



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
"Центр детского и юношеского технического творчества «Импульс»
городского округа Самара
443026, г. Самара, п. Управленческий, ул. Парижской Коммуны, 30а,
тел. 9504563, centrimpuls2011@yandex.ru

Принята на заседании
педагогического совета
от «31» 08 2018 г.
Протокол № 1



«Утверждаю к исполнению в
образовательном процессе»
директор ЦДЮТТ «Импульс»
К.А. Климентьев
«31» 08 2018 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Технодизайн»**

Возраст обучающихся: 7 – 18 лет.

Срок реализации программы – 4 г.

Разработчик:

Осипова Екатерина Викторовна
педагог дополнительного образования

Самара

2018

1. Пояснительная записка

Программа "Технодизайн " направлена на обучение подростков работе на компьютере в различных графических программах, обучение рисованию на компьютере, работе с фотографиями, видео, расширение навыков самостоятельной работы в проектной деятельности с помощью компьютера, другой оргтехники, подготовку к выбору профессиональной деятельности и получение профессиональных навыков для будущей работы.

Вид программы – модифицированная, модульная, интегрированная.

Направленность программы – техническая, направлена на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира, развитие исследовательских, интеллектуальных, технологических способностей обучающихся (сфера деятельности - компьютерные технологии).

Срок реализации программы – 4 года.

Возраст учащихся: 7-18 лет

Нормативно-правовая база программы

Программа составлена в соответствии с основными нормативными документами в области образования РФ и нормативными актами учреждения:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании Российской Федерации» (принят ГД ФС РФ 21.12.2012) статьи 75 п. 4, глава 10.
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 года. Распоряжение правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р
- Приказ от 29.08.2013 г. N 1008 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Минобрнауки Самарской области. Автор-составитель «Т.И. Ермолаева. Методические рекомендации для руководящих и педагогических работников УДОД. Современное программно-методическое обеспечение УДОД.
- Устав МБОУ ДОД ЦДЮТТ «Импульс».
- Программа адаптирована к условиям ЦДЮТТ.

Актуальность, практическая значимость программы

Данная программа реализуется на базе детского объединения "Технодизайн". Единственная в пос. Управленческий программа «Технический дизайн» востребована среди подростков и родителей, как центр обучения детей востребованным на сегодняшний день навыкам. Она составлена с учетом социального заказа общеобразовательных школ района и направлена на оказание дополнительных образовательных услуг для классов с углубленным изучением точных наук.

Педагогическая целесообразность программы

В настоящее время педагогическая практика испытывает следующие затруднения:

- у обучающихся не сформированы навыки и умения практической прикладной работы на компьютере (максимум – простейшие презентации);
- недостаточный уровень развития у средних школьников способности самостоятельно мыслить, добывать новые сведения, информацию;
- средние школьники не получают возможности для реализации и удовлетворения познавательной потребности;
- учащиеся не владеют приемами самостоятельно подготовки и разработки, а также презентации.

Программа дополнительного образования «Компьютерный мир» обладает широкими возможностями для организации интересных для учащихся занятий. Она вводит школьников в удивительный мир познания и индивидуальной и коллективной работы, дает возможность поверить в себя, в свои способности. Программа предусматривает организацию исследовательской деятельности, нацеленной на развитие у обучающихся интеллектуальных способностей, познавательных интересов, нестандартного мышления, творческой индивидуальности. Это вооружает детей - будущих взрослых граждан, способностью не только добывать, но и анализировать информацию, перерабатывать её и делать свои выводы, что поможет в любой жизненной ситуации, в любой сфере деятельности, распространяя ее и на отношения с людьми, и с окружающим миром.

Отличие данной дополнительной образовательной программы от аналогичных программ

Данная программа способствует формированию общих учебных компетентностей: информационной, коммуникативной, социальной, а также включению учащихся в активный творческий познавательный процесс, в ходе которого ученик сам формирует учебную проблему, осуществляет сбор необходимой информации, планирует варианты решения проблемы, делает выводы, анализирует свою работу.

Игровая деятельность здесь рассматривается как вспомогательное средство для поддержания интереса и легкого усвоения нового материала успешное средство развития у учащихся способностей к умственной деятельности. В процессе выполнения изучения тем и игр по ним совершенствуется мышление и речь учащихся, развиваются коммуникативные навыки, расширяется опыт социализации. Занятия вырабатывают такие личные качества, как терпение и уважение к мнению собеседников, последовательность и энергичность в отстаивании своей точки зрения.

