психологических и возрастных особенностей,
- поддержка связи с родителями,
- постоянная работа по самообразованию, пополнение знаний в области педагогики, психологии, новых информационных технологий,
- наличие материальной базы: кабинет информатики, соответствующий требованиям материального и программного обеспечения, кабинет оборудован согласно правилам пожарной безопасности, наглядные пособия, раздаточный материал, презентации по темам занятий.

Общая характеристика курса «Мир мультимедиа технологий». Программа внеурочного курса «Мир мультимедиа технологий» для учащихся на уровне основного общего образования 5–9 классов является расширением предмета «Информатика и ИКТ» предметной области «Математика и информатика».

Основополагающими принципами построения курса «Мир мультимедиа технологий» являются: целостность и непрерывность; научность в сочетании с доступностью; практико-ориентированность, метапредметность и межпредметность; концентричность в структуризации материала.

В рамках предмета «Информатика и ИКТ» так подробно не рассматривается ни один из разделов данной программы, что позволяет заинтересовать обучающихся для изучения материала курса.

В соответствии со школьным учебным планом МАОУ «Лицей № 82 г. Челябинска» на изучение курса «Мир мультимедиа технологий» отводится по 1 часу в неделю с 5 по 9 классы, всего 175 часов.

К концу начального общего образования на уроках информатики и ИКТ (с 1 по 4 класс, 1 час в неделю, всего 105 часов) обучающиеся:

- научились использовать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями предмета информатика и ИКТ; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- овладели логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- умеют работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием предмета информатика и ИКТ;

- овладели основами логического и алгоритмического мышления;
- умеют действовать в соответствии с алгоритмом, строят простейшие алгоритмы;
- приобрели первоначальные представления о компьютерной грамотности;
- освоили доступные способы изучения природы и общества (сравнение, классификация и др., с получением информации из семейных архивов, от окружающих людей, в открытом информационном пространстве);
- овладели элементарными практическими умениями и навыками в компьютерном растровом и векторном рисунке, художественном конструировании, а также в специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации и пр.);
- приобрели первоначальные знания о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач.

Материал курса «Мир мультимедиа технологий» не повторяет темы предмета «Информатика» в основной школе; однако некоторые темы расширяет и углубляет, давая возможность учащимся заниматься компьютерным творчеством и исследованием информационных моделей.

В основе внеурочного курса лежит системно-деятельностный подход, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
- ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент курса, где развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и результат образования;
- учет индивидуальных возрастных и интеллектуальных особенностей обучающихся;
- обеспечение преемственности начального общего, основного и среднего (полного) общего образования;
- разнообразие видов деятельности и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности;
- гарантированность достижения планируемых результатов освоения внеурочного курса «Мир мультимедиа технологий», что и создает основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, компетенций, видов и способов деятельности.

По окончании внеурочного курса «Мир мультимедиа технологий» к концу 9 класса обучающиеся:

- научатся использовать графические программы для создания графического компьютерного изображения;
- овладеют основами двухмерной компьютерной мультипликации;

- освоят три способа создания печатной продукции;
- овладеют практическими умениями и навыками работы в нестандартных растровом и векторном редакторах;
- освоят технологию создания web-сайта и его размещение в сети Интернет с учетом пользовательских соглашений хостинга;
- приобретут знания о правилах создания предметной и информационной среды и умения применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач;
- приобретут первоначальные знания о профессии дизайнера, web-дизайнера.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

К концу 5 класса

| Личностные результаты | |
|---|--|
| Обучающийся научится: | Обучающийся получит возможность научиться: |
| <ul style="list-style-type: none"> – определять особенности векторной графики; – получать результат, применяя логические операции над объектами; – различать растровое и векторное изображение; – преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое; – импортировать и экспортировать изображения; – работать со встроенным script'ом; – изменять контур объектов, используя «шейпер»; – преобразовывать типы узлов; – применять и изменять свойства контура; – использовать различные типы заливок, применять шаблоны; – выбирать модели цвета и применять палитры; – вводить простой и фигурный текст и редактировать их; – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значение логического мышления для современного человека; – формированию ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; – формированию целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики; – развитию осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией; – формированию коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности; – созданию информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы; – проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов; – передача информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества соблюдением соответствующих правовых норм и этических норм |

| Метапредметные результаты | |
|---|--|
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – владению основными логическими операциями – анализ, сравнение, абстрагирование, обобщение и синтез; умение подведения под понятие; – умению самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности; – владению основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; – умению определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, строить логическое рассуждение и делать выводы; – умению создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач; – умению осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; – владению устной и письменной речью | <ul style="list-style-type: none"> – 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. |
| Предметные результаты | |
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – умению использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике; – умению работать в среде растрового и векторного графического редактора; – умению выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений; – умению создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки (группировки) изображений и их модификации; – изучать возможности растрового графического редактора; – иметь представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности; – использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций | <ul style="list-style-type: none"> – представление о понятии как совокупности существенных признаков объекта; – 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 типы заливок; – отличать цветовые модели; – сохранять файлы CorelDraw; – изменять свойства инструментов; – создавать простейшие фигуры (многоугольн – создавать макет страницы (будущего документа) в зависимости от типа документа; – использовать направляющие для выравнивания и точного размещения объектов; – использовать разновидности текста; – размещать текст вдоль кривой; – изменять свойства эффектов |

К концу 6 класса

| Личностные результаты | |
|---|---|
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – формированию ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; – формированию целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики; – развитию осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам; – формированию коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности | <ul style="list-style-type: none"> – 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 |
| Метапредметные результаты | |
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – 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; |
| Предметные результаты | |
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – выводить нужные палитры и элементы окна программы; – применять инструменты выделения и изменять их параметры; – выполнять операции с выделенными областями (перемешать, копировать, масштабировать); – пользоваться различными способами заливки; | <ul style="list-style-type: none"> – 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); |

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> – работать с палитрой кистей и изменять параметры рисующих инструментов; – применять сопутствующие инструменты рисования; – выполнять операции с узлами контура; – создавать и редактировать контуры; – создавать выделенную область пером; – реализовывать специальные эффекты помощью обводки контуров; – использовать инструмент Текст, Текст-маска; – редактировать созданный текст; – применять фильтры к тексту для получения различных эффектов; – выполнять манипуляции со слоями; – использовать режимы наложения для получения специальных эффектов; – преобразовывать выделенную область в маску. | <ul style="list-style-type: none"> – использовать фильтрацию с изменением режимов наложения слоев; – использовать фильтры третьих фирм (KPT, Eye Candy); – использовать в редактировании модели RGB и CMYK. |
|---|--|

К концу 7 класса

| Личностные результаты | |
|--|--|
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – умению осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета; – формировать основы критического отношения к знанию, жизненному опыту; – умению идентифицировать проблемы и четко формулировать их суть; – умению задавать вопросы с целью выявления проблем; – формированию навыка саморегуляции – умению работать в группах, отстаивать свое мнение, выступать перед аудиторией – умению указывать какая информация требуется для решения поставленной задачи; в источниках какого типа следует искать заданную информацию; – создавать выразительные текстовые эффекты. | <ul style="list-style-type: none"> – способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значение логического мышления для современного человека; – формированию ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; – формированию целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики; – формированию коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности; – создавать фильм, используя Flash-технологии и язык ActionScript. |
| Метапредметные результаты | |
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – умению планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; – умению контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учета характера ошибок; – умению систематизировать извлеченную | <ul style="list-style-type: none"> – ставить проблему, аргументировать её актуальность; – самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента; – выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов; |

| <p>информацию в рамках сложной структуры;</p> <ul style="list-style-type: none"> – умению извлечь информацию по заданному вопросу из статистического, исторического источников, художественной литературы. | <ul style="list-style-type: none"> – организовывать исследование с целью проверки гипотез; – делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации; – использовать возможности библиотеки; – создавать анимационные проекты. |
|---|--|
| Предметные результаты | |
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – умению изучить возможности программы Flash; – умению создавать и обрабатывать графическую и звуковую информацию; – умению объединять информацию различного вида; – работать с меню программы; – работать с фреймами, ключевыми фреймами; – выполнять различные операции при работе с цветом; – использовать маску при работе над анимацией; – применению технологии создания сцен; – основам работы с timeline (временная шкала); – особенностям создания анимации движения; – особенностям создания анимации формы; – основным приемам работы с текстом; – технологии применения языка ActionScript. | <ul style="list-style-type: none"> – использовать основные функции импорта, оптимизации графики, текста, видеографики, звука; – анимационным технологиям; – использовать возможности инструментов программы для создания анимации; – основным применениям графических примитивов; – выполнять эффекты анимации; – выполнять стандартные операции с различными видами текста; – создавать небольшие анимационные ролики и фильмы; – работать с расширениями *.fla, *.swt, *.gif, *.jpg и т.д.; – использовать возможности ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм. |

