

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
города Абакана «Средняя общеобразовательная школа №11»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по внеурочной деятельности**  
**для 5-9 классов**  
**клуба «Инфознайка»**

Рабочая программа по внеурочной деятельности клуба «Инфознайка» составлена на основе ООП ООО МБОУ «СОШ №11» г. Абакана.

Рабочая программа курса клуба «Инфознайка» включает в себя следующие разделы:

- 1) результаты освоения курса внеурочной деятельности;
- 2) содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности;
- 3) тематическое планирование.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*Личностные результаты:*

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

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

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

При изучении внеурочного курса «Инфознайка» обучающиеся усваивают 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 усваивают навык *поиска информации* в компьютерных и некомпьютерных источниках информации, приобретут навык формулирования запросов и опыт использования поисковых машин. Они научатся осуществлять поиск информации в Интернете, школьном информационном пространстве, базах данных и на персональном компьютере с использованием поисковых сервисов, строить поисковые запросы в зависимости от цели запроса и анализировать результаты поиска.

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

Они усваивают 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.

*Учащиеся научатся:*

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;
- обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объёмом к понятию с большим объёмом;
- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;
- основам ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения;

- структурировать тексты, включая умение выделять главное и второстепенное, главную идею текста, выстраивать последовательность описываемых событий;

- работать с метафорами — понимать переносный смысл выражений, понимать и употреблять обороты речи, построенные на скрытом уподоблении, образном сближении слов.

*Обучающиеся 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**

Учащиеся научатся:

- подключать устройства ИКТ к электрическим и информационным сетям, использовать аккумуляторы;

- соединять устройства ИКТ (блоки компьютера, устройства сетей, принтер, проектор, сканер, измерительные устройства и т. д.) с использованием проводных и беспроводных технологий;

- правильно включать и выключать устройства ИКТ, входить в операционную систему и завершать работу с ней, выполнять базовые действия с экранными объектами (перемещение курсора, выделение, прямое перемещение, запоминание и вырезание);

- осуществлять информационное подключение к локальной сети и глобальной сети Интернет;

- входить в информационную среду образовательного учреждения, в том числе через Интернет, размещать в информационной среде различные информационные объекты;

- выводить информацию на бумагу, правильно обращаться с расходными материалами;

- соблюдать требования техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе с устройствами ИКТ, в частности учитывающие специфику работы с различными экранами;

- осуществлять фиксацию изображений и звуков в ходе процесса обсуждения, проведения эксперимента, природного процесса, фиксацию хода и результатов проектной деятельности;

- учитывать смысл и содержание деятельности при организации фиксации, выделять для фиксации отдельные элементы объектов и процессов, обеспечивать качество фиксации существенных элементов;

- выбирать технические средства ИКТ для фиксации изображений и звуков в соответствии с поставленной целью;

- проводить обработку цифровых фотографий с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, создавать презентации на основе цифровых фотографий;

- проводить обработку цифровых звукозаписей с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, проводить транскрибирование цифровых звукозаписей;

- осуществлять видеосъёмку и проводить монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;

- организовывать сообщения в виде линейного или включающего ссылки представления для самостоятельного просмотра через браузер;

- работать с особыми видами сообщений: диаграммами (алгоритмические, концептуальные, классификационные, организационные, родства и др.), картами (географические, хронологические) и спутниковыми фотографиями, в том числе в системах глобального позиционирования;

- проводить деконструкцию сообщений, выделение в них структуры, элементов и фрагментов;

- использовать при восприятии сообщений внутренние и внешние ссылки;

- формулировать вопросы к сообщению, создавать краткое описание сообщения; цитировать фрагменты сообщения;

- избирательно относиться к информации в окружающем информационном пространстве, отказываться от потребления ненужной информации;

- создавать различные геометрические объекты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;

- создавать цифровые продукты с использованием специализированных компьютерных программ.

*Учащиеся 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 бытовой 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.

