

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Майнский
многопрофильный лицей имени В.А. Яковлева»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № _____
от _____

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ «Майнский
многопрофильный лицей имени
В.А. Яковлева»

Л.Н. Дёмина
Приказ № _____ от _____

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Веб-дизайн и разработка»**

Программа разработана для реализации мероприятия «Создание новых мест дополнительного образования в различных образовательных организациях по всем направленностям» в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Возраст обучающихся: *13-17 лет*
Срок реализации: *1 год*
Уровень программы: *базовый*

Разработчик программы:
педагог дополнительного образования
Евстигнеев Михаил Анатольевич

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Планируемые результаты освоения программы.....	7
1.4. Учебно-тематический план.....	8
1.5. Содержание учебно-тематического плана	9
2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	15
2.1. Календарный учебный график	15
2.2. Формы аттестации/контроля.....	23
2.3. Оценочные материалы	23
2.4. Методическое обеспечение программы	23
2.5. Условия реализации программы	24
2.6. Воспитательный компонент	26
3. Список литературы	28

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение программы:

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа технической направленности "Веб-дизайн и разработка" разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Локальные акты образовательной организации:

Устав образовательной организации МОУ «Майнский многопрофильный лицей им. В.А. Яковлева»;

Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МОУ «Майнский многопрофильный лицей им. В.А. Яковлева»;

Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в МОУ «Майнский многопрофильный лицей им. В.А. Яковлева»;

Нормативные документы, регулирующие использование сетевой формы:

Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);

Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме МОУ «Майнский многопрофильный лицей им. В.А. Яковлева»;

Договор о сетевой форме реализации дополнительных общеразвивающих программ.

Положение о порядке зачета результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), дополнительных образовательных программ в других образовательных организациях, осуществляющих образовательную деятельность.

Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:

Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в МОУ «Майнский многопрофильный лицей им. В.А. Яковлева»;

Нормативные документы, регулирующие реализацию адаптированных программ: Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их образовательных потребностей (письмо от 29.03.2016 № ВК-641/09).

Направленность (профиль): техническая

Актуальность программы:

Развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в профессиональных, домашних, учебных, развлекательных и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. Проникновение информационно-коммуникационных технологий во все сферы жизни общества требуют подготовки соответствующих специалистов и квалифицированных пользователей. Компьютерная графика—необходимый инструмент в таких областях, как кино, реклама, искусство, архитектурные презентации, а также создание компьютерных игр и обучающих программ. Постоянно появляются новые области применения компьютерной графики и дизайна, требуются квалифицированные художники и разработчики компьютерных моделей.

Отличительные особенности программы:

Отличительная особенность данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся понимание

графического редактора и веб-дизайна как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации, создавать собственный дизайн сайта. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Во-первых, содержание программы построено таким образом, чтобы максимально сформировать у обучающихся позитивное отношение к будущей трудовой деятельности.

Во-вторых, особенность программы является личностно - ориентированный *подход в процессе обучения*. Для этого у обучающихся определяется исходный уровень знаний и практических умений, а также их мотивация к занятиям. В дальнейшем, с учётом индивидуальных возможностей, выстраивается образовательная траектория обучения с целью максимального освоения программных заданий.

Новизна программы:

Программа позволяет осуществить социальный заказ обучающихся, обусловленный значимостью информатизации современного общества: активизировать познавательную деятельность обучающихся, реализовать их интерес к выбранному направлению. Программа дает возможность обучающимся реализовать свои профессиональные, творческие и исследовательские способности посредством информационных технологий.

Адресат программы:

Программа предназначена для обучающихся 13-17 лет.

Выделенные возрастные периоды при формировании групп 13-17 лет соответственно базируются на психологических особенностях развития старшего подросткового возраста. Дети этого возраста отличаются внутренней уравновешенностью, стремлением к активной практической деятельности, поэтому основной формой проведения занятий выбраны практические занятия, которые дадут обучающемуся как можно больше практических знаний и сформируют как можно больше практических умений. Ребят также увлекает совместная, коллективная деятельность, так как резко возрастает значение коллектива, общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки поступков и действий ребёнка со стороны не только старших, но и сверстников. Ребёнок стремится завоевать в их глазах авторитет, занять достойное место в коллективе.

Объём программы:

1 модуль - 72 часа

2 модуль - 72 часа

Всего – 144 часа.**Срок освоения программы: 1 год.****Режим занятий:***периодичность* - 2 раза в неделю;*продолжительность одного занятия* - 2 часа

(очно) – 45 мин. занятие / 10 мин. перерыв

45 мин. занятие / 10 мин. перерыв

(дистанционно) – 30 мин. занятие / 10 мин. перерыв

30 мин. занятие / 10 мин. Перерыв

Формы обучения и особенности организации образовательного процесса

Базовая форма обучения данной программы – **очная**, но в случаях невозможности проведения занятий в очном режиме доступно осуществление некоторого числа **дистанционных занятий** с использованием электронно-коммуникационных технологий, в том числе сети интернет.

Формы проведения занятий: беседы, упражнения, практические занятия, консультации.

Виды занятий: работа в группе; индивидуальная работа; практические занятия.

Система отслеживания и оценивания результатов обучения: каждое занятия по темам программы, как правило, включает в себя теоретическую часть – это объяснение нового материала и практическое освоение программы.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: Обучение созданию сайтов через создание творческих проектов, развитие личности подростка, способного к творческому самовыражению, обладающего технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями дизайна, умеющего работать в коллективе, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Задачи программы:**Образовательные:**

-  развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
-  сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложного и

сложного программного кода сайта;
 ■ познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
 ■ сформировать навыки разработки проектов продуктом, которых является веб-сайт.

Развивающие:

■ способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
 ■ развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
 ■ развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
 ■ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

■ развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
 ■ формировать умение демонстрировать результаты своей работы;
 ■ формирование навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
 ■ воспитание культуры проектной деятельности, в том числе умения планировать, работать в коллективе; чувства ответственности за результаты своего труда, используемые другими людьми;

1.3. Планируемые результаты освоения программы

Предметные образовательные результаты:

■ формирование информационной и алгоритмической культуры;
 ■ формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
 ■ развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
 ■ формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель — и их свойствах;
 ■ развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
 ■ развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
 ■ формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
 ■ знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
 ■ формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии «с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
 ■ формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения

при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно ставить и формулировать новые для себя задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения требуемого результата;
- умение оценивать правильность решения учебно-познавательной задачи; умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы при выполнении учебно-исследовательских и проектных работ; владение основами ИКТ;
- умение сотрудничать и вести совместную деятельность со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой мотивации к обучению и познанию;
- повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам; формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность в создании и верстке веб-сайтов.