Некоторые педагогические принципы, используемые в программе

- создание особого стиля взаимоотношений педагога с каждым учащимся, работа в «зоне его ближайшего развития»;
- важно партнерство; занятия поставлены в основном на общении педагога с учащимися и воспитанников друг с другом;
- использование разнообразных форм работы и видов деятельности учащихся; необходимо, чтобы группа во время занятий была в полном творческом напряжении;
- индивидуализация учебно-творческой деятельности в целях саморазвития творческих способностей учащихся - принцип личной значимости в творческой деятельности, принцип учета личных качеств учащегося, его креативных способностей и возможностей, принцип индивидуального стиля общения с воспитанником, принцип оптимизма и успеха.

Особое внимание уделяется детям с высоким уровнем интеллектуального развития. Значимым условием успешного развития таких учащихся является максимальная индивидуализация их творческой деятельности, что диктует необходимость выходить за рамки общего учебного плана. Для таких учащихся разрабатывается индивидуальный образовательный маршрут.

Основной вид деятельности учащихся – практическая работа, проектная деятельность.

Основной метод обучения – компетентностно-ориентированный подход в обучении.

Наполняемость группы: 1 г. обу-я – 15 чел., 2-3 года обу-я – 12 чел., 4 г.об-я - 10 чел.

Цель и задачи программы

Цель - создание условий для самореализации обучающихся в процессе допрофессионального обучения компьютерным технологиям и компьютерному дизайну.

Задачи

1. Обучающие:

- знакомство с новой сферой деятельности – компьютерным дизайном;
- освоение цифровой и компьютерной техники;

- развитие ключевых компетенций, необходимых в учебной деятельности и для профессионального самоопределения;
- закрепление и расширение знаний, умений, полученные на уроках информатики, изобразительного искусства, математики и т.д., их систематизация.

2. Развивающие:

- развитие эстетических, интеллектуально-творческих способностей, инициативы, самостоятельности;
- развитие внимания, памяти, сообразительности;
- формирование коммуникативных компетентностей.

3. Воспитывающие:

- формирование осознанного стремления к социально-значимой деятельности;
- формирование личности с активной жизненной позицией.
- Психолого-возрастные характеристики обучающихся

Курс программы направлен на образовательно-творческую деятельность обучающихся 7-18 лет. Для детей младшего школьного возраста основным видом деятельности является игра и обучение в зоне ближайшего развития. Для них театральная деятельность интересная и значимая интеллектуальная работа. Вступление ребёнка в подростковый возраст характеризуется качественным ростом в развитии самосознания. Подросток усваивает и понимает цели и мотивы поведения и деятельности, требования к себе и другим, использование свободного времени, в различных занятиях. Существенно влияет на процесс развития система отношений, в которые включён подросток; признание или непризнание его взрослости родителями, учителями и сверстниками. Ранняя юность - решающий возраст для формирования мировоззрения и собственного поведения. В юношеском возрасте особую остроту приобретает проблема выражения себя как личности, а развитие стремления к творчеству рассматривается как средство самовыражения и обретения собственной индивидуальности. (Психологические особенности подросткового и юношеского возраста <http://www.med103.ru>).

Преимущество смешанной группы в том, что старшие помогают младшим, поведение в большей степени сдержанное, а младшие стараются быть дисциплинированными.

Образовательные блоки

Обучение осуществляется по трем основным направлениям: компьютерный дизайн, работа с изображениями и фотографией, создание цифровых фотоархивов, фотоальбомов, презентаций, основы программирования и анимации. Для эффективного результата обучения содержание программы делится на обучающие модули.

Модуль проектной деятельности рассчитан на 12 часов и включает в себя 2 проекта. Проблемы и темы проектов определяются учащимися методом мозгового штурма. Проектно-исследовательскую деятельность учащиеся осуществляют индивидуально или малыми группами.

Режим занятий составлен с учетом возрастных особенностей обучающихся: 1 год обучения - 4 часа в неделю, 2-4 года обучения - 6 часов в неделю.

Форма обучения - индивидуально-групповая.

Формы занятий

В программе используются методы бесед, самостоятельных и практических работ, мастер-классов, практических работ. Эти формы создают ситуацию успеха, стимулируют учащихся на поиск новых нестандартных решений, формируют представление о том, что творческий подход к работе и хорошие знания приносят успех.

Одним из основных мотивов для посещения занятий учащимися служит социальная и творческая практика - участие в мероприятиях и проектах разного уровня.

Ожидаемые результаты:

- навыки работать на компьютере;
- знание основ компьютерного дизайна;

- навыки работы и использования цифровой и компьютерной техники;
- наличие коммуникативных компетентностей (умение вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности);
- оптимальный уровень интеллектуально-творческих способностей, инициативы, самостоятельности;
- осознанное стремление к социально-значимой деятельности.

Способы отслеживания результатов: наблюдения педагога; тестирование и анкетирование; результативность обучающихся в мероприятиях разного уровня; оценка проектной деятельности учащихся.