К концу 8 класса

| Личностные результаты | |
|---|--|
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – умению и навыкам безопасного и целесообразного поведения при работе в компьютерном классе; – способности и готовности к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. | <ul style="list-style-type: none"> – умению создавать информационные объекты, в том числе для оформления результатов учебной работы; – умению создавать простейшие модели объектов и процессов в виде изображений. |
| Метапредметные результаты | |
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – способствовать развитию интереса к поисковой работе не только на уроках, но и во внеурочное время; – способствовать расширению кругозора учащихся; | <ul style="list-style-type: none"> – ставить проблему, аргументировать её актуальность; – самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента; |

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> – умению 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. | <ul style="list-style-type: none"> – 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. |
|--|---|

Предметные результаты

| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> – создать условия для получения навыков по использованию программы Publisher для подготовки публикаций на примере верстки приглашения; – закреплять полученные знания и навыки при выполнении практической работы; – 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; – применять эффекты для текста; – использовать во время верстки текста фигуры; | <ul style="list-style-type: none"> – пользоваться инструментами и возможностями программных средств для создания издательской продукции; – создавать макеты страниц в MsWord, Scribus; – выполнять операции при размещении текста в колонках; – разрабатывать дизайн и создать печатные публикации. |

К концу 9 класса

| Личностные результаты | |
|---|--|
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – умению осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета; – формировать основы критического отношения к знанию, жизненному опыту; – умению идентифицировать проблемы и четко формулировать их суть; – умению задавать вопросы с целью выявления проблем; | <ul style="list-style-type: none"> – способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значение логического мышления для современного человека; – формированию ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; |

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> – формированию навыка саморегуляции; – умению работать в группах, отстаивать свое мнение, выступать перед аудиторией; – умению указывать, какая информация требуется для решения поставленной задачи; в источниках какого типа следует искать заданную информацию. | <ul style="list-style-type: none"> – формированию целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики; – формированию коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. |
| Метапредметные результаты | |
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – 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. | <ul style="list-style-type: none"> – ставить проблему, аргументировать актуальность; – самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения 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. |
| Предметные результаты | |
| <i>Обучающийся научится:</i> | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – 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 необходимые теги; – пользоваться средствами Web-редактора написания страницы; – создавать страницу, использовать гиперссылки, форматировать текст, пользоваться таблицами; – редактировать HTML-код; – использовать CSS для расположения элементов на web-странице; – основам web-дизайна | <ul style="list-style-type: none"> – созданию информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы; – созданию простейших моделей объектов и процессов в виде изображений; – 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. |

ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти 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.

Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов курса «Мир мультимедиа технологий» по информатике.

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, учебноисследовательской, 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 мультимедиа технологий» обучающиеся усвершенствуют приобретённые на первой ступени навыки работы с информацией и пополняют их. Они смогут работать с текстами, графикой, преобразовывать и интерпретировать содержащуюся в них информацию, в том числе:

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

– заполнять и дополнять таблицы, схемы, тексты, изображения.

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

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

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

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

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

Обучающиеся 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.

Обучающиеся получают возможность научиться:

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

Формирование ИКТ-компетентности обучающихся

Обучающиеся научатся:

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

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

Учащиеся получают возможность научиться:

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

Коммуникация и социальное взаимодействие

Учащиеся научатся:

- осуществлять образовательное взаимодействие в информационном пространстве образовательного учреждения (получение и выполнение заданий, получение комментариев, совершенствование своей работы, формирование портфолио);
- соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей.
- формировать собственное информационное пространство: создавать

системы папок и размещать в них нужные информационные источники, размещать информацию в Интернете.

– проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность, организовывать своё время с использованием ИКТ.

Учащиеся получают возможность научиться:

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

Метапредметные результаты:

– умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

– владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

– умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

– умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

– смысловое чтение;

– умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;

– формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Предметные результаты:

– умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «графика», «алгоритм», «анимация», «программа», «дизайн», «web-сайт», «издательское дело»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;

– умение описывать структуру сайта, используя основы языка HTML;

– умение создавать и редактировать растровые изображения;

– умение создавать и редактировать векторные изображения;

– умение создавать flash-анимацию различными методами;

– умение создавать дизайн и верстку печатного издания;

– умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;

– навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «МИР МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИЙ»

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. 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 графика.

Назначение 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. Растрированный текст. Инструмент Текст-маска.

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

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

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

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

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

Раздел 3. 7 класс. Мультипликация

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

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

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-проектор. 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 «Южный Урал глазами поэтов и писателей»; коллаж «Уральские горы» или «Озёра Урала»; буклет «Герои ВОВ – наши земляки» и другое).

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5 класс Векторная графика

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|--|--|
| 1. Назначение программы | | |
| Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером. Понятие векторной графики. Типы файлов. Предназначение программы. Строение окна программы. Пользовательский интерфейс. | Беседа. Викторина. Организация диалога с учителем, обмен мнениями. | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать графические программы с точки зрения векторной графики; – оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида; – определять основные элементы строения векторного редактора; – анализировать пользовательский интерфейс программного средства векторной графики по определенной схеме. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выбирать и определять графические программы для работы с векторной графикой; выбирать и загружать нужную программу; – ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, различными панелями программы; – работать с различными типами файлов. |

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|--|---|
| 2. Инструменты программы | | |
| Основные приемы рисования. Инструменты рисования. Инструмент Заливка. Настройка макета страницы. | Организация диалога с учителем. Создание алгоритма выполнения работы. Практическая работа: Создание простых рисунков. Сохранение рисунка. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать систему макета страницы с позиции решения конкретной задачи; – анализировать интерфейс векторного редактора с позиций исполнителя; – определять, для получения какого контура предназначен инструмент. <i>Практическая деятельность:</i> – настраивать макет страницы; использовать инструменты программы для создания графических объектов. |
| 3. Операции над объектами. Изменение формы объектов. | | |
| Изменение формы объектов. Выделение одного и нескольких объектов. Копирование объектов. Комбинирование объектов. Пересечение и объединение объектов. Исключение объектов. Изменение контура объектов. | Организация диалога с учителем. Создание алгоритма выполнения работы. Практическая работа: Копирование объектов. Комбинирование объектов. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять основные разновидности операций с объектами в среде векторного редактора; – реализовывать технологию выполнения конкретной ситуации с помощью векторного редактора. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности программы для различных операций с объектами; – реализовывать технологии изменения форм объектов с помощью программы векторной графики. |
| 4. Контур и заливка областей. | | |
| Работа с контуром объектов. Свойства контура. Заливка объектов. Модели представления цвета RGB, CMYK. | Организация диалога с учителем. Создание алгоритма выполнения работы. Практическая работа: Редактирование графического изображения с помощью палитры цветов и кистей. Сохранение рисунка. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – выделять и определять контур и заливку объекта; – анализировать возможности векторного редактора для изменения свойств объекта. <i>Практическая деятельность:</i> – выполнять основные операции для изменения контура и заливки объектов; – использовать векторный редактор для изменения к модели представления цвета в графическом файле. |
| 5. Работа с текстом. | | |
| Простой текст. Фигурный текст. Текст вдоль кривой. | Создание алгоритма выполнения работы Практическая работа: Вставка текста в готовое графическое изображение | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять в конкретных ситуациях необходимость использования простого или фигурного текста; – анализировать возможности создания текста вдоль кривой. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать векторный редактор для работы с текстом |

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|---|--|
| 6. Специальные графические эффекты | | |
| Огибающая перспектива. Объемные объекты. Эффекты подобия и линзы. Фигурная обрезка. | Создание алгоритма выполнения работы Практическая работа: Объемные объекты. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять основные графические эффекты; – анализировать условия и возможности применения графического эффекта для решения различных графических комбинаций. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности векторного графического редактора для создания специальных графических эффектов для объектов. |
| 7. Моделирование | | |
| Импорт и экспорт изображений. Растровые изображения. Фильтры. Создание визиток. Создание буклетов. Создание календарей. | Создание алгоритма выполнения работы Практическая работа: Создание визиток, буклетов, календарей. Подготовка к выставке. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать пути преобразования растрового изображения в векторное, векторного в растровое; – анализировать условия и возможности применения векторного редактора для выполнения типовых заданий. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать библиотеку символов и заготовок; – применять фильтры к растровому изображению; – использовать векторный редактор для создания и редактирования информационного продукта. |