1.4. Учебно-тематический план Учебный план (1модуль)

№п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Знакомство с профессией веб-дизайнер.	2	2	0	устный опрос.
2	Инструменты веб-дизайнера. Работа с ПО	6	2	4	наблюдение, соревнование, зачет
3.	Композиция, типографика и цвет в веб-дизайне.	10	6	4	наблюдение, соревнование, зачет
4.	Виды графики в веб-дизайне	4	2	2	наблюдение, соревнование, зачет

5.	Баннеры и иконки	10	4	6	наблюдение, соревнование, зачет
6.	Типы и структура сайтов.	4	2	2	наблюдение, соревнование, зачет
7.	Модульные сетки и дизайн-системы	8	2	6	наблюдение, соревнование, зачет
8.	Скетчинг и прототипирование	6	2	4	наблюдение, соревнование, зачет
9.	Создание дизайна сайта	14	0	14	наблюдение, соревнование, зачет
10.	Адаптив	6	2	4	наблюдение, соревнование, зачет
11.	Подведение итогов, защита проектов	2	0	2	наблюдение, соревнование, зачет
	Итого	72	24	48	

Учебный план (2модуль)

№п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Основы интернет-технологий. Структура и архитектура сайта. Понятие верстки сайта	2	2	0	наблюдение, соревнование, зачет
2	Основы HTML	16	6	10	наблюдение, соревнование, зачет.
3.	Основы CSS	18	6	12	наблюдение, соревнование, зачет.
4.	Основы JavaScript	14	4	10	наблюдение, соревнование, зачет.
5.	Хостинг, домен, виртуальный сервер	4	2	2	наблюдение, соревнование, зачет.
6.	Конструкторы и системы управления сайтами	6	2	4	наблюдение, соревнование, зачет.
7.	Создание личного сайта	10	2	8	наблюдение, соревнование, зачет.

8.	Подведение итогов, защита проектов	2	0	2	наблюдение, соревнование, зачет.
	Итого	72	24	48	

1.5. Содержание учебно-тематического плана

1 модуль (базовый уровень)

Тема 1. Введение. Знакомство с профессией веб-дизайнер.

Теория. Введение. Техника безопасности. Знакомство с профессией веб-дизайнер. Основные знания и навыки, необходимые веб-дизайнеру. Перспективы развития. Обязанности и основные направления работы веб-дизайнера. Основные понятия веб-дизайна. Обзор известных дизайн-студий.

Форма контроля: устный опрос.

Тема 2. Инструменты веб-дизайнера.

Теория. Знакомство с программами для веб-дизайна. Обзор рабочей области. Обзор меню. Обзор рабочих панелей. Обзор рабочих инструментов. Горячие клавиши. Фреймы, слои, группы. Обзор возможностей для работы с фигурами. Обзор возможностей для работы с текстом. Обзор возможностей для работы с цветом.

Практика. Обзор интерфейса. Создание и сохранение проекта. Создание и изменение фигур. Использование инструмента «Текст». Изменение цвета фигур и текста. Создание простых градиентов. Добавление обводки. Добавление эффектов. Использование масок. Использование булевых операций: объединение, вычитание, пересечение и исключение объектов.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 3. Композиция, типографика и цвет в веб-дизайне.

Теория. Основные принципы композиции. Визуальная иерархия элементов. Баланс. Симметрия и асимметрия. Контраст. Выравнивание. F- и Z-паттерн. Свойства цвета. Цветовой круг. Категории цветов. Цветовые модели. Цветовые схемы. Классификация шрифтов. Анатомия шрифтов. Кегль, кернинг, трекинг, интерлиньяж. Шрифтовые пары. Лицензии. Установка шрифтов. Инструменты для поиска и подбора шрифтов. Инструменты для подбора цветов.

Практика. Создание простой композиции из базовых элементов. Использование сетки и направляющих. Добавление цвета и текста.

Использование инструментов для поиска и подбора шрифтов.
Использование инструментов для подбора цветов.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 4. Виды графики в веб-дизайне

Теория. Знакомство с векторной графикой. Характерные отличительные черты и принципы построения векторной графики. Инструменты для создания векторной графики. Форматы векторных изображений. Знакомство с растровой графикой. Характерные отличительные черты и принципы построения растровой графики. Инструменты для создания растровой графики. Форматы растровых изображений. 3D-графика. Иллюстрации. Фотографии. Инструменты для поиска графики для дизайна. Лицензии. Способы удаления фона. Ретушь и цветокоррекция.

Практика. Создание простой векторной графики с использованием базовых инструментов. Работа с инструментами для поиска графики. Добавление готовой графики в рабочую область. Базовая обработка изображений и цветокоррекция. Удаление фона.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 5. Баннеры и иконки

Теория. Баннеры. Типы и размеры баннеров. Иконографика. Типы иконок. Форматы иконок. Библиотеки иконок. Лицензии.

Практика. Создание небольшого набора иконок. Изменение типа иконок. Изменение цвета иконок. Поиск готовых иконок. Добавление готовых иконок в рабочую область. Создание баннеров разной сложности и форматов. Создание баннера с кнопкой. Ресайз баннеров.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 6. Типы и структура сайтов.

Теория. Типы сайтов. Понятие юзабилити. Структура и архитектура сайта. Виды блоков на сайте. Основные элементы сайтов. Ключевые страницы сайтов. Современные стили и тренды в веб-дизайне. Задачи, решаемые с помощью сайтов. Этапы построения сайта.

Практика. Определение целей. Разработка общей структуры сайта.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 7. Модульные сетки и дизайн-системы

Теория. Понятие модульной сетки. Виды модульных сеток. Понятие дизайн-системы. Гайдлайны. Кнопки. Переключатели. Формы. Прогресс-бары. Чекбоксы.

Практика. Создание модульных сеток. Создание простой дизайн-системы. Использование готовой дизайн-системы.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 8. Скетчинг и прототипирование

Теория. Понятие скетчинга. Понятие прототипирования. Путь пользователя.

Практика. Разработка общей визуальной структуры сайта. Создание прототипов.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 9. Создание дизайна сайта

Практика. Разработка собственного дизайна сайта с использованием изученных инструментов.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 10. Создание дизайна для мобильной версии сайта.

Практика. Разработка дизайна для мобильной версии сайта.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 11. Подведение итогов, защита проектов

Практика. Защита собственного разработанного дизайна сайта

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

2 модуль (продвинутый уровень)

Тема 1. Основы интернет-технологий. Понятие верстки сайта

Теория. Понятие WWW. Понятие гипертекстовых документов. Типы гипертекстовых документов, их различия и сходства. Размещение и хранение веб страниц и сайтов. Понятие веб сервера и принципы его работы с пользователем. Обзор программ (браузеров) для просмотра веб сайтов. Подбор программного обеспечения для работы над веб сайтом. Способы создания веб сайтов. Этапы построения веб сайта. Понятие верстки.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 2. Основы HTML

Теория. Понятие гипертекстовой разметки HTML. Версии и стандарты языка HTML. Структура HTML документа. Создание html-документа. Основные разделы кода веб-страницы. Понятие тэгов HTML, их типы и оформление. Способы редактирования кода веб-страниц. Форматирование текста. Заголовки. Параграфы. Стили. Использование графики в HTML. Гиперссылки. Списки. Таблицы. Мета-теги.