## **К концу изучения раздела Растровая графика**

*Учащиеся научатся:*

- определять особенности векторной графики;
- использовать панели инструментов;
- изменять свойства объектов из замкнутой и незамкнутой линий;
- устанавливать параметры страницы;
- изменять ориентацию и размер бумаги;
- выполнять операции с объектами;
- выполнять изменения контура объектов;
- отличать и выполнять различные типов заливок;
- отличать цветовые модели;
- сохранять файлы CorelDraw;
- изменять свойства инструментов;
- создавать простейшие фигуры (многоугольники, квадраты, эллипсы, круги, звезды, спирали);
- создавать макет страницы (будущего документа) в зависимости от типа документа;
- использовать направляющие для выравнивания и точного размещения объектов;
- применять выделение объектов несколькими способами;
- получать результат, применяя логические операции над объектами;
- выполнять операции: изменять размер, снос, перемещение, зеркальное отображение, копирование;
- уметь изменять порядок наложения объектов;
- изменять контур объектов, используя «шейпер»;
- преобразовывать типы узлов;
- использовать разновидности текста;
- размещать текст вдоль кривой;
- обрабатывать текст: перемещение, масштабирование, растягивание, сжатие, использование инструмента «форма»;
- изменять свойства эффектов;
- различать растровое и векторное изображение;
- преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое;
- импортировать и экспортировать изображения;
- работать со встроенным script'ом;
- применять и изменять свойства контура;
- использовать различные типы заливок, применять шаблоны;
- выбирать модели цвета и применять палитры;
- вводить простой и фигурный текст и редактировать их;
- размещать текст вдоль кривой;
- применять к тексту различные типы заливок и цвет контура;
- применять эффекты;
- выбирать параметры эффектов в свитках;
- преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое;
- использовать библиотеку символов и заготовок;
- применять фильтры к растровому изображению;
- использовать все возможности данного script'a в процессе создания календаря.

*Учащиеся получают возможность научиться:*

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

- проводить компьютерные эксперименты с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организовывать индивидуальное информационное пространство, создавать личные коллекции информационных объектов;
- передавать информацию по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использовать информационные ресурсы общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам векторного дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- создавать средствами векторного редактора печатную продукцию.
- соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

## **К концу раздела Растровая графика**

*Учащиеся научатся:*

- выводить нужные палитры и элементы окна программы;
  - выбирать инструменты и изменять их параметры;
  - применять инструменты выделения и изменять их параметры;
  - выполнять операции с выделенными областями (перемешать, копировать, масштабировать);
  - использовать линейки, направляющие, сетку;
  - пользоваться различными способами заливки;
  - использовать инструмент Градиент и создавать собственную градиентную заливку;
  - работать с палитрой кистей и изменять параметры рисующих инструментов;
  - применять сопутствующие инструменты рисования;
  - выполнять операции с узлами контура;
  - создавать и редактировать контуры;
  - создавать выделенную область пером;
  - реализовывать специальные эффекты с помощью обводки контуров;
  - использовать инструмент Текст, Текст-маска;
  - редактировать созданный текст;
  - применять фильтры к тексту для получения различных эффектов;
  - выполнять манипуляции со слоями;
  - трансформировать, масштабировать слои;
  - создавать слоевые эффекты;
  - использовать режимы наложения для получения специальных эффектов;
  - преобразовывать выделенную область в маску;
  - сохранять быструю маску в канале;
  - выполнять вычисления;
  - применять каналы для создания специальных эффектов;
  - создавать корректирующие слои и применять их к изображению;
  - трансформировать объекты для создания эффектов и улучшения вида изображения;
  - пользоваться сеткой;
  - применять фильтры к изображению (выделенной области);
  - использовать фильтрацию с изменением режимов наложения слоев;
  - использовать фильтры третьих фирм (KPT, Eye Candy);
  - использовать в редактировании модели RGB и CMYK;
  - применять и изменять параметры цветовой коррекции: ослабление и усиление двух цветовых компонентов;
  - изменять и настраивать тоновую коррекцию: коррекция по шкале яркости, автоматическая коррекция;
  - устанавливать правильные настройки сканера для сканирования графики;
  - уметь оптимизировать файлы для WEB.
- Учащиеся получат возможность научиться:*
- создавать информационные объекты, в том числе для оформления результатов учебной работы;
  - создавать простейшие модели объектов и процессов в виде изображений;
  - проводить компьютерный эксперимент с использованием готовых моделей объектов и процессов;
  - организовывать индивидуальное информационное пространство, создавать личные коллекции информационных объектов;
  - передавать информацию по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использовать информационные ресурсы общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
  - основам растрового дизайна;
  - ставить проблему, аргументировать её актуальность;
  - самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
  - выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
  - организовывать исследование с целью проверки гипотез;
  - делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
  - создавать средствами растрового редактора коллажи.