6 класс. Растровая графика

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|--|--|---|
| 1. Предназначение программы. Пользовательский интерфейс | | |
| Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером. Назначение программы. Пользовательский интерфейс. | Беседа. Викторина. Организация диалога с учителем, обмен мнениями. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать графические программы с точки зрения растровой графики; – анализировать интерфейс растрового редактора с позиций исполнителя; – оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида. <i>Практическая деятельность:</i> – выбирать и загружать нужную программу; – ориентироваться в типовом интерфейсе растрового редактора. |
| 2. Инструменты группы выделения | | |
| Цель операции выделения. Инструменты группы Область. Инструмен- | Создание алгоритма выполнения работы Практическая работа: | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять в стандартных ситуациях удобность использования различных |

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|--|---|---|
| ты группы Лассо. Инструмент волшебная палочка. Инструмент Рамка. | Операции выделения. Инструменты группы | инструментов выделения; – анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать инструменты выделения для создания области выделения в конкретных моделируемых ситуациях. |
| 3. Инструменты рисования | | |
| Заливка. Градиент. Создание рисунка. | Корректирование алгоритма выполнения работы Практическая работа: Редактирование графического изображения. Сохранение рисунка. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; – анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя. <i>Практическая деятельность:</i> – определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; – анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя; – использовать инструменты выделения для создания области выделения в конкретных моделируемых ситуациях. |
| 4. Контуры. Инструмент Перо | | |
| Предназначение инструмента. Свойства и функции пера. | Организация диалога с учителем. Создание алгоритма выполнения работы. Практическая работа: Инструмент Перо | <i>Аналитическая деятельность:</i> – выделять и определять возможности контура и функции пера; – анализировать возможности растрового редактора для изменения контура объекта с помощью пера. <i>Практическая деятельность:</i> – выполнять основные операции для изменения контура объекта с помощью Пера; – использовать растровый редактор для создания объектов со сложными контурами. |
| 5. Инструмент Текст | | |
| Растрированный текст. Инструмент Текст-маска. | Создание алгоритма выполнения работы Практическая работа: Вставка текста в готовое графическое изображение. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять в конкретных ситуациях необходимость использования различных видов текста; – анализировать возможности создания моделей текста. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать растровый редактор для создания текстовых объектов. |

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|--|--|
| 6. Слои. Операции со слоями. Создание слой-маски | | |
| Понятие слоя. Много- слойный документ. Предназначение слой- маски. Режимы наложе- ния. | Создание алгоритма выполнения работы Практическая работа: Изменение размера графического изобра- жения. Перемеще- ние изображения на рисунке Сохранение рисунка. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать возможности использования многослойного документа; – анализировать и сопоставлять различные режимы наложения изображений в растровом редакторе. <i>Практическая деятельность:</i> – выполнять операции в интерфейсе растрового графического редактора при работе со слоями и масками слоя; использовать режимы наложения для усиления реалистичности создаваемого изображения. |
| 7. Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски | | |
| Разделение изображения по цветовым каналам. Палитра каналов. Быст- рая маска — временный канал для редактирова- ния формы выделенной области. Редактирование альфа-каналов. Вычис- ления каналов. | Корректирование ал- горитма выполнения работы Практическая работа: Редактирование гра- фического изображе- ния. Сохранение рисунка. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности применения различных каналов с позиции пользователя; – сопоставлять возможности работы с изображением при использовании альфа-каналов. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности растрового редактора для создания и редактирования альфа-каналов; – вычислять каналы для редактирования изображения по цветовым каналам. |
| 8. Редактирование изображений | | |
| Коррекция изображения (уровни и кривые). Кор- ректирующие слои. Трансформации (пово- рот объектов). Сетка и позиционирование. | Корректирование ал- горитма выполнения работы Практическая работа: Редактирование гра- фического изображе- ния. Сохранение ри- сунка. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать возможности использования сетки для позиционирования объектов; – анализировать и сопоставлять различные способы редактирования изображений. <i>Практическая деятельность:</i> – определять в различных ситуациях целесообразность применения сетки; – выполнять коррекцию изображения с помощью имеющихся возможностей растрового редактора. |
| 9. Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров | | |
| Принципы работы филь- тров. Фильтры и основ- ной/фоновый цвета. Фильтры и выделенные области. Фильтры тре- тих фирм. | Организация диалога с учителем. Создание алгоритма выполне- ния работы. Практическая работа: Фильтры и выделен- | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности применения растрового редактора для придания эффектов растровым изображениям; – распознавать группы фильтров для |

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|--|---|--|
| | ные области. Сохранение рисунка. | придания желаемого эффекта растровому изображению. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности растрового редактора для создания эффектов в изображении с помощью фильтров; – применять фильтры к растровому изображению. |
| 10. Моделирование рисунка | | |
| Цвет и модели цвета. Сканирование текста и графики. Оптимизация файлов для WEB. Со- здание проекта в растро- вом редакторе. | Организация диалога с учителем. Создание алгоритма выполне- ния работы. Практическая работа: Редактирование гра- фического изображе- ния с помощью па- литры цветов и ки- стей. Сохранение рисунка. Подготовка к выставке. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать пути моделирования рисунка; – анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения рисунков, коллажей. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности растрового редактора для создания коллажей и рисунков; – применять фильтры к растровому изображению; – использовать растровый редактор для создания и редактирования информационного продукта. |

7 класс. Мультипликация

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|--|--|---|
| 1. Введение во Flash MX | | |
| Правила поведения в ка- бинете информатики и техника безопасности при работе с компью- терной техникой, элек- тробезопасность. Требо- вания к организации ра- бочего места. Санитар- но-гигиенические нормы при работе за компьюте- ром. Настройки Flash MX под потребности пользователя. Навигация при помощи Movie Explorer. Импорт, ис- пользование и оптими- зация графики. Советы по использованию биб- лиотек. | Организация диалога с учителем, обмен мнениями Практическая работа: Просмотр презента- ций и мультимедий- ных роликов. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать интерфейс Flash MX для создания анимационных роликов с позиций исполнителя; – осуществлять навигацию с использованием Movie Explorer\$ – анализировать и сопоставлять возможности встроенных библиотек программы. <i>Практическая деятельность:</i> – загружать нужную программу; – выполнять настройки программы для работы с объектами; – ориентироваться в интерфейсе про- граммы Flash MX. |

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|---|---|
| 2. 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. | Корректирование алгоритма выполнения работы. Редактирование изображений. Создание собственных текстовых эффектов. | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять в конкретных ситуациях необходимость использования текста и текстовых эффектов; – анализировать возможности создания эффектов текста; – анализировать условия и возможности применения альфа-прозрачности и яркости с позиции пользователя; – сопоставлять возможности работы с изображением при использовании файла Liberty. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать возможности редактора Flash MX для создания и редактирования выразительных текстовых эффектов; – использовать редактор для создания текста |
| 3. Выполнение переходов | | |
| Простые переходы. Комбинированные переходы. Пространственные переходы. | Внесение корректирующих изменений в творческую работу. | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения разного вида переходов. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать возможности Flash MX для создания простых, комбинированных и пространственных переходов. |
| 4. Эффекты маскирования | | |
| Краткий обзор технологии маскирования. Простая маска-прожектор. Сглаживание маски для простых форм. Сглаживание маски для сложных форм. | Организация диалога с учителем. Создание алгоритма выполнения работы. Практическая работа: возможности редактора Flash MX для сглаживания маски при работе с простыми и сложными формами. | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять в конкретных ситуациях необходимость использования той или иной технологии маскирования; – анализировать возможности создания маски-прожектора. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать возможности редактора Flash MX для сглаживания маски при работе с простыми и сложными формами; – применять технологии маскирования объектов |
| 5. Анимационные технологии | | |
| Разработка сценария. Основы анимации действующего лица. Оживление созданного действующего лица. Цикли- | Практическая работа: операции в программе для создания покадровой анимации. | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать возможности программы Flash MX с точки зрения создания анимационного сюжета; – анализировать и сопоставлять |