Практика. Создание кода веб-страницы в простом текстовом редакторе и проверка его работы в браузере. Добавление на страницу дополнительных элементов и графики. Форматирование документа соответственно стандарту. Дополнение созданного кода веб-страницы ссылками. Добавление мета-тегов. Добавление на страницу таблиц. Тестирование работы элементов веб-страницы.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 3. Основы CSS

Теория. Понятие каскадных таблиц стилей (CSS). Применение CSS и способы создания стилей в документе. Использование тега style. Создание css-файлов. Подключение css-файлов к html-документу. Понятие селектора. Способы применения стилей к конкретным элементам документа. Атрибуты для форматирования текста, отступов и границ. Добавление графики на веб страницу. Понятие адаптивного и резинового дизайна. Отступы и границы. Фон. Цвет. Текст. Эффекты. Анимация. Таблицы.

Практика. Применение стилей к различным элементам созданной веб-страницы. Создание композиционной структуры с помощью отступов. Добавление адаптивности. Добавление эффектов и анимации.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 4. Основы JavaScript

Теория. Понятие, типы и назначение сценариев. Понятие и использование форм на веб-страницах. Принципы взаимодействия формы со сценариями. Обзор тэгов для создания элементов формы. Введение в JavaScript, его назначение и области применения. Объектная модель веб-страницы и браузера. Примеры объектов. Правила применения стилей, комментарии. Понятие, типы и использование событий на веб-страницах. Примеры использования некоторых событий. Создание интерактивных объектов на веб-странице. Создание всплывающих окон и их использование. Использование JavaScript-библиотек.

Практика. Дополнение созданного кода веб-страницы интерактивной формой и всплывающими окнами. Создание сценариев для страницы и привязка элементов страницы к сценариям. Моделирование управления элементами html и css-анимациями при помощи библиотеки jQuery. Проверка работы сценариев через консоль разработчика.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 5. Хостинг, домен, виртуальный сервер

Теория. Понятие хостинга и домена. Понятие виртуального сервера. Бесплатные и платные хостинги. Виды доменов. Понятие протокола HTTP. Понятие SSL-сертификата. Поддомены. Способы получения домена.

Практика. Обзор популярных хостингов. Регистрация на хостинге.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 6. Конструкторы и системы управления сайтами

Теория. Понятие конструктора сайтов. Понятие системы управления контентом сайта (CMS). Виды CMS. Понятие FTP. Знакомство с панелью управления сайтом.

Практика. Обзор популярных конструкторов. Создание простого сайта в конструкторе. Создание простого сайта на CMS. Обзор панели

управления сайтом. Первичная настройка сайта.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 7. Создание личного сайта

Практика. Разработка собственного сайта с использованием любых изученных технологий и средств.

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

Тема 8. Подведение итогов, защита проектов

Практика. Защита собственного разработанного сайта

Форма контроля: наблюдение, соревнование, зачет.

Оборудование. Компьютер с мышкой

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год

_____ группа объединения «Веб-дизайн и разработка»
Дополнительная общеразвивающая программа «Веб-дизайн и разработка»

Педагог дополнительного образования Евстигнеев Михаил Анатольевич

Место проведения занятий: МОУ «Майнский многопрофильный лицей имени В.А. Яковлева» каб № 45

Время проведения занятий: 15.00-17.30

Модуль 1 (базовый уровень)

№ пп	Тема занятий	Кол- во часо в	Форма занятия	Форма контроля	Дата планир у-емая	Дата ф актиче ская	Причина изменения даты
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Введение. Знакомство с профессией веб-дизайнер.	2	Комбинированное занятие	Практическое задание по векторной графике	5.09		
2.	Инструменты веб-дизайнера. Работа с ПО	2	Комбинированное занятие	Онлайн-практикум	8.09		
3.	Инструменты веб-дизайнера. Работа с ПО	2	Комбинированное занятие	Онлайн-практикум	12.09		
4.	Инструменты веб-дизайнера. Работа с ПО	2	Комбинированное занятие	Квиз «Direct Selection»	15.09		
5.	Композиция, типографика и цвет в веб-дизайне.	2	Комбинированное занятие	Квиз «Direct Selection»	19.09		
6.	Композиция, типографика и цвет в веб-дизайне.	2	Комбинированное	Онлайн-презентация	22.09		

			занятие	«Shape Builder»			
7.	Композиция, типографика и цвет в веб-дизайне.	2	Комбинированное занятие	Онлайн-презентация «Shape Builder»	26.09		
8.	Композиция, типографика и цвет в веб-дизайне.	2	Комбинированное занятие	Презентация работ обучающихся по масштабированию объектов	29.09		
9.	Композиция, типографика и цвет в веб-дизайне.	2	Комбинированное занятие	Презентация работ обучающихся по масштабированию объектов	3.10		
10	Виды графики в веб-дизайне	2	Комбинированное занятие	Защита творческой работы с помощью Pen и Pencil	6.10		
11	Виды графики в веб-дизайне	2	Комбинированное занятие	Защита творческой работы с помощью Pen и Pencil	17.10		
12	Баннеры и иконки	2	Комбинированное занятие	Защита творческой работы с помощью Pen и Pencil	20.10		
13	Баннеры и иконки	2	Комбинированное занятие	Самостоятельное выполнение практической работы по теме	24.10		
14	Баннеры и иконки	2	Комбинированное занятие	Самостоятельное выполнение практической работы по теме	27.10		
15	Баннеры и иконки	2	Комбинированное занятие	Самостоятельное выполнение практической работы по теме	31.10		

16	Баннеры и иконки	2	Комбинированное занятие	Выполнение тестового задания	3.11		
17	Типы и структура сайтов.	2	Комбинированное занятие	Выполнение тестового задания	7.11		
18	Типы и структура сайтов.	2	Комбинированное занятие	Выполнение тестового задания	10.11		
19	Модульные сетки и дизайн-системы	2	Комбинированное занятие	Выполнение тестового задания	14.11		
20	Модульные сетки и дизайн-системы	2	Комбинированное занятие	Выполнение тестового задания	18.11		
21	Модульные сетки и дизайн-системы	2	Комбинированное занятие	Интеллектуальный турнир	28.11		
22	Модульные сетки и дизайн-системы	2	Комбинированное занятие	Интеллектуальный турнир	1.12		
23	Скетчинг и прототипирование	2	Комбинированное занятие	Графический диктант	5.12		
24	Скетчинг и прототипирование	2	Комбинированное занятие	Онлайн-интенсив «Градиенты в дизайне»	8.12		
25	Скетчинг и прототипирование	2	Комбинированное занятие	Решение кейс-задания «Paintbrush»	12.12		
26	Создание дизайна сайта	2	Комбинированное занятие	Решение кейс-задания «Paintbrush»	15.12		
27	Создание дизайна сайта	2	Комбинированное занятие	Создание анимационного продукта	19.12		
28	Создание дизайна сайта	2	Комбинированное занятие	Создание анимационного продукта	22.12		
29	Создание дизайна сайта	2	Комбинированное занятие	Создание анимационного продукта	26.12		