## **К концу изучения раздела Мультипликация**

*Учащиеся научатся:*

- использовать основные функции импорта, оптимизации графики, текста, видеографики, звука;
- анимационным технологиям;
- использовать возможности инструментов программы для создания анимации;
- основным применениям графических примитивов;
- работать с меню программы;
- работать с фреймами, ключевыми фреймами;
- выполнять эффекты анимации;
- выполнять различные операции при работе с цветом;
- использовать маску при работе над анимацией;
- применению технологии создания сцен;
- основам работы с timeline (временная шкала);
- использовать возможности библиотеки;
- особенностям создания анимации движения;
- особенностям создания анимации формы;
- основным приемам работы с текстом;
- технологии применения языка ActionScript.
- выполнять стандартные операции с различными видами текста;
- создавать небольшие анимационные ролики и фильмы;
- работать с расширениями \*.fla, \*.swt, \*.gif, \*.jpg и т.д.

- создавать выразительные текстовые эффекты;
- создавать фильм, используя Flash-технологии и язык ActionScript.

*Учащиеся получают возможность научиться:*

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

## **К концу изучения раздела Издательское дело**

*Учащиеся научатся:*

- пользоваться инструментами и возможностями программных средств для создания издательской продукции;
- создавать макеты страниц в MsWord, Scribus;
- выполнять операции при размещении текста в колонках;
- создавать и редактировать текстовые блоки;
- создавать и редактировать табличные блоки;
- размещать графические объекты на страницах печатных публикаций;
- изменять шаблон верстки в Ms Publisher;
- выполнять операции с различными видами объектов при верстке печатной продукции;
- уметь работать со слоями страницы в Scribus;
- макетировать несколько страниц в Scribus;
- применять эффекты для текста;
- использовать во время верстки текста фигуры;
- разрабатывать дизайн и создать печатные публикации.

*Учащиеся получают возможность научиться:*

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в

## **К концу изучения раздела Web-дизайн**

*Учащиеся научатся:*

- осуществлять поиск информации в Internet;
- сохранить информацию в необходимом формате;
- готовить текст и иллюстрационный материал для сайта;
- осуществлять разметку страницы;
- пользоваться фреймовыми технологиями;
- использовать для создания сайта все необходимые теги;
- пользоваться средствами Web-редактора для написания страницы;
- создавать страницу, использовать гиперссылки, форматировать текст, пользоваться таблицами;
- редактировать HTML-код;
- использовать CSS для расположения элементов на web-странице;
- менять любое визуальное свойство объекта - цвет, размер, видимость и другое;
- применять фильтры для получения нужных эффектов;
- создавать динамические стили.
- создавать кадр;
- настраивать мультипликацию в кадре;
- разработать и создать WEB-сайт с использованием редактора DreamWeaver на выбранную тему;
- подготовить и опубликовать свой сайт в Internet.

каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;

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

виде изображений;

- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам создания печатной продукции;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- разрабатывать и создавать печатную продукцию.

*Учащиеся получают возможность научиться:*

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм;
- основам web-дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- разрабатывать, создавать и размещать в сети Интернет web-сайты.

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА КЛУБА «ИНФОЗНАЙКА» С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В приведенной ниже информации содержание тем внеурочного курса клуба «ИнфоЗнайка» и характеристика видов 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.

Содержание 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).

### **Раздел 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 экспортирование изображений. Растровые изображения. Фильтры. Создание визиток. Создание буклетов. Создание календарей.

*Аналитическая деятельность:*

- 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;
- анализировать систему макета страницы с позиции решения конкретной задачи;
- анализировать интерфейс векторного редактора с позиций исполнителя;
- определять, для получения какого контура предназначен инструмент;
- определять основные разновидности операций с объектами в среде векторного редактора;
- реализовывать технологию выполнения конкретной ситуации с помощью векторного редактора;
- выделять и определять контур и заливку объекта;
- анализировать возможности векторного редактора для изменения свойств объекта;
- анализировать возможности создания текста вдоль кривой;
- определять в конкретных ситуациях необходимость использования простого или фигурного текста;
- определять основные графические эффекты;
- анализировать условия и возможности применения графического эффекта для решения различных графических комбинаций;

- анализировать пути преобразования растрового изображения в векторное, векторного в растровое;

- анализировать условия и возможности применения векторного редактора для выполнения типовых заданий.

*Практическая деятельность:*

- 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;
- настраивать макет страницы;
- использовать инструменты программы для создания графических объектов;
- использовать возможности программы для различных операций с объектами;
- реализовывать технологии изменения форм объектов с помощью программы векторной графики;
- выполнять основные операции для изменения контура и заливки объектов;
- использовать векторный редактор для изменения модели представления цвета в графическом файле;
- использовать векторный редактор для работы с текстом;
- использовать возможности векторного графического редактора для создания специальных графических эффектов для объектов;
- использовать библиотеку символов и заготовок;
- применять фильтры к растровому изображению;
- использовать векторный редактор для создания и редактирования информационного продукта.