Формы подведения итогов: защита проектов, ринг знаний и умений, участие в конкурсах разного уровня.

Аттестация обучающихся:

- промежуточная аттестация обучающихся проверяет уровень освоения программы, изученной за определенный год обучения,
- итоговая аттестация определяет освоение всей программы в целом и осуществляется в конце последнего года обучения по программе.

Общий уровень освоения программы определяется индивидуально для каждого обучающегося по бальной системе: 0 баллов - низкий уровень освоения программы; 2 балла - средний уровень освоения программы; 3 балла - высокий уровень освоения программы.

2. Учебно-тематический план программы

№	Модуль	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1 год обучения				
1	Рисование форм	13	17	30
2	Цвет в рисунке	6	10	16
3	Рисование линий	8	11	19
4	Создание и редактирование текста	5	8	13
5	Эффекты	12	16	28
6	Растровые изображения	8	18	26
7	Проектная деятельность	2	10	12
	Итого	54	90	144
2 год обучения				
1	Области изображения	7	32	39
2	Цвета и заливки	6	33	39
3	Инструменты рисования	7	32	39
4	Слой и каналы	7	37	44
5	Слой – маска и текст	7	36	43
6	Проектная деятельность	2	10	12
	Итого	36	180	216

3 год обучения				
1	Редактирование и восстановление изображения	6	26	32
2	Основы коррекции тона и цвета	7	36	43
3	Использование контуров в изображении	7	36	43
4	Дополнительные возможности	7	36	43
5	Подготовка графики к использованию в Интернет	7	36	43
6	Проектная деятельность	2	10	12
	Итого	36	180	216
4 год обучения				
1	Основные понятия программирования	6	26	32
2	Форматирование сайта	7	36	43
3	Графика во Flash	7	36	43
4	Анимация	7	36	43
5	Символы и библиотеки	7	36	43
6	Проектная деятельность	2	10	12
	Итого	36	180	216

3. Содержание программы

3.1. Содержание программы 1 года обучения

«Компьютерный Мир»

3.1.1. Модуль «Рисование форм»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Введение. Компьютерные программы для рисования. Их возможности. Интерфейс CorelDraw.	3	1	4
Рисование форм				
2	Рисование графических примитивов: прямоугольники, эллипсы, спирали, диаграммные сетки, многоугольники.	2	2	4
3	Рисование автофигур. Самостоятельная работа: рисунок из графических примитивов – смайлик, дом, цветок.	1	1	2
4	Выделение и преобразование объектов, перемещение, изменение размеров объекта, повороты и наклоны, копирование. Самостоятельная работа: куб, ракета, книга – с использованием инструментов Поворот и Скос.	1	3	4
5	Группировка объектов, слияние. Практическая работа – создание узора.	1	1	2
6	Изменение порядка расположения объектов. Самостоятельная работа: грузовик из графических примитивов.	1	1	2
7	Объединение объектов. Самостоятельная работа: рисунок Дартс, Медвежонок.	1	1	2
8	Исключение. Самостоятельная работа: создание шестеренки.	1	1	2
9	Пересечение. Самостоятельная работа: лицо-маска, узор.	1	1	2

10	Способы взаимодействия объектов. Выравнивание объектов. Практическая работа: плакат на конкурс «Улицы нашего города». Разработка макета.	1	1	2
11	Занятие на улице: фотографирование красивых видов (зданий, улиц) для использования в плакате.	-	2	2
Подведение итогов				
12	Практическое занятие: создание плаката «Родной край»	-	2	2
Итого		13	17	30

3.1.2. Модуль «Цвет в рисунке»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Цветовые модели. Одноцветная заливка, контур.	1	1	2
Цвет в рисунке				
2	Однородная заливка. Фиксированные палитры. Самостоятельная работа: цветок, букет.	1	1	2
3	Градиентные заливки. Самостоятельная работа: Закат; Планета; Радуга. Радиальная заливка.	1	1	2
4	Коническая заливка, квадратная. Самостоятельная работа: гофрированное железо.	1	1	2
5	Интерактивная сетчатая заливка. Самостоятельная работа: Галактика.	1	1	2
6	Узорные заливки. Заливки текстурой. Самостоятельная работа: дома, платье.	1	1	2
Подведение итогов				
7	Практическая работа: разработка плаката на зимнюю тематику.	-	4	4
Итого		6	10	16

3.1.3. Модуль «Рисование линий»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Построение рисунка.	1	-	1
Рисование линий				
2	Обводка контуров объектов. Задание параметров контура. Диалоговое окно настроек параметров обводки.	1	1	2
3	Рисование линий инструментом Кривая.	1	1	2
4	Рисование инструментом Художественные средства: Штрих, Кисть, Распылитель, Перо. Самостоятельная работа: Солнце (с использованием инструмента Штрих).	2	2	4