30	Создание дизайна сайта	2	Комбинированное занятие	Выставка «Мой фирменный взб-стиль»	29.12		
31	Создание дизайна сайта	2	Комбинированное занятие	Онлайн-экскурсия по библиотеке символов	5.01		
32	Создание дизайна сайта	2	Комбинированное занятие	Онлайн-экскурсия по библиотеке символов	9.01		
33	Адаптив	2	Комбинированное занятие	Выполнение упражнений по теме	12.01		
34	Адаптив	2	Комбинированное занятие	Выполнение упражнений по теме	16.01		
35	Адаптив	2	Практическое занятие	Защита творческого проекта	19.01		
36	Защита творческих проектов	2	Практическое занятие	Защита творческого проекта	23.01		
	Итого	72					

Модуль 2 (продвинутый уровень)

№ пп	Тема занятий	Кол- во часо в	Форма занятия	Форма контроля	Дата планир уемая	Дата ф актиче ская	Причина изменения даты
1.	Основы интернет-технологий. Структура и архитектура сайта. Понятие верстки сайта	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических упражнений по дизайну страниц	26.01		

2.	Основы HTML	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических упражнений по дизайну страниц	30.01		
3.	Основы HTML	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических упражнений по дизайну страниц	2.02		
4.	Основы HTML	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических упражнений по разработке сайта	6.02		
5.	Основы HTML	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических упражнений по разработке сайта	9.02		
6.	Основы HTML	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических упражнений по разработке сайта	13.02		
7.	Основы HTML	2	Комбинированное занятие	Обзор интернет-ресурсов	16.02		
8.	Основы HTML	2	Комбинированное занятие	Обзор интернет-ресурсов	20.02		
9.	Основы HTML	2	Комбинированное занятие	Обзор интернет-ресурсов	23.02		
10.	Основы CSS	2	Комбинированное занятие	Практикум по выбору контента для сайта	27.02		

11.	Основы CSS	2	Комбинированное занятие	Практикум по выбору контента для сайта	2.03		
12.	Основы CSS	2	Комбинированное занятие	Практикум по выбору контента для сайта	6.03		
13.	Основы CSS	2	Комбинированное занятие	Практикум по выбору контента для сайта	9.03		
14.	Основы CSS	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических работ в графических редакторах	13.03		
15.	Основы CSS	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических работ в графических редакторах	16.03		
16.	Основы CSS	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических работ в графических редакторах	20.03		
17.	Основы CSS	2	Комбинированное занятие	Выполнение практических работ в графических редакторах	23.03		
18.	Основы CSS	2	Комбинированное занятие	Интенсив по работе с текстом	27.03		
19.	Основы JavaScript	2	Комбинированное занятие	Интенсив по работе с текстом	30.03		

20.	Основы JavaScript	2	Комбинированное занятие	Интенсив по работе с текстом	3.04		
21.	Основы JavaScript	2	Комбинированное занятие	Интенсив по работе с текстом	6.04		
22.	Основы JavaScript	2	Комбинированное занятие	Презентации с использованием Flash-анимации	10.04		
23.	Основы JavaScript	2	Комбинированное занятие	Презентации с использованием Flash-анимации	13.04		
24.	Основы JavaScript	2	Комбинированное занятие	Презентации с использованием Flash-анимации	17.04		
25.	Основы JavaScript	2	Комбинированное занятие	Презентации с использованием Flash-анимации	20.04		
26.	Хостинг, домен, виртуальный сервер	2	Комбинированное занятие	Создание графической карты	24.04		
27.	Хостинг, домен, виртуальный сервер	2	Комбинированное занятие	Создание графической карты	27.04		
28.	Конструкторы и системы управления сайтами	2	Комбинированное занятие	Создание графической карты	1.05		
29.	Конструкторы и системы управления сайтами	2	Комбинированное занятие	Инфографика оформленных страниц в Интернете	4.05		

30.	Конструкторы и системы управления сайтами	2	Комбинированное занятие	Инфографика оформленных страниц в Интернете	8.05		
31.	Создание личного сайта	2	Комбинированное занятие	Инфографика оформленных страниц в Интернете	11.05		
32.	Проектная работа:Индивидуальные проекты обучающихся. Создание персонального WEB-сайта	2	Комбинированное занятие	Представление собственного WEB-сайта	15.05		
33.	Проектная работа:Индивидуальные проекты обучающихся. Создание персонального WEB-сайта	2	Комбинированное занятие	Представление собственного WEB-сайта	18.05		
34.	Проектная работа:Индивидуальные проекты обучающихся. Создание персонального WEB-сайта	2	Комбинированное занятие	Представление собственного WEB-сайта	22.05		
35.	Проектная работа:Индивидуальные проекты обучающихся. Создание персонального WEB-сайта	2	Комбинированное занятие	Представление собственного WEB-сайта	25.05		
36.	Подведение итогов, защита проектов	2	Комбинированное занятие	Представление собственного WEB-сайта	29.05		
	Итого	72					

2.2. Формы аттестации/контроля

Формы аттестации/контроля для выявления предметных и метапредметных результатов:

практическая работа, творческая работа, конкурс, дискуссия, воркшоп, хакатон.

Формы аттестации/контроля формы для выявления личностных качеств:

наблюдение, беседа, опросы, анкетирование.

Особенности организации аттестации/контроля:

Основными видами отслеживания результатов освоения учебного материала являются входной, промежуточный и итоговый контроль. Осуществляется контроль следующим образом:

■ входной контроль - проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Контроль проводится в форме теста и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо;

■ текущий контроль - проводится после каждого раздела образовательной программы. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ;

■ итоговый контроль - проводится в конце учебного года. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым обучающимся. Формы проведения: тест, защита творческих проектов.

2.3. Оценочные материалы

Предполагается использование следующих методов отслеживания (диагностики) результативности овладения обучающимися содержанием программы:

■ педагогическое наблюдение;

■ педагогически анализ результатов тестирования, опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия в мероприятиях, защиты проектов, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях;

■ мониторинг: беседа, устный опрос, решение практических задач, мини исследования, графическая работа.

2.4. Методическое обеспечение программы

Методические материалы:

Процесс обучения построен на принципах: “от простого к сложному” (усложнение идёт “расширяющейся спиралью”), учёта

возрастных особенностей обучающихся, доступности материала, развивающего обучения. На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения – это все виды объяснительно-иллюстративных методов (рассказ, художественное слово, объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу и объяснению. Затем, в течение дальнейшего курса обучения, постепенно при усложнении заданий, подключаются методы продуктивного обучения, такие как: метод проблемного изложения, частично-поисковый метод.

Методики и технологии:

Необходимо принимать во внимание и индивидуальный темп работы, и эмоциональный настрой, и психологические особенности каждого обучающегося группы. В ходе реализации программы осуществляется вариативный подход к работе. Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания, с более слабыми обучающимися порядок выполнения работы разрабатывается вместе с педагогом. Необходимая теоретическая информация предлагается в форме бесед, устных обзоров.

Краткое описание работы с методическими материалами:

Одной из важнейших задач педагога является формирование у обучающихся навыков самооценки в соответствии с критериями, которые либо определяет сам педагог, либо формулируются совместными усилиями педагога и учащихся в зависимости от поставленных целей и особенностей конечного образовательного продукта.

