

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Школа №118 с углубленным изучением отдельных предметов»

Рассмотрено на МО учителей
«Человек – знаковая система»
Протокол №1
От «30» августа 2016 г
Руководитель ШМО
Бурлакова И.В.

Согласовано на МС школы
Протокол №1
От «01» сентября 2016 г
Руководитель МС Жукова Н.Н.

Утверждаю

Директор

МАОУ «Школа №118 с

углубленным изучением

отдельных предметов»

Жукова Н.Н. Н.Н. Жукова



Дополнительная образовательная программа
кружка «Web - дизайн»
для обучающихся 8 классов
Срок реализации программы: 1 год
Год разработки 2016

Программу составила:
учитель информатики
Рузанова Елена Владимировна

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Цели и задачи курса
3. Организация учебно – воспитательного процесса по программе
4. Тематический перечень электронных средств учебного назначения
5. Тематическое планирование учебного материала
6. Литература для учащихся
7. Литература для учителя

Пояснительная записка

*Направленность программы – научно – техническая.
Актуальность и практическая значимость для обучающихся.*

Проблема развития творческой активности многоаспектная и непростая. Сложность заключается в самой сущности явления. Творческие способности мы рассматриваем применительно к общим интеллектуальным способностям. При этом необходимо помнить, что творческая активность это то, что не сводится только к получению знаний, умений и навыков, но объясняет их быстрое приобретение и использование на практике.

В подростковом и юношеском возрасте творческая активность приобретает форму самостоятельного формулирования проблем и познавательных исследовательских задач. Это выражается в проявлении стойких личностных интересов к той или иной области знания и практики. На основе их возникают профессиональные запросы старшеклассников.

Творческая активность становится главным фактором, обеспечивающим развитие познавательных интересов в обучении и составляющим основу избирательности внимания, памяти, мышления в обучении и творчестве ученика.

Исследовательская активность учащегося выступает как предпосылка эффективности усвоения нового учебного материала, как условие творческого преобразования ранее усвоенных знаний и саморазвитие учащегося, а также как психологическое условие эффективности системы обучения и воспитания. Творческая активность составляет предпосылку и условие личностного роста ученика, открытия им самого себя.

В наше время в школьном образовании со всей очевидностью и глубиной выявилось существенное противоречие: это противоречие между творческой деятельностью и технологичностью. С одной стороны, требования современной ситуации таковы, что простого обладания некоторой суммой знаний недостаточно; необходима постоянная готовность к изменению, готовность к творчеству.

Развитие творческой активности должно стоять во главе современного образования. С другой стороны, образование – это всегда определенная технология, а творчество таинственным образом исчезает из рамок технологии.

Разрешение этой проблемы школа пытается искать на путях гуманизации образования, суть которой, по-моему, должна заключаться в том, что в центре всех образовательных процессов должен быть конкретный человек, со своей индивидуальностью, со своим отношением к знаниям и процессу образования. Обеспечение личностной включенности ученика в учебный процесс – это и есть, на мой взгляд, гуманизация образования. Каждый человек уникален и неповторим; он неповторим в своем отношении к тому, что нас окружает. Это отношение дается человеку в эмоциональном переживании. Поэтому развитие творческого потенциала ученика осуществляется через его эмоциональную сферу. В соответствии с этим проблемой становится не выполняемое учеником задание, а его эмоциональное отношение к этому заданию и соотнесение его с общепринятым отношением.

Сформировать у обучающихся мотивационную сферу – значит выработать у них систему ценностей, воспитать потребность в общественно- полезной деятельности, в приобретении новых знаний и умений, раскрыть личностный смысл учения.

Проведенное среди учеников анкетирование по возникновению мотивов при изучении Gimp и расстановке приоритетов в системе мотивов, позволяет сделать оптимистичный вывод: положительный мотив учебной деятельности возникает более чем у 91% обучающихся при изучении Gimp. При этом ведущим оказывается учебно-познавательный мотив, направленный на получение прочных умений и навыков, а также то, что человек должен быть всесторонне образованным.

Такая заинтересованность редактором Gimp приводит к повышению интереса и к предмету информатики.

Заинтересованность детей этой проблемой даёт возможность подготовить их к дальнейшей практической деятельности и вывести их на долгую и трудную дорогу, ведущую к профессии WEB- дизайнера (профессия современная, творческая и, что немаловажно в наше время, высокооплачиваемая).

Программа кружка рассчитана на один год. Занятия проводятся по 3 часа в неделю.

Общий объем 102 часа.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы составляет 13-14 лет.

Цели и задачи курса

Одной из главных задач школы необходимо считать усиление индивидуального подхода в развитии творческих способностей учащихся, опираясь на самостоятельную работу, активные формы и методы обучения.