### **Раздел Растровая графика.**

*Предназначение программы. Пользовательский интерфейс.*

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

*Инструменты рисования.* Заливка. Градиент. Создание рисунка.

*Контур.* 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.*

*Аналитическая деятельность:*

- анализировать графические программы с точки зрения растровой графики;

- анализировать интерфейс растрового редактора с позиций исполнителя;

- оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида;

- определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения;

- анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя;

- определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения;

- анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиций исполнителя;

- выделять и определять возможности контура и функции пера;

- анализировать возможности растрового редактора для изменения контура объекта с помощью пера;

- определять в конкретных ситуациях необходимость использования различных видов текста;

- анализировать возможности создания моделей текста;

- анализировать возможности использования многослойного документа;

- анализировать и сопоставлять различные режимы наложения изображений в растровом редакторе;

- анализировать условия и возможности применения различных каналов с позиции пользователя;

- сопоставлять возможности работы с изображением при использовании альфа-каналов;

- анализировать возможности использования сетки для позиционирования объектов;

- анализировать и сопоставлять различные способы редактирования изображений;

- анализировать условия и возможности применения растрового редактора для придания эффектов растровым изображениям;

- распознавать группы фильтров для придания желаемого эффекта растровому изображению;

- анализировать пути моделирования рисунка;

- анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения рисунков, коллажей.

*Практическая деятельность:*

- выбирать и загружать нужную программу;

- ориентироваться в типовом интерфейсе растрового редактора;

- использовать инструменты выделения для создания области выделения в конкретных моделируемых ситуациях;

- 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;

- выполнять основные операции для изменения контура объекта с помощью Пера;

- использовать растровый редактор для создания объектов со сложными контурами;

- использовать растровый редактор для создания текстовых объектов;

- выполнять операции в интерфейсе растрового графического редактора при работе со слоями и масками слоя;

- использовать режимы наложения для усиления реалистичности создаваемого изображения;

- использовать возможности растрового редактора для создания и редактирования альфа-каналов;

- вычислять каналы для редактирования изображения по цветовым каналам;

- определять в различных ситуациях целесообразность применения сетки;

- выполнять коррекцию изображения с помощью имеющихся возможностей растрового редактора;

- использовать возможности растрового редактора для создания эффектов в изображении с помощью фильтров;

- применять фильтры к растровому изображению;

- использовать возможности растрового редактора для создания коллажей и рисунков;

- применять фильтры к растровому изображению; использовать растровый редактор для создания и редактирования информационного продукта.

## **Раздел Мультипликация.**

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

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

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

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

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

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

*Расширенные возможности Flash. Имитация видеоэффектов в среде Flash.*

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



#### *Аналитическая деятельность:*

- анализировать интерфейс Flash MX для создания анимационных роликов с позиций исполнителя;
- осуществлять навигацию с использованием Movie Explorer;
- анализировать и сопоставлять возможности встроенных библиотек программы;
- 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;
- анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения разного вида переходов;
- определять в конкретных ситуациях необходимость использования той или иной технологии маскирования;
- анализировать возможности создания маски-прожектора;
- анализировать возможности программы Flash MX с точки зрения создания анимационного сюжета;
- анализировать и сопоставлять различные приемы создания анимации для создания анимации фоновых изображений;
- анализировать соответствие контента web-сайту и его структуре;

#### **Раздел 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 (Publisher).* 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.

#### *Аналитическая деятельность:*

- анализировать программное обеспечение с точки зрения удобства верстки и подготовки публикаций;
- анализировать пользовательский интерфейс программных средств верстки и подготовки публикаций по определенной схеме;
- 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.
- 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;
- 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.

#### **Раздел 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.

- уметь регистрировать адрес в сети Интернет для загрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил.

#### *Практическая деятельность:*

- загружать нужную программу;
- выполнять настройки программы для работы с объектами;
- ориентироваться в интерфейсе программы Flash MX;
- использовать возможности редактора Flash MX для создания и редактирования выразительных текстовых эффектов;
- использовать редактор для создания текста, маскирования;
- использовать возможности Flash MX для создания простых, комбинированных и пространственных переходов;
- использовать возможности редактора Flash MX для сглаживания маски при работе с простыми и сложными формами;
- применять технологии маскирования объектов;
- 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;
- применять программное обеспечение Flash MX для создания фильма;
- применять видеоэффекты для создания объектов в фильме; организовывать индивидуальную информационную среду.