2.5. Условия реализации программы

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 8-12 человек и отвечающего правилам СанПин;

наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;

шкафы стеллажи для оборудования, а также разрабатываемых и готовых прототипов проекта;

наличие необходимого оборудования согласно списку;

наличие учебно-методической базы: научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

Материально-техническое обеспечение программы:

Наименование	Количество	Область применения
Компьютер в сборе (АРМ Тип 2)	10 шт.	Используется для выполнения практических упражнений

ПО «Операционная система»	10 шт.	Используется для выполнения практических упражнений
Роутер	1 шт.	Используется для выполнения практических упражнений (выход в интернет)

Информационное обеспечение программы:

Наименование	Ссылка	Область применения
Заметки о вёрстке сайтов · Александр Шуркаев об HTML, CSS и JavaScript (скрипты, справочники и примеры по сайтостроению)	http://htmlcoder.visions.ru/	Используется для поиска необходимой информации по сайтостроению
Лаборатории ACME Laboratories	http://www.acme.com	Используется для поиска необходимой информации по сайтостроению
CIT Forum (раздел HTML)	http://www.citforum.ru/internet/html/	Используется для поиска необходимой информации по сайтостроению
HTML Book	http://www.htmlbook.ru/	Используется для поиска необходимой информации по сайтостроению
HTML Goodies	http://www.htmlgoodies.com/	Используется для поиска необходимой информации по сайтостроению
HTML Help	http://www.htmlhelp.com/	Используется для поиска необходимой информации по сайтостроению
Microsoft Пакет MS Office, Броузер MS Internet Explorer и др.	http://www.microsoft.com	Используется для получения необходимого ПО для сайтостроения
Alchemy Mindworks Средств для работы с GIF-файлами Gif Construction Set	http://www.mindworkshop.com	Используется для получения необходимого ПО для сайтостроения
PageResource.com: Все о веб-разработке	http://www.pageresource.com/	Используется для поиска необходимой информации по сайтостроению
Издательство «Питер»	http://www.piter-press.ru	Используется для получения домена для сайтов
The Unicode Consortium	http://www.unicode.org/	Используется для поиска необходимой информации

and The Unicode Standard		по сайтостроению
World Wide Web Consortium	http://www.w3.org/	Используется для поиска необходимой информации по сайтостроению
W3Schools	http://www.w3schools.com/	Используется для поиска необходимой информации по программированию

Для обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, VK Мессенджер, E-mail, облачные сервисы и т.д.).

Кадровое обеспечение программы:

Для реализации программы требуется педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

2.6. Воспитательный компонент

Цель воспитательной работы

Создание условий для воспитания всесторонне и гармонично развитой личности, обладающей достаточно сформированным интеллектуальным, нравственным, коммуникативным, эстетическим и физическим потенциалом, овладевшей практическими навыками и умениями, способами творческой деятельности, приемами и методами самопознания и саморазвития, способствующими «вхождению» ребенка в социальную среду.

Задачи воспитательной работы

Одной из важнейших задач педагога является формирование у обучающихся навыков самооценки в соответствии с критериями, которые либо определяет сам педагог, либо формулируются совместными усилиями педагога и учащихся в зависимости от поставленных целей и особенностей конечного образовательного продукта.

Приоритетные направления воспитательной деятельности

социокультурное и медиакультурное воспитание, культурологическое и эстетическое воспитание, профориентационное воспитание

Формы воспитательной работы

беседа, лекция, дискуссия, конференция, деловая игра,

Методы воспитательной работы

рассказ, беседа, дискуссия, пример, упражнение, соревнование, игра, поощрение, наблюдение, анкетирование, анализ результатов деятельности,

Планируемые результаты воспитательной работы

- раскрытию творческих способностей и талантов детей;
- участию обучающихся во внеклассной деятельности класса и школы;
- повышению уровня культуры учащихся;
- активизации интереса к творческим занятиям;
- приобщению к нравственным, духовным ценностям современного мира;
- развитию личностных качеств обучающихся школы: честности, терпению, уважительному отношению к иному мнению, истории и культуре других народов, доброжелательности, ответственности и др.;
- формированию осознания себя гражданином России, экологической культуры, здорового и безопасного образа жизни;
- развитие адекватных представлений о собственных возможностях;
- принятию соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей;
- максимальное количество воспитанников включено в систему дополнительного образования.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Задачи	Форма проведения	Сроки проведения
1	Конкурс «Веб-дизайнер», разработка баннера «День учителя»	Формирование творческих способностей и талантов	Дистанционная	Октябрь
2	Конкурс «Веб-дизайнер», создание страницы сайта	Приобщение к нравственным и духовным ценностям	Дистанционная	Декабрь Февраль Апрель

3. Список литературы

для педагога:

1. Д.Г. Жемчужников «Веб-дизайн», Москва, Бином, 2019 г.
2. Дронов В. А. – «HTML 5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web сайтов». – издательство БХВ, 2019 г.
3. Фримен Эрик, Фримен Элизабет «Изучаем HTML, XHTML и CSS». – издательство Питер, 2012 г.
4. А.А. Дуванов. «Web-конструирование»: БХВ-Петербург, 2006.
5. Белов В. Ключи к успеху // Мир ПК. – 2006.;
6. Гончаров А. HTML в примерах. С.-Пб.: Питер, 2003.
7. Дригалкин В. В. «HTML в примерах. Как создать свой Web-сайт: Самоучитель» / В. В. Дригалкин. – М.: Изд-во «Вильямс», 2003.
8. Кузнецов М.В. «Практика разработки Web-сайта» / М.В. Кузнецов, И.В. Симдянов, С.В. Голышев. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
9. Лебедев С.В. «Web-программирование: учебное пособие по созданию публикаций для Интернет» / С.В. Лебедев. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Альянс-пресс, 2004

для обучающихся:

1. Д.Г. Жемчужников «Веб-дизайн», Москва, Бином, 2019 г.
2. Дронов В. А. – «HTML 5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web сайтов». – издательство БХВ, 2019 г.
3. Фримен Эрик, Фримен Элизабет «Изучаем HTML, XHTML и CSS». – издательство Питер, 2012 г.
4. А.А. Дуванов. «Web-конструирование»: БХВ-Петербург, 2006.
5. Белов В. Ключи к успеху // Мир ПК. – 2006.;
6. Гончаров А. HTML в примерах. С.-Пб.: Питер, 2003.
7. Дригалкин В. В. «HTML в примерах. Как создать свой Web-сайт: Самоучитель» / В. В. Дригалкин. – М.: Изд-во «Вильямс», 2003.
8. Кузнецов М.В. «Практика разработки Web-сайта» / М.В. Кузнецов, И.В. Симдянов, С.В. Голышев. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
9. Лебедев С.В. «Web-программирование: учебное пособие по созданию публикаций для Интернет» / С.В. Лебедев. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Альянс-пресс, 2004

для родителей (законных представителей):

1. Д.Г. Жемчужников «Веб-дизайн», Москва, Бином, 2019 г.
2. Дронов В. А. – «HTML 5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web сайтов». – издательство БХВ, 2019 г.
3. Фримен Эрик, Фримен Элизабет «Изучаем HTML, XHTML и CSS». – издательство Питер, 2012 г.
4. А.А. Дуванов. «Web-конструирование»: БХВ-Петербург, 2006.
5. Белов В. Ключи к успеху // Мир ПК. – 2006.;
6. Гончаров А. HTML в примерах. С.-Пб.: Питер, 2003.
7. Дригалкин В. В. «HTML в примерах. Как создать свой Web-сайт: Самоучитель» / В. В. Дригалкин. – М.: Изд-во «Вильямс», 2003.