Главные цели курса:

1. Всесторонне развивать творческую деятельность и познавательную активность учащихся, опираясь на самостоятельную работу.
2. Сформировать теоретические представления о понятии информация.
3. Приобщить обучающихся к работе с сетью Интернет
4. Научить учащихся создавать веб – сайты.
5. С помощью создания сайта развивать логическое мышление и творческий потенциал учеников.

Основные задачи курса:

а) образовательные задачи:

- изучение приемов создания и редактирования компьютерного рисунка средствами растровых графических пакетов;
- изучение основных информационных порталов сети Интернет;
- изучение основ языка HTML;
- изучение программных средств в создании веб – сайта;
- изучение приемов создания и редактирования веб – сайта.

б) развивающие задачи:

- развитие навыков работы за компьютером;
- развитие интереса к изучению предмета за счет творческой деятельности;
- развитие личностных качеств учащихся (коммукативности, сообразительности, целеустремлённости, эстетического вкуса);

в) воспитательные задачи:

- бережное отношение к технике;
- уважение к собственному труду и к труду своих партнёров.

Организация учебно-воспитательного процесса по программе

Для формирования творческого мышления на внеурочных занятиях есть больше возможностей: самообучение развивает творческую активность, при этом учащиеся сами организуют свою работу и применяют на практике полученные знания и опыт. Кроме того наибольший эффект обучения достигается, как правило, при индивидуальном обучении. При такой форме обучения происходит непрерывное управление процессом приобретения знаний, умений и навыков. В условиях нашей школы наиболее возможно применение индивидуального обучения во внеурочное время, это обусловлено наличием профильных классов технологического и гуманитарного профилей.

Программа рассчитана на год обучения. Большая часть учебного материала предьявляется в виде творческих заданий.

Основные составляющие, на которых основана методика моей работы:

- весь учебный курс разбиваю на блоки, каждый блок посвящен одной теме (содержательная целостность);
- изучение каждого блока строю с использованием следующих элементов учебного процесса: изучения нового материала, практическое занятие, самостоятельная работа учащихся, проверка знаний.
- к каждому учебному блоку разрабатываю систему опроса, практические задания с задачами различного уровня сложности;
- к каждому блоку в целом разрабатываю систему проверки знаний и умений;
- соблюдаю вариативность практических заданий: ученику предлагается возможность в рамках изучения темы выбрать наиболее интересное для него задание;

Основные виды практических занятий - упражнения и творческие работы. Одно из основополагающих требований: творческие работы должны быть индивидуальными.

Формы и методы работы по программе

Формы

Лекция, беседа, конкурс, доклад, творческие задания и проекты.

Методы

Обобщение, анализ, проектирование, исследование, наблюдение, проблемность, самооценка, эксперимент. самонаблюдение.

Формы контроля за результатами обучения

Конкурсы, тестирование, викторины, создание творческих заданий и проектов.

Формы подведения итогов реализации программы

Защита творческого проекта

Ожидаемые результаты

- высокие результаты ЗУНов по информатике;
- профессиональная ориентация учащихся;
- создание условий для личностного роста учащихся;
- рост престижа школы в социуме.

Тематический перечень электронных средств учебного назначения

Программное обеспечение.

CD- диск с программами FontPage, DreamWeaver, Adobe Photoshop CS2

Электронный учебник по курсу.

CD- диск с программой Macromedia Flash5- режим демонстрации

Электронные учебники по курсу:

1. Трубочкина Н.К. Flash – технологии. Уроки для начинающих. М., 2001 г.
2. Macromedia Flash5. под ред. К. Исагулиева. С-П. 2001 г

Тематическое планирование учебного материала
(102 часа)

№	Наименование раздела, темы	Часы	Теория	Практика	
I	Графика на веб- странице	14	5	9	
1	Цветовые модели. Теория цвета.	2	1	1	
2	Сканирование изображений	1	0	1	
3	Интерфейс и основные возможности Adobe Photoshop CS2 и PAINT	2	1	1	
4	Изучение и применение инструментов редактора Adobe Photoshop CS2 и PAINT	3	1	2	
5	Корректировка яркости и контрастности изображения. Корректировка изображения.	2	0,5	1,5	
6	Работа с текстом в Adobe Photoshop CS2 и PAINT.	2	0,5	1,5	
7	Оптимизация изображений. Моделирование изображений.	2	1	1	
II	Информационные порталы веб – сайтов в Интернете.	7	2,5	4,5	
1	Классификация информационно – поисковых систем. Поиск информации.	2	1	1	
2	Образовательные порталы и форумы	2	0,5	1,5	
3	Дизайн веб – страниц и виды сайтов.	3	1	2	
III	Использование HTML языка в создании веб – сайтов.	21	8	13	
1	Структура HTML документа. Основные теги форматирования веб – страницы.	6	2	4	
2	Основные теги размещения графики на веб – страницы.	5	2	3	
3	Таблицы, как основное средство форматирования веб – страницы.	5	2	3	
4	Создание веб - сайта «Моя визитная карточка»	5	2	3	
IV	Использование программных средств для создания веб – сайта.	9	3	6	
2	Основы работы в FontPage.	4	1	3	
3	Основы работы в DreamWeaver.	5	2	3	
V	Компьютерное моделирование графических объектов	52			
1	Растровые и векторные изображения	1	0,5	0,5	
2	Контурные: рисование и изменение	4	1	3	