#### *Практическая деятельность:*

- выбирать и определять программы для создания издательской продукции;
- выбирать и загружать нужную программу;
- ориентироваться в типовом интерфейсе;
- использовать программное обеспечение Microsoft Word для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.);
- использовать программное обеспечение Microsoft Publisher для верстки и подготовки публикации (визитки, буклета, рекламного проспекта, календаря, листовки, журнала, газеты и т.д.);
- 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.)

*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.

*Аналитическая деятельность:*

- анализировать программное обеспечение с точки зрения создания gif-анимации;
- анализировать пользовательский интерфейс программного средства;
- анализировать структуру web-страницы с позиции особенностей дизайна;
- оценивать адекватность ресурсов сети Интернет поставленным профессиональным задачам;
- рассматривать информационную составляющую web-дизайнера;
- узнавать кадр-фрейм;
- анализировать структуру страниц с точки зрения гипертекстовых переходов внутри и между фреймами;
- анализировать условия и возможности использования программного средства Adobe DreamWeaver для создания и редактирования web-сайтов;
- реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью программного средства Adobe DreamWeaver;
- анализировать условия и возможности использования CSS для создания и редактирования web-сайтов;
- реализовывать технологию создания конкретного web-сайта с помощью CSS;
- 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.

*Практическая деятельность:*

- ориентироваться в типовом интерфейсе;
  - определять инструменты и пункты меню для создания кадра и настройки мультипликации;
  - выполнять операции в программе для создания покадровой анимации;
  - ориентироваться в ресурсах сети Интернет;
  - использовать средства стандарта HTML для создания гипертекстовых переходов внутри и между фреймами; моделировать структуру web-страниц;
  - использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для создания сайта;
  - использовать программное обеспечение Adobe DreamWeaver для редактирования html-кода;
  - использовать CSS для создания таблицы стилей при верстке web-сайта;
  - использовать CSS для получения эффектов на web-страницах;
  - 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.

Во время выполнения практических работ на занятиях в системе будет использоваться региональный, национальный и этнокультурный компонент (например, web-сайт «Абакан глазами поэтов Хакасии»; коллаж «Степи Хакасии»; буклет «Герои ВОВ — наши земляки» и другое).

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### *Векторная графика*

<i>№ n/n</i>	<i>Тема раздела</i>	<i>Кол-во часов</i>
1.	Назначение программы.	4
2.	Инструменты программы.	4
3.	Операции над объектами. Изменение формы объектов.	7
4.	Контур и заливка областей.	4
5.	Работа с текстом.	3
6.	Специальные графические эффекты.	4
7.	Моделирование.	7
	Повторение	1
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>

### *Растровая графика.*

<i>№ n/n</i>	<i>Тема раздела</i>	<i>Кол-во часов</i>
1.	Предназначение программы. Пользовательский интерфейс.	1
2.	Инструменты группы выделения.	5
3.	Инструменты рисования.	3
4.	Контур. Инструмент Перо.	2
5.	Инструмент Текст.	2
6.	Слои. Операции со слоями. Создание слой-маски.	3
7.	Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски.	5
8.	Редактирование изображений.	4

9.	Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров.	4
10.	Моделирование рисунка.	4
	Повторение	1
	ИТОГО	34

**Мультипликация.**

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов
1.	Введение во Flash MX.	4
2.	Создание выразительных текстовых эффектов.	8
3.	Выполнение переходов.	3
4.	Эффекты маскирования	4
5.	Анимационные технологии.	10
6.	Расширенные возможности Flash	4
	Повторение	1
	ИТОГО	34

**Издательское дело.**

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов
1.	Использование программных средств для создания издательской продукции.	1
2.	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word)	10
3.	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Publiser)	8
4.	Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus)	14
	Повторение	1
	ИТОГО	34

**Web-дизайн.**

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов
1.	Создание gif – анимаций в программе Adobe ImageReady.	4
2.	Дизайн WEB-страниц и виды сайтов.	3
3.	Расширение стандарта Hyper Text Markup Language (HTML).	3
4.	Использование программных средств для создания Web-сайтов. Adobe DreamWeaver.	12
5.	Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей).	6
6.	Создание персонального WEB-сайта. Размещение HTML-документа на сервере.	5
	Повторение	1
	ИТОГО	34