8. Кузнецов М.В. «Практика разработки Web-сайта» / М.В. Кузнецов, И.В. Симдянов, С.В. Голышев. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
9. Лебедев С.В. «Web-программирование: учебное пособие по созданию публикаций для Интернет» / С.В. Лебедев. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Альянс-пресс, 2004

Информация для карточки в Навигаторе

Полное название: Дополнительная общеразвивающая образовательная программа технической направленности "Веб-дизайн и разработка"

Публичное название: Веб-дизайн

Краткое описание:

Программа направлена на знакомство, расширение и углубление знаний в отдельной области науки, практики.

Задания к аттестации учащихся

1 модуль

Критерии оценивания:

0 баллов - 0-49% правильных ответов – не справился с заданиями

1 балл – 50 – 100% правильных ответов – справился с заданиями

I. Уровень сформированности навыков проектной деятельности

1. Наука об информации, способах ее передачи, хранения, обработки называется

2. К электронным носителям информации относятся

3. Заполните пропуски в упрощенной схеме процесса передачи информации

4. Укажите вид информации по приведенным примерам:

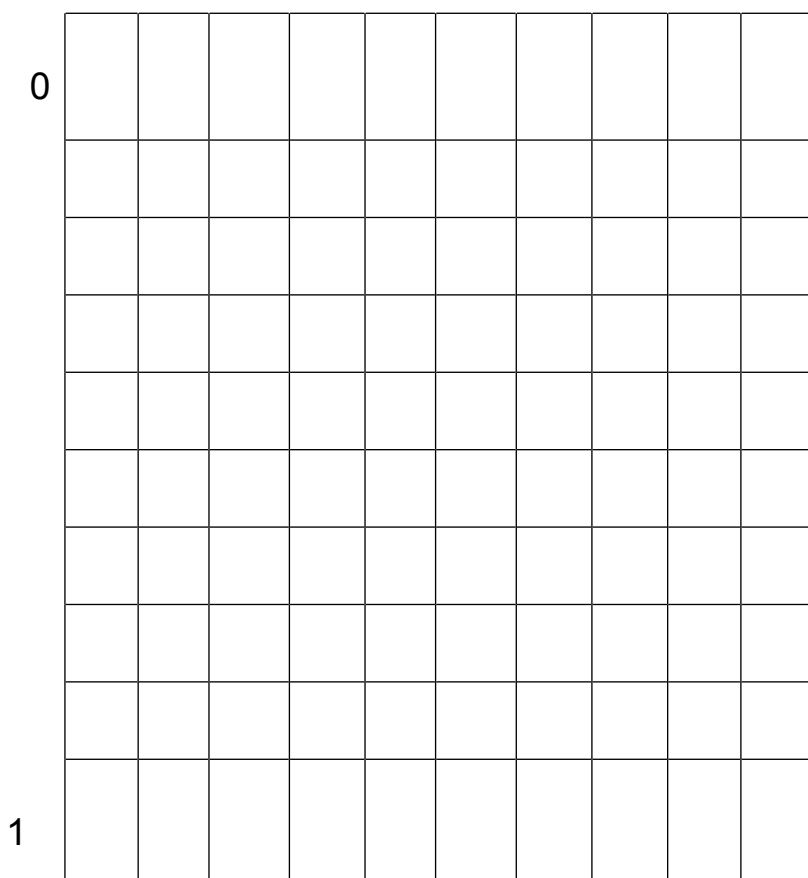
Пример	Вид информации по форме представления
	
$12-5=7$ $62-20=42$ $8 \cdot 10=80$	
Чтобы найти неизвестное слагаемое, нужно из суммы вычесть	

известное слагаемое.	
----------------------	--

5. Каждому термину в левой колонке, поставьте в соответствие его описание, приведенное в правой колонке:

Модем		А-Устройство для быстрого перемещения по экрану
Процессор		Б-Устройство для обработки информации
Оперативная память		В-Информация находится в ней только во время работы компьютера
Мышь		Г-Устройство для выхода в Интернет
Принтер		Д-Устройство для вывода информации на бумагу

6. На координатной плоскости отметьте и пронумеруйте точки с координатами: А(2,5), Б(2,1), В(8,1), Г(8,5), Д(5,3). Соедините точки: А-Б-В-Г-А-Д-Б.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7. Приведенный ниже текст преобразуйте в таблицу: «У Бориса по музыке «4», у Антона по чтению «5», у Игоря по труду «5», у Антона по музыке «5», у Бориса по чтению «3», у Игоря по музыке «4», у Антона по труду «5», у Бориса по труду «4», у Игоря по чтению «3».

Предмет	Музыка	Труд	Чтение	Вопросы
Игорь				1. Сколько учеников имеют только отличные оценки _____
Антон				2. Кто из них учится без «3» _____
Борис				3. Кто хуже всех учится по труду? _____
				4. Какова средняя оценка у Игоря? _____

8. Логическая задача.

Найдите закономерность и запишите следующее значение ряда:

а) 1, 4, 7, 10,

б) 2, 4, 8, 16,

в) Англия, Бельгия, Венгрия, Голландия,

9. Задача на смекалку. Три рыбака ловили рыбу 3 часа. Сколько времени ловил каждый?

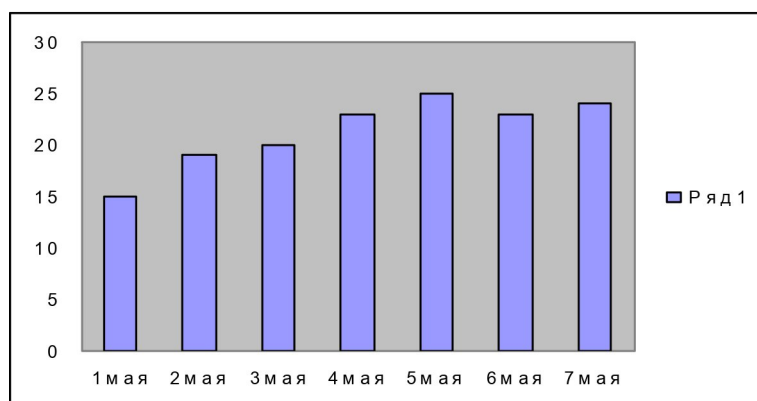
Ответ: _____

10. На представленной диаграмме показана температура за первые 7 дней мая. Укажите:

1) Какая температура была 3 мая _____

2) Сколько дней температура была меньше 20° _____

3) Какого числа была самая низкая температура _____



11. (2 б) Аня, Бэлла, Вера стоят в очереди в буфет. Сколько всевозможных существует способов их постановки в очередь? Опишите способы.