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|---|---|
| ческая анимация. Выражение эмоций. Анимация фоновых изображений. | | различные приемы создания анимации для создания анимации фоновых изображений. <i>Практическая деятельность:</i> – ориентироваться в возможностях программы по созданию анимации действующего лица; – определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации; – выполнять операции в программе для создания покадровой анимации. |
| 6. Расширенные возможности Flash | | |
| Имитация видеоэффектов в среде Flash. Создание трехмерных объектов в среде Flash. Использование звука в среде Flash. Создание фильма. | Внесение корректирующих изменений в творческую работу. Демонстрация работы. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре; – уметь регистрировать адрес в сети Интернет для загрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил. <i>Практическая деятельность:</i> – применять программное обеспечение Flash MX для создания фильма; – применять видеоэффекты для создания объектов в фильме; – организовывать индивидуальную информационную среду |

8 класс. Издательское дело

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|--|---|
| 1. Использование программных средств для создания издательской продукции | | |
| Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером. Использование программных средств для создания издательской продукции. | Организация диалога с учителем, обмен мнениями Практическая работа: программы для создания издательской продукции | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать программное обеспечение с точки зрения удобства верстки и подготовки публикаций; – анализировать пользовательский интерфейс программных средств верстки и подготовки публикаций по определенной схеме. <i>Практическая деятельность:</i> – выбирать и определять программы для создания издательской продукции; – выбирать и загружать нужную программу; – ориентироваться в типовом интерфейсе. |
| 2. Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word) | | |
| Основы работы. Макеты страниц. Колонки. Работа с изображениями. | Организация диалога с учителем, обмен мнениями | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности использования |

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|--|--|--|
| Страничные блоки. Особенности верстки в программе. Создание публикации. | Практическая работа: использование программного обеспечения Microsoft Word для верстки и подготовки публикации | программного средства Microsoft Word для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; – реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Microsoft Word. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать программное обеспечение Microsoft Word для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т. д.) |
| 3. 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. | Организация диалога с учителем, обмен мнениями Практическая работа: программное обеспечение Microsoft Publisher для верстки и подготовки публикации | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности использования программного средства Microsoft Publisher для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; – реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Microsoft Publisher. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать программное обеспечение Microsoft Publisher для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т. д.) |
| 4. 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. | Внесение корректирующих изменений в творческую работу. Демонстрация работы. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности использования программного средства Scribus для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; – реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Scribus. <i>Практическая деятельность:</i> – работать с различными блоками на странице; – создавать макетные страницы; использовать программное обеспечение Scribus для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т. д.) |

9 класс. Web-дизайн

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|--|---|
| 1. Создание gif-анимаций в программе Adobe ImageReady | | |
| Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером. Назначение и основные возможности. Создание кадра. Настройка мультипликации. | Организация диалога с учителем, обмен мнениями Практическая работа: выполнение операций в программе для создания покадровой анимации. | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать программное обеспечение с точки зрения создания gif-анимации; – анализировать пользовательский интерфейс программного средства. <i>Практическая деятельность:</i> – ориентироваться в типовом интерфейсе; – определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации; – выполнять операции в программе для создания покадровой анимации. |
| 2. Дизайн WEB-страниц и виды сайтов | | |
| Технологические особенности WEB-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц. Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet. Профессия WEB-дизайнера. | Организация диалога с учителем, обмен мнениями Практическая работа: моделирование структуры web-страниц | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать структуру web-страницы с позиции особенностей дизайна; – оценивать адекватность ресурсов сети Интернет поставленным профессиональным задачам; – рассматривать информационную составляющую web-дизайнера. <i>Практическая деятельность:</i> – ориентироваться в ресурсах сети Интернет; – моделировать структуру web-страниц. |
| 3. Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML) | | |
| Понятие кадра-фрейма. Гипертекстовые переходы внутри фрейма. Гипертекстовые переходы внутри и между фреймами. | Организация диалога с учителем, обмен мнениями Практическая работа: использование средств стандарта HTML для создания гипертекстовых переходов внутри и между фреймами. | <i>Аналитическая деятельность:</i> - узнавать кадр-фрейм; - анализировать структуру страниц с точки зрения гипертекстовых переходов внутри и между фреймами. <i>Практическая деятельность:</i> - использовать средства стандарта HTML для создания гипертекстовых переходов внутри и между фреймами. |
| 4. Использование программных средств для создания Web- сайтов. Adobe DreamWeaver. | | |
| Обзор программных средств для создания WEB-сайтов. Основы работы в DreamWeaver. Рабочее пространство | Создание алгоритма выполнения работы. Практическая работа: использовать программное обеспече- | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности использования программного средства Adobe DreamWeaver для создания и редактирования web- сайтов; |

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|---|---|
| редактора. Создание WEB-узлов и документов. Подготовка документов. Редактирование HTML-кода. Режимы работы объектов. | ние Adobe DreamWeaver для создания сайта. | – реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью программного средства Adobe DreamWeaver. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для создания сайта; – использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для редактирования html-кода. |
| 5. 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. Свойства font, text, color, background, box. Классификация. Меры длины. Проценты меры. Цвета. Ссылки. | Создание алгоритма выполнения работы Практическая работа: использование CSS для создания таблицы стилей при верстке web-сайта; | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности использования CSS для создания и редактирования web-сайтов; – реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью CSS. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать CSS для создания таблицы стилей при верстке web-сайта; – использовать CSS для получения эффектов на web-страницах. |
| 6. 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. | Внесение корректирующих изменений в творческую работу. Демонстрация работы | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре; – уметь регистрировать адрес в сети Интернет для выгрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил. <i>Практическая деятельность:</i> – применять программное обеспечение Adobe DreamWeaver для создания сайта; – применять фильтры DHTML для создания эффектов на web-страницах; соблюдать пользовательские соглашения при размещении сайта в сети Интернет. |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В приведенном ниже тематическом плане представлено содержание тем внеурочного курса «Мир мультимедиа технологий» и характеристика деятельности учащегося в рамках данной темы. Вся деятельность условно делится на аналитическую и практическую. В результате практической деятельности появляется некоторый информационный продукт (рисунок, таблица, web-страница и пр.). В аналитической деятельности подчёркивается необходимость сформированности умственных действий, возникающих в ходе создания этого продукта.

Тематическое планирование ориентировано на расширение общеобразовательного курса информатики. Материал курса позволяет сформировать основные современные представления о прикладной информатике в области дизайна, анимации и web-программирования, максимально раскрыть межпредметные и метапредметные возможности информатики. Внеурочный курс призван раскрыть межпредметные связи информатики с математикой, интеграции ИКТ в содержание различных дисциплин — изобразительного искусства, черчения, мировой художественной культуры, искусства, истории, биологии (и их освоение в рамках этих дисциплин).

5 класс. Векторная графика

| № п/п | Тема раздела | Кол- во ча- сов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|----------|---|-----------------------|--|
| 1. | Назначение программы | 4 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать графические программы с точки зрения векторной графики; – оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида; – определять основные элементы строения векторного редактора; – анализировать пользовательский интерфейс программного средства векторной графики по определенной схеме. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выбирать и определять графические программы для работы с векторной графикой; – выбирать и загружать нужную программу; – ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, различными панелями программы; – работать с различными типами файлов. |
| | Техника безопасности в кабинете информатики. Понятие векторной графики. Типы файлов | 1 | |
| | Назначение программы | 1 | |
| | Строение окна программы. | 1 | |
| | Пользовательский интерфейс | 1 | |
| 2. | Инструменты программы | 4 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать систему макета страницы с позиции решения конкретной задачи; – анализировать интерфейс векторного редактора с позиций исполнителя; |
| | Основные приемы рисования | 1 | |
| | Инструменты рисования | 1 | |
| | Инструмент Заливка | 1 | |