	Инструмент карандаш Инструмент линия Инструменты прямоугольник и Овал Изменение контуров Рисование с помощью кривых Базье				
3	Заливки и их изменение Заливки и незамкнутые контуры Типы заливки Заливки без контуров Дополнительные операции с заливками	4	1	3	
4	Инструменты Ластик и пипетка Стирание элементов изображения Копирование цветов	2	-	2	
5	Растровые изображения: импорт и трассировка Применение импортированных изображений Трассировка изображений	2	-	2	
6	Текстовые поля Обычный текст и его свойства Динамические текстовые поля Текстовые поля для ввода	2	-	2	
7	Выравнивание объектов Панель Выравнивание Применение выравнивания для построения фигур	2	-	2	
8	Покадровая анимация Настройка свойств ролика Ключевые кадры Создание покадровой анимации	2	0,5	1,5	
9	Морфинг Пример морфинга Настройка морфинга	3	0,5	2,5	
10	Анимация движения Создание анимации движения Отображение кадров анимации	3	0,5	2,5	
11	Работа со слоями Отображение слоев Основные операции со слоями Пример использования слоев Управление отображением шкалы времени	3	0,5	2,5	
12	Направляющие слои	2	0,5	1,5	
13	Слой-маски Анимация маски Текстовая маска	4	1	3	
14	Слой траектории Применение траектории Управление ориентацией объекта	2	0,5	1,5	
15	Работа со сценами	4	1	3	
16	Добавление звука	2	0,5	1,5	

	Добавление звука в сцену Синхронизация звука Озвучивание анимации				
17	Виды флеш-символов и их создание	2	0,5	1,5	
18	Образцы и экземпляры Анимация с использованием флеш-символов Асинхронная анимация Настройка экземпляров	2	0,5	1,5	
19	Создание флэш-ролика	6	-	4	

Литература для учащихся

1. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии. М., ЛБЗ,2010г.
2. Угринович Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям. М., ЛБЗ,2010г.
3. Шафрин Ю.А. Основы компьютерной технологии. М., АБФ, 2008г.
4. Ефимова О.В., Морозов В.В. Практикум по компьютерной технологии. М., АБФ, 2008г.
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. М., БИНОМ, 2005г.
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Практикум. М., БИНОМ, 2005г.
7. Третьяк Т.М., Кубарева М.В. Практикум веб- дизайна. М., СОЛОН - ПРЕСС 2007 г.
8. Морис Б. HTML в действии. СПб., Изд. ПИТЕР 2007 г.
9. Смирнова И. Е. Начала веб – дизайна. СПб., Изд. БХВ – Петербург 2003 г.

Литература для учителя

1. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии. М., ЛБЗ,2010г.
2. Угринович Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям. М., ЛБЗ,2010г.
3. Шафрин Ю.А. Основы компьютерной технологии. М., АБФ,2008.
4. Ефимова О.В., Морозов В.В. Практикум по компьютерной технологии. М., АБФ, 2008г.
5. Комягина В.Б., Flash 5 самоучитель. М., ТРИУМФ, 2010
6. Шерил Брумбах-Дункан Macromedia Flash 5 на примерах, М., 2010г.
7. Переверзев С.И.,Macromedia Flash5 в школе, ИНФО,№5,2003г.
8. ПереверзевС.И.,Macromedia Flash5 в школе, ИНФО, №6,2003г.
9. ПереверзевС.И.,Macromedia Flash5 в школе ИНФО, №11,2003г.
10. ПереверзевС.И.,Macromedia Flash5 в школе ИНФО, №12, 2003г.
11. Джоди Киттинг «Искусство создания WEB-сайтов с использованием FLASH MX», Киев, 2003г.
12. Попов. В. «Уроки мастерства по Macromedia FLASH», изд. Дом «Первое сентября», 2013г