Ответ:

количество

способы

12. (2 б) Определите общий признак объектов:

а) сканер, принтер, модем, клавиатура

б) мама, папа, сестра, дедушка

13. (2 б) По правилу преобразования «В→Б, Б→А,» отгадайте, какое слово зашифровано, если исходное «слово» БВБЛ.

Ответ: _____

14. (2 б) Дана схема выполнения действий.

если четное

Дано: 50

если нечетное

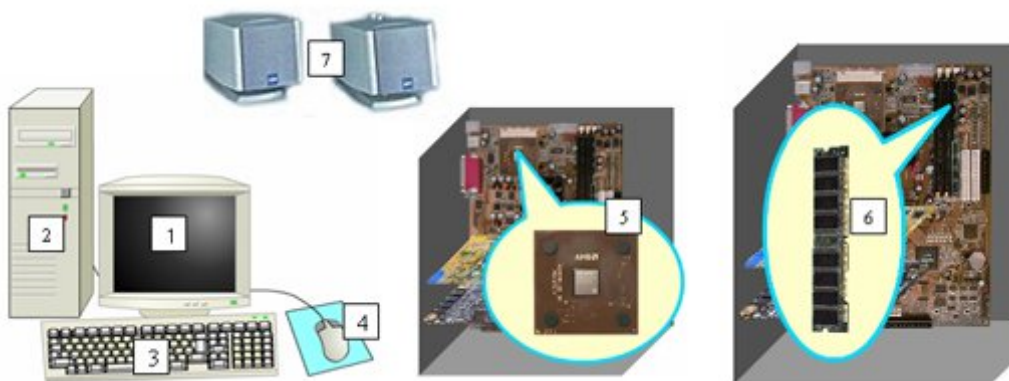
Результат = _____

Ответы:

1. информатика;
2. дискета, флеш-накопитель (например);
3. источник-канал связи-приемник информации;
4. графическая, числовая, текстовая;
5. ГБВАД;
8. 13, 32, Дания (например);
9. 3; 10. 20, 2, 1 мая;
11. 6 способов: АБВ, АВБ, БАВ, БВА, ВАБ, ВБА;
12. компьютер, семья; 13. АБАК; 14. 2,8.

II. Тест

1. Цифрами от 1 до 7 обозначены основные устройства компьютера. Выпиши цифры и напши их названия.



2. Выбери из списка и напши названия значков, которые **всегда** находятся на Рабочем столе компьютера.

1. Мой компьютер
2. Мои работы
3. Корзина
4. Мои рисунки
5. Мои документы.

3. Выбери из списка и напши, для чего нужен **Индикатор** клавиатуры?

1. Показывает, подключена ли клавиатура.
2. Позволяет подключать клавиатуру.
3. Показывает, на какой язык настроена в данный момент клавиатура.

4. Выбери из списка и напши элементы компьютерного окна.

1. Кнопка Закрыть
2. Ползунок
3. Кнопка Пуск
4. Строка заголовка

5. Рабочее поле
6. Рабочий стол
7. Строка меню
8. Полосы прокрутки

5. Найди соответствие между клавишей и действием.

Клавиша	Действие
1. Пробел	1. Печать заглавной буквы в тексте
2. Enter	2. Установление промежутка между словами
3. Shift	3. Стирание неправильно набранных символов слева от курсора
4. Delete	4. Переход на новую строку
5. BackSpace	5. Стирание неправильно набранных символов справа от курсора

6. Цифрами обозначены устройства или предметы. Напиши цифры, которым соответствуют средства хранения информации.

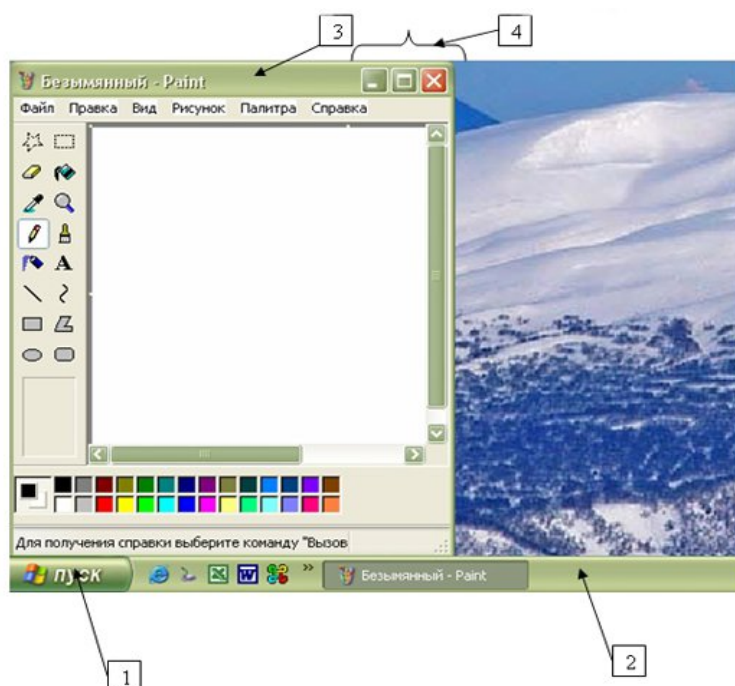


Ответ _____

7. Выпишите цифры и подпишите у каждой название средства хранения информации.



8. На рисунке ниже цифрами обозначены элементы окна, напишите эти цифры и напишите их названия.



III. Полнота ответа

1. Выберите наиболее полное понятие информации:
 - Информация – это знания, которые человек получает из разных источников;
 - Информация – это знания, которые человек получает из разных источников и эти знания являются для человека понятными и новыми;
 - Информация – это знания, которые человек получает при общении с другими людьми;
 - Информация – это знания, которые человек получает в школе, дома и т. д.
2. Составляющими знания являются:
 - Правило и факт;
 - Правило и утверждение;
 - Правило и умозаключение;
 - Правило и вывод.
3. Выберите пример факта:
 - Для того чтобы получить оценку «5», нужно правильно ответить на вопросы;
 - Я знаю, как решаются квадратные уравнения;
 - Я знаю, что у квадрата все стороны равны;
 - Я знаю, как выполнить фонетический разбор слова.
4. Выберите правильные формы описания действительности:
 - Восприятие и представление;
 - Восприятие и ощущение;

- Восприятие и мышление;
- Представление и ощущение.

5. Выберите правильное определение представления:

- Это чувственный образ объекта, воспринимаемый нами в данный момент;
- Это частное отражение объекта, непосредственно воздействующего на наши органы чувств;
- Это целостное отражение объекта, непосредственно воздействующего на наши органы чувств;
- Это чувственный образ объекта, в данный момент нами не воспринимаемый, но воспринятый ранее.

6. С помощью каких мысленных операций образуются понятия:

- Мышление, анализ, обобщение, отношение;
- Суждение, отношение, мышление, абстрагирование, синтез, анализ;
- Анализ, синтез, умозаключение, правило;
- Анализ, синтез, сравнение, абстрагирование, обобщение.