| № п/п | Тема раздела | Кол- во ча- сов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|----------|--|-----------------------|--|
| | Настройка макета страницы | 1 | – определять, для получения какого контура предназначен инструмент. <i>Практическая деятельность:</i> – настраивать макет страницы; использовать инструменты программы для создания графических объектов. |
| 3. | Операции над объектами. Изменение формы объектов | 7 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять основные разновидности операций с объектами в среде векторного редактора; – реализовывать технологию выполнения конкретной ситуации с помощью векторного редактора. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности программы для различных операций с объектами; реализовывать технологии изменения форм объектов с помощью программы векторной графики. |
| | Изменение формы объектов | 1 | |
| | Выделение одного и нескольких объектов | 1 | |
| | Копирование объектов | 1 | |
| | Комбинирование объектов | 1 | |
| | Пересечение и объединение объектов | 1 | |
| | Исключение объектов | 1 | |
| | Изменение контура объектов | 1 | |
| 4. | Контур и заливка областей | 4 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – выделять и определять контур и заливку объекта; – анализировать возможности векторного редактора для изменения свойств объекта. <i>Практическая деятельность:</i> – выполнять основные операции для изменения контура и заливки объектов; использовать векторный редактор для изменения к модели представления цвета в графическом файле. |
| | Работа с контуром объектов. | 1 | |
| | Свойства контура | 1 | |
| | Заливка объектов | 1 | |
| | Модели представления цвета RGB, CMYK | 1 | |
| 5. | Работа с текстом | 3 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять в конкретных ситуациях необходимость использования простого или фигурного текста; – анализировать возможности создания текста вдоль кривой. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать векторный редактор для работы с текстом |
| | Простой текст | 1 | |
| | Фигурный текст | 1 | |
| | Текст вдоль кривой | 1 | |
| 6. | Специальные графические эффекты | 4 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять основные графические эффекты; – анализировать условия и возможности применения графического эффекта для решения различных графических комбинаций. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности векторного графического редактора для создания специальных графических эффектов для объектов. |
| | Огибающая. Перспектива | 1 | |
| | Объемные объекты | 1 | |
| | Эффекты подобия и линзы | 1 | |
| | Фигурная обрезка | 1 | |

| № п/п | Тема раздела | Кол-во часов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|-------|--------------------------------|--------------|--|
| 7. | Моделирование | 8 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать пути преобразования растрового изображения в векторное, векторного в растровое; – анализировать условия и возможности применения векторного редактора для выполнения типовых заданий. |
| | Импорт и экспорт изображений | 1 | |
| | Растровые изображения. Фильтры | 1 | |
| | Создание визиток | 1 | |
| | Создание визиток | 1 | |
| | Создание буклетов | 1 | <i>Практическая деятельность:</i> – использовать библиотеку символов и заготовок; – применять фильтры к растровому изображению; – использовать векторный редактор для создания и редактирования информационного продукта. |
| | Создание буклетов | 1 | |
| | Создание календарей | 1 | |
| | Создание календарей | 1 | |
| | Резерв | 1 | |
| | ИТОГО | 35 | |

6 класс. Растровая графика

| № п/п | Тема раздела | Кол-во часов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|-------|---|--------------|--|
| 1. | Техника безопасности в кабинете информатики. Назначение программы. Пользовательский интерфейс | 1 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать графические программы с точки зрения растровой графики; – анализировать интерфейс растрового редактора с позиций исполнителя; – оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида. <i>Практическая деятельность:</i> – выбирать и загружать нужную программу; ориентироваться в типовом интерфейсе растрового редактора. |
| 2. | Инструменты группы выделения | 5 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; – анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать инструменты выделения для создания области выделения в конкретных моделируемых ситуациях. |
| | Цель операции выделения. | 1 | |
| | Инструменты группы Область. | 1 | |
| | Инструменты группы Лассо | 1 | |
| | Инструмент волшебная палочка | 1 | |
| | Инструмент Рамка | 1 | |
| 3. | Инструменты рисования | 3 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; – анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя. |
| | Заливка | 1 | |
| | Градиент | 1 | |
| | Создание рисунка | 1 | |

| № п/п | Тема раздела | Кол- во ча- сов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|----------|---|-----------------------|---|
| | | | <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения; – анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя; – использовать инструменты выделения для создания области выделения в конкретных моделируемых ситуациях. |
| 4. | Контур. Инструмент Перо | 2 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выделять и определять возможности контура и функции пера; – анализировать возможности растрового редактора для изменения контура объекта с помощью пера. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выполнять основные операции для изменения контура объекта с помощью Пера; – использовать растровый редактор для создания объектов со сложными контурами. |
| | Назначение инструмента | 1 | |
| | Свойства и функции пера | 1 | |
| 5. | Инструмент Текст | 2 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять в конкретных ситуациях необходимость использования различных видов текста; – анализировать возможности создания моделей текста. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать растровый редактор для создания текстовых объектов. |
| | Растрированный текст | 1 | |
| | Инструмент Текст-маска | 1 | |
| 6. | Слои. Операции со слоями. Создание слой-маски | 3 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать возможности использования многослойного документа; – анализировать и сопоставлять различные режимы наложения изображений в растровом редакторе. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выполнять операции в интерфейсе растрового графического редактора при работе со слоями и масками слоя; использовать режимы наложения для усиления реалистичности создаваемого изображения. |
| | Понятие слоя. Многослойный документ | 1 | |
| | Предназначение слой-маски | 1 | |
| | Режимы наложения | 1 | |
| 7. | Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски | 5 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать условия и возможности применения различных каналов с позиции пользователя; – сопоставлять возможности работы с изображением при использовании альфа-каналов. |
| | Разделение изображения по цветовым каналам | 1 | |
| | Палитра каналов. | 1 | |
| | Быстрая маска – временный канал для | 1 | |

| № п/п | Тема раздела | Кол-во часов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|-------|---|--------------|---|
| | редактирования формы выделенной области | | <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности растрового редактора для создания и редактирования альфа-каналов; – вычислять каналы для редактирования изображения по цветовым каналам. |
| | Редактирование альфа-каналов | 1 | |
| | Вычисления каналов | 1 | |
| 8 | Редактирование изображений | 4 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать возможности использования сетки для позиционирования объектов; – анализировать и сопоставлять различные способы редактирования изображений. |
| | Коррекция изображения (уровни и кривые) | 1 | <i>Практическая деятельность:</i> – определять в различных ситуациях целесообразность применения сетки; выполнять коррекцию изображения с помощью имеющихся возможностей растрового редактора. |
| | Корректирующие слои | 1 | |
| | Трансформации (поворот объектов) | 1 | |
| | Сетка и позиционирование | 1 | |
| 9. | Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров | 4 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности применения растрового редактора для придания эффектов растровым изображениям; – распознавать группы фильтров для придания желаемого эффекта растровому изображению. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности растрового редактора для создания эффектов в изображении с помощью фильтров; – применять фильтры к растровому изображению. |
| | Принципы работы фильтров | 1 | |
| | Фильтры и основной/фоновый цвета | 1 | |
| | Фильтры и выделенные области | 1 | |
| | Фильтры третьих фирм | 1 | |
| 10. | Моделирование рисунка | 5 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать пути моделирования рисунка; – анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения рисунков, коллажей. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности растрового редактора для создания коллажей и рисунков; – применять фильтры к растровому изображению; – использовать растровый редактор для создания и редактирования информационного продукта. |
| | Цвет и модели цвета | 1 | |
| | Сканирование текста и графики. Оптимизация файлов для WEB | 1 | |
| | Создание проекта в растровом редакторе | 3 | |
| | Резерв | 1 | |
| | ИТОГО: | 35 | |

7 класс. Мультипликация

| № п/п | Тема раздела | Кол-во часов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|-------|--|--------------|---|
| 1. | Введение во Flash MX | 4 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать интерфейс Flash MX для создания анимационных роликов с позиций исполнителя; – осуществлять навигацию с использованием Movie Explorer – анализировать и сопоставлять возможности встроенных библиотек программы. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – загружать нужную программу; – выполнять настройки программы для работы с объектами; – ориентироваться в интерфейсе программы Flash MX. |
| | Техника безопасности в кабинете информатики. Настройки Flash MX под потребности пользователя | 1 | |
| | Навигация при помощи Movie Explorer | 1 | |
| | Импорт, использование и оптимизация графики | 1 | |
| | Советы по использованию библиотек | 1 | |
| 2. | Создание выразительных текстовых эффектов | 8 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять в конкретных ситуациях необходимость использования текста и текстовых эффектов; – анализировать возможности создания эффектов текста; – анализировать условия и возможности применения альфа-прозрачности и яркости с позиции пользователя; – сопоставлять возможности работы с изображением при использовании файла Liberty. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать возможности редактора Flash MX для создания и редактирования выразительных текстовых эффектов; – использовать редактор для создания текста |
| | Простые преобразования текста | 1 | |
| | Альфа-прозрачность и яркость | 1 | |
| | Построение промежуточных отображений текста вдоль траектории | 2 | |
| | Текст и маскирование | 2 | |
| | Создание собственных текстовых эффектов | 1 | |
| | Файл Liberty | 1 | |
| 3. | В выполнение переходов | 3 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения разного вида переходов. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать возможности Flash MX для создания простых, комбинированных и пространственных переходов. |
| | Простые переходы | 1 | |
| | Комбинированные переходы | 1 | |
| | Пространственные переходы | 1 | |
| 4. | Эффекты маскирования | 4 | <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – определять в конкретных ситуациях необходимость использования той или иной технологии маскирования; – анализировать возможности создания маски-прожектора. |
| | Краткий обзор технологии маскирования | 1 | |
| | Простая маска-прожектор | 1 | |
| | Сглаживание маски для простых форм | 1 | |