7. Приведи множество объектов (не менее 5), входящих в объём понятия «знак». (Содержание понятия «знак» - любой чувственно воспринимаемый объект, выступающий как представитель предмета, явления, действия, свойства или отношения. Дорожный, математический, астрономический, препинания, химический, товарный, различия военнослужащих и т. д.)

8. Определите, в каком отношении находятся следующие два понятия: «ландыш» - «цветок».

- Тожество;
- Противоречие;
- Подчинение;
- Соподчинение.

9. Выберите верное определение вспомогательной классификации:

- Это классификация, которая проводится по существенным признакам;
- Это классификация, которая проводится по несущественным признакам;
- Это классификация, которая проводится по существенным и несущественным признакам:

➤ Распределения объёма некоторого понятия по избранному основанию на ряд частей.

10. Какое из приведённых ниже высказываний является частноутвердительным суждением:

- Ни один арифмометр не является компьютером;
- Все квадраты – прямоугольники;
- Некоторые компьютеры не являются современными;
- Некоторые мониторы – жидкокристаллические.

IV. Тест

1. Отметьте устройство, где программы и данные хранятся и после выключения компьютера.

- ☐ Внешняя память;
- ☐ Оперативная память;
- ☐ Процессор;
- ☐ Монитор;
- ☐ Клавиатура.

2. Отметьте устройства, предназначенные для вывода информации.

- ☐ Принтер;
- ☐ Процессор;
- ☐ Монитор;
- ☐ Сканер;
- ☐ Графопостроитель;
- ☐ Джойстик;
- ☐ Клавиатура;
- ☐ Мышь;
- ☐ Микрофон;
- ☐ Акустические колонки;
- ☐ Дискета.

3. Отметьте клавиши управления курсором.

- ☐ {End};
- ☐ {Пробел};
- ☐ {Shift};
- ☐ {Home};
- ☐ {Esc};
- ☐ {PageUp};
- ☐ {};
- ☐ {Enter};
- ☐ {}.

4. Отметьте элементы окна программы.

- ☐ Кнопка Пуск;
- ☐ Кнопка Закреть;

- ☐ Кнопка Свернуть;
- ☐ Панель задач;
- ☐ Корзина;
- ☐ Строка заголовка;
- ☐ Строка меню;
- ☐ Значок Мой компьютер.

6. Дайте определение понятию

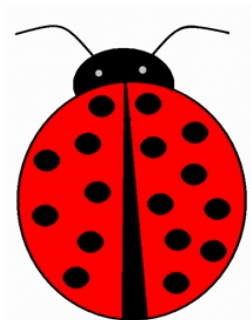
Информатика

**V. Дайте определение понятиям
Adobe Photoshop это**

MSPublisherэто

Практические задания

I. В графическом редакторе Paint составьте следующее изображение. Применяя приёмы и методы копирования, отражения сверху вниз и слева на право, поворот на угол.



II. Перед ребятами на мониторах файлы (точечный рисунок «Клоун»), откройте этот файл с помощью MS Paint. Применяя ранее изученные приёмы и методы работы с изображениями, нужно воспроизвести нижерасположенную картинку. Раскрась её.



III. Разработайте рекламную листовку или буклет какой-нибудь «вымышленной» фирмы в программе MSPublisher. Сохраните результат в ваших папках на рабочем столе.

IV. Восстановите (отретушируйте) старую фотографию в электронном виде в программе AdobePhotoshop. Результат сохраните в ваших папках на рабочем столе.

V. Создайте одно комбинированное изображение из нескольких в программе AdobePhotoshop, применяя наложение надписи, используя инструменты лассо и волшебная палочка. Итоговое изображение сохраните в папке на рабочем столе.

Задания к аттестации учащихся

2 модуль

Критерии оценивания:

0 баллов - 0-49% правильных ответов – не справился с заданиями

1 балл – 50 – 100% правильных ответов – справился с заданиями

I. Что такое компьютерная сеть, и какие разновидности вы знаете?

II. Какие из перечисленных программ являются браузерами? (правильное, обведите в кружок).

- a. Internet Explorer
- b. Opera
- c. Netscape Navigator
- d. Norton Antivirus
- e. Google Chrome
- f. Windows Media Player

III. Изображения, формирующиеся из точек различного цвета (пикселей), которые образуют строки и столбцы, называются

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- a. векторными
- b. растровыми
- c. трехмерными

IV. Установите соответствие для всех 5 вариантов ответа:

1) минимальный участок изображения, для которого можно задать цвет

2) наименьшими элементами являются графические примитивы: линии, дуги, окружности, прямоугольники

3) объединение высококачественного изображения на экране компьютера со звуковым сопровождением

4) получение движущихся изображений на дисплее объединение высококачественного изображения на экране компьютера со звуковым сопровождением

5) наименьшим элементом является растр - прямоугольная сетка пикселей на экране

- a. Растровая графика
- b. Векторная графика
- c. Компьютерная анимация
- d. Мультимедиа
- b. Пиксель

V. Дайте определение понятиям
Adobe Photoshop это

MS Pabliher это

Практические задания

I. В графическом редакторе Paint составьте следующее изображение. Применяя приёмы и методы копирования, отражения сверху вниз и слева на право, поворот на угол.

II. Разработайте рекламную листовку или буклет какой-нибудь «вымышленной» фирмы в программе MS Pabliher. Сохраните результат в ваших папках на рабочем столе.

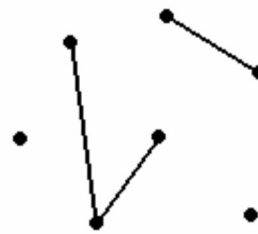
III Восстановите (отретушируйте) старую фотографию в электронном виде в программе Adobe Photoshop. Результат сохраните в ваших папках на рабочем столе.

IV.. Создайте одно комбинированное изображение из нескольких в программе Adobe Photoshop, применяя наложение надписи, используя инструменты лассо и волшебная палочка. Итоговое изображение сохраните в папке на рабочем столе.

Практические задания

I. Какое минимальное количество отрезков, соединяющих вершины-точки, требуется добавить, чтобы из любой вершины можно было добраться

чтобы из до любой



другой? Изобразите ответ в файле Отрезки.jpeg

- А) 1
- Б) 18
- В) 3
- Г) 4
- Д) 0

II. Создайте свою web-страницу при помощи FrontPage. Располагая в ней текст, гиперссылки, изображения простые и анимированные. Готовую работу сохранить в своей папке на рабочем столе.

III. Создайте анимационный флеш ролик в программе MacromediaFlash, с использованием героев из папки «Ролик», расположенной на рабочем столе

Сохраните результат в ваших папках на рабочем столе.

IV. Выберите и обработайте одно изображение из папки «Изображения» в программе CorelDRAW.

Результат сохраните в ваших папках на рабочем столе.

V. Создайте одно комбинированное изображение на тему «Летняя пора» в программе AdobePhotoshop.

Итоговое изображение сохраните в папке на рабочем столе.