| № п/п | Тема раздела | Кол-во часов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|-------|--|--------------|--|
| | Сглаживание маски для сложных форм | 1 | <i>Практическая деятельность:</i> – использовать возможности редактора Flash MX для сглаживания маски при работе с простыми и сложными формами; – применять технологии маскирования объектов |
| 5. | Анимационные технологии | 10 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать возможности программы Flash MX с точки зрения создания анимационного сюжета; – анализировать и сопоставлять различные приемы создания анимации для создания анимации фоновых изображений. |
| | Разработка сценария | 2 | |
| | Основы анимации действующего лица | 2 | |
| | Оживление созданного действующего лица | 2 | |
| | Циклическая анимация | 2 | <i>Практическая деятельность:</i> – ориентироваться в возможностях программы по созданию анимации действующего лица; – определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации; – выполнять операции в программе для создания покадровой анимации. |
| | Выражение эмоций | 1 | |
| | Анимация фоновых изображений | 1 | |
| 6. | Расширенные возможности Flash | 5 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре; – уметь регистрировать адрес в сети Интернет для загрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил. <i>Практическая деятельность:</i> – применять программное обеспечение Flash MX для создания фильма; – применять видеозаписи для создания объектов в фильме; – организовывать индивидуальную информационную среду |
| | Имитация видеозаписей в среде Flash | 1 | |
| | Создание трехмерных объектов в среде Flash | 1 | |
| | Использование звука в среде Flash | 1 | |
| | Создание фильма. | 2 | |
| | Резерв | 1 | |
| | ИТОГО | 35 | |

8 класс. Издательское дело

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

| № п/п | Тема раздела | Кол- во ча- сов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|----------|--|-----------------------|---|
| | | | публикаций по определенной схеме. <i>Практическая деятельность:</i> – выбирать и определять программы для создания издательской продукции; – выбирать и загружать нужную программу; ориентироваться в типовом интерфейсе. |
| 2. | Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word) | 10 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности использования программного средства Microsoft Word для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; – реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Microsoft Word. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать программное обеспечение Microsoft Word для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.) |
| | Основы работы | 1 | |
| | Макеты страниц | 1 | |
| | Колонки | 1 | |
| | Работа с изображениями | 1 | |
| | Страничные блоки | 2 | |
| | Особенности верстки в программе | 2 | |
| | Создание публикации | 2 | |
| 3. | Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Publiser) | 8 | |
| | Основы работы | 1 | |
| | Правила выбора шаблона | 1 | |
| | Изменение шаблона | 1 | |
| | Верстка на основе шаблона | 1 | |
| | Работа с различными видами объектов | 2 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности использования программного средства Microsoft Publisher для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; – реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Microsoft Publisher. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать программное обеспечение Microsoft Publisher для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.) |
| | Создание публикации | 2 | |
| 4. | Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus) | 14 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности использования программного средства Scribus для выполнения типовых заданий для верстки и подготовки публикаций; – реализовывать технологию решения конкретной задачи с помощью программного средства Scribus. |
| | Основы работы | 1 | |
| | Подготовка к работе | 1 | |
| | Блоки изображения | 1 | |
| | Текстовые блоки | 2 | |
| | Табличные блоки | 1 | |

| № п/п | Тема раздела | Кол-во часов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|-------|----------------------------------|--------------|---|
| | Работа со слоями страницы | 2 | <i>Практическая деятельность:</i> – работать с различными блоками на странице; – создавать макетные страницы; использовать программное обеспечение Scribus для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.) |
| | Макетирование нескольких страниц | 2 | |
| | Текстовые эффекты | 1 | |
| | Фигуры для текста | 1 | |
| | Создание публикации | 2 | |
| | Резерв | 1 | |
| | ИТОГО | 35 | |

9 класс. Web-дизайн

| № п/п | Тема раздела | Кол-во часов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|-------|---|--------------|---|
| 1 | Создание gif - анимаций в программе Adobe Image-Ready | 4 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать программное обеспечение с точки зрения создания gif-анимации; – анализировать пользовательский интерфейс программного средства. <i>Практическая деятельность:</i> – ориентироваться в типовом интерфейсе; – определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации; – выполнять операции в программе для создания покадровой анимации. |
| | Техника безопасности в кабинете информатики. Назначение и основные возможности | 1 | |
| | Создание кадра | 2 | |
| | Настройка мультипликации | 1 | |
| 2 | Дизайн WEB-страниц и виды сайтов | 3 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать структуру web-страницы с позиции особенностей дизайна; – оценивать адекватность ресурсов сети Интернет поставленным профессиональным задачам; – рассматривать информационную составляющую web-дизайнера. <i>Практическая деятельность:</i> – ориентироваться в ресурсах сети Интернет; моделировать структуру web-страниц. |
| | Технологические особенности WEB-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц | 1 | |
| | Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet | 1 | |
| | Профессия WEB-дизайнера | 1 | |
| 3 | Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML) | 3 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – узнавать кадр-фрейм; – анализировать структуру страниц с точки зрения гипертекстовых переходов внутри и между фреймами. <i>Практическая деятельность:</i> – использовать средства стандарта HTML для создания гипертекстовых переходов внутри и между фреймами. |
| | Понятие кадра-фрейма | 1 | |
| | Гипертекстовые переходы внутри фрейма | 1 | |
| | Гипертекстовые переходы внутри и между фреймами | 1 | |
| 4 | Использование программных средств для | 12 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности ис- |

| № п/п | Тема раздела | Кол- во ча- сов | Характеристика основных видов деятельности обучающихся |
|----------|--|-----------------------|---|
| | создания Web- сайтов. Adobe DreamWeaver | | пользования программного средства Adobe DreamWeaver для создания и редактирования web-сайтов; |
| | Обзор программных средств для создания WEB-сайтов | 1 | – реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью программного средства Adobe DreamWeaver. |
| | Основы работы в Dream-Weaver | 2 | <i>Практическая деятельность:</i> |
| | Рабочее пространство редактора. Создание WEB - узлов и документов | 2 | – использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для создания сайта; |
| | Подготовка документов | 2 | использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для редактирования html-кода. |
| | Редактирование HTML-кода | 3 | |
| | Режимы работы объектов | 2 | |
| 5 | Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей) | 8 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать условия и возможности использования CSS для создания и редактирования web-сайтов; |
| | Что есть CSS. Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные таблицы стилей | 2 | – реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью CSS. |
| | Свойства font, text, color, background, box. Классификация | 2 | <i>Практическая деятельность:</i> – использовать CSS для создания таблицы стилей при верстке web-сайта; |
| | Свойства font, text, color, background, box. Классификация | 2 | использовать CSS для получения эффектов на web-страницах. |
| | Меры длины. Проценты меры. Цвета. Ссылки | 2 | |
| 6 | Создание персонального WEB-сайта. Размещение HTML-документа на сервере | 4 | <i>Аналитическая деятельность:</i> – анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре; |
| | Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры | 1 | – уметь регистрировать адрес в сети Интернет для загрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил. |
| | Создание WEB-сайта с использованием редактора DreamWeaver | 1 | <i>Практическая деятельность:</i> – применять программное обеспечение Adobe DreamWeaver для создания сайта; |
| | Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила) | 1 | – применять фильтры DHTML для создания эффектов на web-страницах; |
| | Фильтры DHTML | 1 | соблюдать пользовательские соглашения при размещении сайта в сети Интернет. |
| | Резерв | 1 | |
| | ИТОГО | 35 | |

ОПИСАНИЕ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Технические средства обучения.

Специализированный программно-аппаратный комплекс педагога (СПАК):

- персональный компьютер;
- интерактивная доска;
- мультимедийный проектор;
- сканер;
- колонки;
- принтер;

– уставлено лицензионное программное обеспечение для освоения всех разделов курса и/или свободно распространяемое программное обеспечение (Adobe PhotoShop / Gimp, CorelDraw / Inscapе, Adobe Flash, Microsoft Word / Microsoft Publisher / Scribus, Adobe DreamWeaver).

Наглядные пособия по курсу.

- видеоуроки по темам курса;
- ЭОРы по всем темам курса;
- графический материал для выполнения всех практических заданий курса;
- раздаточный теоретический материал для освоения всех разделов курса.

Информационно-справочные материалы по курсу.

МАТЕРИАЛЬНО ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ КАБИНЕТА ИНФОРМАТИКИ В СООТВЕТСТВИИ С ФГОС

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|-----------|--|------------------------|--|---------------------|
| 1. | Библиотечный фонд (книгопечатная продукция) | | | |
| 1.1. | Стандарт основного общего образования по информатике | Д | Стандарт по информатике, примерные программы, авторские рабочие программы входят в состав обязательного программно-методического обеспечения кабинета информатики. | + |
| 1.2. | Примерная программа основного общего образования по информатике | Д | | + |
| 1.3. | Примерная программа среднего (полного) общего образования на базовом уровне по информатике | Д | | + |
| 1.4. | Авторские рабочие программы по информатике | Д | | + |
| 1.5. | Методические пособия для учителя (рекомендации к проведению уроков) | Д | | + |

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|-----------|---|------------------------|---|---------------------|
| 1.6. | Учебник по информатике для основной школы | К | В библиотечный фонд входят комплекты учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в учебном процессе. | + |
| 1.7. | Рабочая тетрадь по информатике | К | В состав библиотечного фонда целесообразно включать рабочие тетради, соответствующие используемым комплектам учебников. | + |
| 1.8. | Научная, научно-популярная литература, периодические издания | П | Необходимы для подготовки докладов и сообщений; Научные, научно-популярные и художественные издания, необходимые для подготовки докладов, сообщений, рефератов и творческих работ должны содержаться в фондах школьной библиотеки | + |
| 1.9. | Справочные пособия (энциклопедии и т.п.) | П | | + |
| 1.10. | Дидактические материалы по всем курсам | Ф | Сборники познавательных и развивающих заданий, а также контрольно-измерительные материалы по отдельным темам и курсам | + |
| 2. | Печатные пособия | | | |
| | Плакаты | | Таблицы, схемы, диаграммы и графики должны быть представлены в виде демонстрационного (настенного), полиграфического издания и в цифровом виде (например, в виде набора слайдов мультимедиа презентации) | + |
| 2.1. | Организация рабочего места и техника безопасности | Д | | + |
| 2.2. | Архитектура компьютера | Д | | + |
| 2.3. | Архитектура компьютерных сетей | Д | | + |
| 2.4. | Виды профессиональной информационной деятельности человека и используемые инструменты (технические средства и информационные ресурсы) | Д | | + |
| 2.5. | Раскладка клавиатуры, используемая при клавиатурном письме | Д | | + |
| 2.6. | История информатики | Д | | + |

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|-----------|---|------------------------|--|---------------------|
| | Схемы | | | |
| 2.7. | Графический пользовательский интерфейс | Д | | + |
| 2.8. | Информация, арифметика информационных процессов | Д | | + |
| 2.9. | Виды информационных ресурсов | Д | | + |
| 2.10. | Виды информационных процессов | Д | | + |
| 2.11. | Представление информации (дискретизация) | Д | | + |
| 2.12. | Моделирование, формализация, алгоритмизация | Д | | + |
| 2.13. | Основные этапы разработки программ | Д | | + |
| 2.14. | Системы счисления | Д | | + |
| 2.15. | Логические операции | Д | | + |
| 2.16. | Блок-схемы | Д | | + |
| 2.17. | Алгоритмические конструкции | Д | | + |
| 2.18. | Таблица Программа информатизации школы | Д | | + |
| 3. | Цифровые образовательные ресурсы | | | |
| | <i>Инструменты учебной деятельности (программные средства)</i> | | Все программные средства должны быть лицензированы для использования во всей школе или на необходимом числе рабочих мест | |
| 3.1. | Операционная система | К | | + |
| 3.2. | Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.) | К | | + |
| 3.3. | Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.) | К | | + |
| 3.4. | Программа для организации общения и групповой работы с использованием компьютерных сетей | К | | + |
| 3.5. | Программная оболочка для организации единого информационного пространства школы, включая возможность размещения работ учащихся и работу с цифровыми ресурсами | Д | | + |
| 3.6. | Программное обеспечение для организации управляемого кол- | Д | Устанавливается на сервере, для остальных | + |

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|----------|--|-------------------------------|--|----------------------------|
| | лективного и безопасного доступа в интернет. Брандмауэр и HTTP-прокси сервер | | компьютеров необходимы клиентские лицензии | |
| 3.7. | Антивирусная программа | К | | + |
| 3.8. | Программа-архиватор | К | | + |
| 3.9. | Система оптического распознавания текста для русского, национального и изучаемых иностранных языков | К | | + |
| 3.10. | Программа для записи CD и DVD дисков | К | | + |
| 3.11. | Комплект общеупотребимых программ, включающий: текстовый редактор, программу разработки презентаций, электронные таблицы | К | | + |
| 3.12. | Звуковой редактор | К | | + |
| 3.13. | Программа для организации аудиоархивов | К | | + |
| 3.14. | Редакторы векторной и растровой графики | К | | + |
| 3.15. | Программа для просмотра статических изображений | К | | + |
| 3.16. | Мультимедиа проигрыватель | К | Входящий в состав операционных систем или другой | + |
| 3.17. | Программа для проведения видеомонтажа и сжатия видеофайлов | П | | + |
| 3.18. | Редактор веб-страниц. | К | | + |
| 3.19. | Браузер | К | Входящий в состав операционных систем или другой | + |
| 3.20. | Система управления базами данных, обеспечивающая необходимые требования | К | | + |
| 3.21. | Геоинформационная система, позволяющая реализовать требования стандарта по предметам, использующим картографический материал | К | | + |
| 3.22. | Система автоматизированного проектирования | К | | + |
| 3.23. | Виртуальные компьютерные лаборатории по основным разделам курсов математики и естественных наук | К | | + |

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|-----------|---|------------------------|---|---------------------|
| 3.24. | Интегрированные творческие среды | К | | + |
| 3.25. | Программа-переводчик, многоязычный электронный словарь | К | Словарь должны иметь возможность озвучивания иностранных слов | + |
| 3.26. | Система программирования | К | | + |
| 3.27. | Клавиатурный тренажер | К | | + |
| 3.28. | Программное обеспечение для работы цифровой измерительной лаборатории, статистической обработки и визуализации данных | К | | + |
| 3.29. | Программное обеспечение для работы цифровой лаборатории конструирования и робототехники | К | Для получения и обработки данных, передачи результатов на стационарный компьютер | + |
| 3.30. | Программное обеспечение для работы цифрового микроскопа | К | Дает возможность редактировать изображение, сохранять фото и видеоизображений в стандартных форматах | + |
| 3.31. | Коллекции цифровых образовательных ресурсов по различным учебным предметам | К | Предназначены для реализации интегративного подхода, позволяющего изучать информационные технологии в ходе решения задач различных предметов, например, осваивать геоинформационные системы в ходе их использования в курсе географии | + |
| 4. | Экранно-звуковые пособия (могут быть в цифровом виде) | | | |
| 4.1. | Комплекты презентационных слайдов по всем разделам курсов | Д | | + |
| 5. | Технические средства обучения (средства ИКТ) | | | |
| 5.1. | Экран (на штативе или настенный) | Д | Минимальный размер 1,5 × 1,5 м | + |
| 5.2. | Мультимедиа проектор | Д | В комплекте: кабель питания, кабели для подключения к компьютеру, видео и аудио источникам | + |
| 5.3. | Персональный компьютер – рабочее место учителя | Д | Основные технические требования: операционная система с графическим интерфейсом, привод для чтения и записи | + |

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|------|--|------------------------|--|---------------------|
| | | | компакт дисков, аудио-видео входы/выходы, возможность подключения | |
| 5.4. | Персональный компьютер – рабочее место ученика | К | Основные технические требования: операционная система с графическим интерфейсом, привод для чтения компакт дисков, аудио-видео входы/выходы, возможность подключения к локальной сети и выхода в Интернет; в комплекте: клавиатура, мышь со скроллингом, коврик для мыши; оснащен микрофоном и наушниками; может быть стационарным или переносным. | + |
| 5.5. | Принтер лазерный | П | Формат А4 Быстродействие не ниже 15 стр./мин, разрешение не ниже 600 × 600 dpi | + |
| 5.6. | Принтер цветной | П | Формат А4 Ч/б печать: 10 стр./мин. (А4),цветная печать: 6 стр./мин. | + |
| 5.7. | Принтер лазерный сетевой | Д | Формат А4 Быстродействие не ниже 25 стр./мин, разрешение не ниже 600×600 dpi; входит в состав материально-технического обеспечения всего образовательного учреждения | + |
| 5.8. | Сервер | Д | Обеспечивает техническую составляющую формирования единого информационного пространства школы. Организацию доступа к ресурсам Интернет. Должен обладать дисковым пространством, достаточным для размещения цифровых образовательных ресурсов необходимых для реализации образовательных стандар- | + |

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|-------|---|------------------------|---|---------------------|
| | | | тов по всем предметам, а также размещения работ учащихся. Входит в состав материально-технического обеспечения всего образовательного учреждения | |
| 5.9. | Источник бесперебойного питания | Д | Обеспечивает работоспособность в условиях кратковременного сбоя электроснабжения. Во всех образовательных учреждениях обеспечивает работу сервера, в местностях с неустойчивым электроснабжением необходимо обеспечить бесперебойным питанием все устройства. | + |
| 5.10. | Комплект сетевого оборудования | Д | Должен обеспечивать соединение всех компьютеров, установленных в школе в единую сеть с выделением отдельных групп, с подключением к серверу и выходом в Интернет. | + |
| 5.11. | Комплект оборудования для подключения к сети Интернет | Д | Выбирается в зависимости от выбранного способа подключения конкретной школы. Оптимальной скоростью передачи является 2,4 Мбит/сек. | + |
| 5.12. | Специальные модификации устройств для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения) | Ф | Особую роль специальные модификации этих устройств играют для учащихся с проблемами двигательного характера, например, с ДЦП | + |
| 5.13. | Копировальный аппарат | Д | Входит в состав материально-технического обеспечения всего образовательного учреждения | + |

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|---|--|------------------------|---|---------------------|
| Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации | | | | |
| 5.14. | Устройства создания графической информации (графический планшет) | Ф | Рабочая зона – не менее формата А6; чувствительность на нажим; ручка без элементов питания. | – |
| 5.15. | Сканер | Д | Оптическое разрешение не менее 1200×2400 dpi | + |
| 5.16. | Цифровой фотоаппарат | Д | Рекомендуется использовать фотоаппараты со светочувствительным элементом не менее 1 мегапикселя | + |
| 5.17. | Устройство для чтения информации с карты памяти (картридер) | Д | | + |
| 5.18. | Цифровая видеокамера | Д | С интерфейсом IEEE 1394; штатив для работы с видеокамерой | – |
| 5.19. | Web-камера | Д/Ф | | + |
| 5.20. | Устройства ввода/вывода звуковой информации – микрофон, наушники | Ф | В комплекте к каждому рабочему месту | + |
| 5.21. | Устройства вывода/ вывода звуковой информации – микрофон, колонки и наушники | Д | В комплекте к рабочему месту учителя | + |
| 5.22. | Устройства для создания музыкальной информации (музыкальные клавиатуры) | П | Не менее 4-х октав | - |
| 5.23. | Внешний накопитель информации | Д | Емкость не менее 120 Гб | + |
| 5.24. | Мобильное устройство для хранения информации (флеш-память) | Д | Интерфейс USB; емкость не менее 128 Мб | + |
| Расходные материалы | | | | |
| 5.25. | Бумага | | Количество расходных материалов должно определяться запросами образовательным учреждением и зависит от количества классов и должно полностью обеспечивать потребности учебного процесса | + |
| 5.26. | Картриджи для лазерного принтера | | | + |
| 5.27. | Картриджи для струйного цветного принтера | | | + |
| 5.28. | Картриджи для копировального аппарата | | | + |
| 5.29. | Дискеты | | | + |
| 5.30. | Диск для записи (CD-R или CD-RW) | | | + |
| 5.31. | Спирт для протирки оборудования | | Ориентировочно – из расчета 20 г на одно устройство в год | – |

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|-----------|---|------------------------|---|---------------------|
| 6. | <i>Учебно-практическое и учебно-лабораторное оборудование</i> | | | |
| 6.1. | Конструктор для изучения логических схем | П | | — |
| 6.2. | Комплект оборудования для цифровой измерительной естественно-научной лаборатории на базе стационарного и/или карманного компьютеров | П | Включает набор из нескольких (но не менее 7) цифровых датчиков (расстояния, температуры, освещенности, влажности, давления, тока, напряжения, магнитной индукции и пр.), обеспечивающих возможность измерений методически обусловленных комплексов физических параметров с необходимой точностью, устройство для регистрации, сбора и хранения данных, карманный и стационарный компьютер, программное обеспечение для графического представления результатов измерений, их математической обработки и анализа, сбора и учета работ учителем. | — |
| 6.3. | Комплект оборудования для лаборатории конструирования и робототехники | П | В комплекте – набор конструктивных элементов для создания программно управляемых моделей, программируемый микропроцессорный блок, набор датчиков (освещенности, температуры, угла поворота и др.), регистрирующих информацию об окружающей среде и обеспечивающих обратную связь, программное обеспечение для управления созданными моделями. ** необходим компьютер | + |
| 6.4. | Цифровой микроскоп или устройство для сопряжения | Д/Ф | Подключаемый к компьютеру микроскоп, | — |

| № | Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения | Необходимое количество | Примечания | Фактическое наличие |
|------|--|------------------------|--|---------------------|
| | обычного микроскопа и цифровой фотокамеры | | обеспечивающий изменяемую кратность увеличения; верхняя и нижняя подсветка предметного столика; прилагаемое программное обеспечение должно обеспечивать возможность сохранения статических и динамических изображений в стандартных форматах с разрешением, достаточным для учебного процесса. | |
| 7. | МОДЕЛИ | | | |
| 7.1. | Устройство персонального компьютера | Д/Ф | Модели могут быть представлены в цифровом формате для демонстрации на компьютере | + |
| 7.2. | Преобразование информации в компьютере | Д/Ф | | + |
| 7.3. | Информационные сети и передача информации | Д/Ф | | + |
| 7.4. | Модели основных устройств ИКТ | Д/Ф | | + |
| 8. | НАТУРАЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ | | | |
| 8.1. | Микропрепараты для изучения с помощью цифрового микроскопа | П | | — |

ЛИТЕРАТУРА

<http://ab-w.net> – сайт «100% самоучитель по сайтостроению»
<http://allmanuals.ucoz.ru> – сайт «Огромный архив мануалов и учебников»
<http://animashky.ru> – сайт видеоуроков анимации
<http://compteacher.ru> – сайт «Компьютерные видеоуроки в on-line»
<http://corelvideo.ru> – сайт «Сетевой образовательный центр Corel»
<http://denweb.ru> – сайт «Уроки HTML, CSS, Верстка, SEO»
<http://dweb.ru> – сайт «Дизайн Web»
<http://easyflash.org> – сайт «Flash обучение»
<http://egorch.ru> – сайт «Видеоуроки»
<http://egraphic.ru> – сайт «Все для дизайна. Photoshop уроки, уроки фотошоп»
<http://flash.demiart.ru> – сайт «Уроки Flash»
<http://graphic-help.ucoz.ru> – сайт «Уроки по web-дизайну»
<http://greentown.h1.ru> – сайт «Web-мастеру с самого начала»
<http://http://coreldrawgromov.ru> – сайт «Самоучитель в Corel Draw»
<http://i2r.ru/> – сайт «Библиотека ресурсов интернет индустрии - I2R»

<http://lessonsflash.ru> – сайт «Уроки Flash»

<http://photoshop-master.ru> – сайт «Уроки Фотошоп»

<http://quicktuts.ru> – сайт «Уроки Фотошоп»

<http://ru.html.net> – сайт «Уроки HTML»

Гиз К., Холмс А. Основы Web-дизайна: вспомогательное руководство. - М.: ВИЛЬЯМС, 2012.

Интернет. Энциклопедия, 5-е изд. Под редакцией Мелиховой Л.Г. - С-Пб.: ПИТЕР, 2010.

Китинг Джоди Flash MX. Искусство создания web-сайтов. -М.: DialSoft, 2012.

Олман Р. CorelDraw 13. Полное руководство. - М.: ЭНТРОП, 2011.

Стразницкас М. Эффективная работа с Photoshop CS. Графика для Web. — М.: 2011.

Фок Б. Internet с самого начала 4-е изд. - С-Пб.: ПИТЕР, 2010.