5	Рисование линий кривой Безье. Редактирование узлов. Самостоятельная работа: Сердце (с помощью инструмента Безье).	1	1	2
6	Инструмент Лезвие. Самостоятельная работа: Яйцо расколотое.	1	1	2
7	Инструмент Ластик, кисть размазывания, огрубление.	1	1	2
Подведение итогов				
8	Практическая работа: плакат на тему: «Актуальные проблемы окружающей жизни».	-	4	4
Итого		8	11	19

3.1.4. Модуль «Создание и редактирование текста»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Мир растений. Флора Земли и возрастающая роль экологии в современном обществе, уникальный мир растений России. Ядовитые и съедобные растения.	1	-	1
Мир растений				
2	Фигурный текст.	1	1	2
3	Простой текст. Форматирование текста.	1	1	2
4	Размещение простого текста в связанных блоках. Наборы символов.	1	1	2
5	Размещение текста вдоль заданной траектории. Вдоль замкнутой траектории, внутри замкнутой кривой.	1	1	2
Подведение итогов				
6	Практическая работа: герб своей семьи.	-	4	4
Итого		5	8	13

3.1.5. Модуль «Эффекты»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Роль и цель применения эффектов в дизайне.	1	-	1
Эффекты				
2	Экструзия объектов. Точка схода объекта с экструзией. Вращение объектов с экструзией. Заливки объектов с экструзией.	1	1	2
3	Скос. Освещение. Копирование экструзии.	1	1	2
4	Интерактивное создание теней. Объект с тенью.	-	1	1
5	Эффект огибающей.	1	1	2
6	Интерактивная деформация.	1	1	2
7	Эффект перспективы.	1	1	2
8	Эффект перетекания. Свойства траектории.	1	1	2

9	Прочие параметры перехода. Свойства начального и конечного объекта.	1	1	2
10	Эффект ореола.	1	1	2
11	Эффект прозрачности. Линзы. Осветляющая и со сложением цветов.	1	1	2
12	Линза «Рыбий глаз»	1	1	2
13	Линза имитации «тепловых портретов», линза негативного изображения. Линза увеличения.	1	1	2
Подведение итогов				
14	Практическая работа: Фантастические миры.	-	4	4
	Итого	12	16	28

3.1.6. Модуль «Растровые изображения»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Что такое компьютерные изображения-картинки.	1	-	
Виртуальный мир				
2	Импорт и экспорт изображений.	1	1	
3	Конвертирование в растровое изображение. Самостоятельная работа: открытка к празднику.	1	1	
4	Эффекты: Загиб страницы, Завихрение, Акварель.	1	1	
5	Фильтры растровых эффектов. Художественные средства. Самостоятельная работа: Портрет углем.	1	1	
6	Размывка. Цветовые эффекты. Созидание. Искажение. Шум. Добавление новых модулей.	2	2	
7	Трассировка растровых изображений.	1	1	
8	Растровая цветовая маска.	1	1	
Подведение итогов				
9	Практическая работа .	-	4	
10	Повторение. Практическая работа.		6	
	Итого	8	18	26

3.1.7. Модуль «Проектная деятельность»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Введение в тему проекта	1	-	1
2	Проектная деятельность	-	11	11
	Итого	1	11	12

3.2. Содержание программы 2 года обучения

Работа с изображениями

3.2.1 Модуль «Области изображения»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Интерфейс программы	1	2	3
Выделение областей изображения				
2	Выделение, отмена, выделение прямоугольных, эллиптических областей.	1	5	6
3	Ручное выделение областей произвольной формы	1	5	6
4	Способы изменения границ выделения	1	5	6
5	Перемещение и дублирование выделенных объектов	1	5	6
6	Трансформация области	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа – карта поселка	1	5	6
	Итого	7	32	39

3.2.2. Модуль «Цвета и заливка»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Введение. Цвета и заливки.	1	2	3
Работа с цветом				
2	Палитра цветов	1	5	6
3	Выбор цвета на изображении	1	5	6
4	Каталог цветов	1	5	6
5	Выбор цвета	1	5	6
6	Обводка и заливка выделенных областей	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа «Ракрась мир в свои цвета»	-	6	6
	Итого	6	33	39

3.2.3. Модуль «Инструменты рисования»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Возможности работы кистью.	1	2	3
Инструменты рисования				
2	Параметры кистей	1	5	6
3	Образцы и формы кистей	1	5	6
4	Вариации формы и цвета	1	5	6
5	Рассеивание и текстура	1	5	6
6	Дуальная кисть, дополнительные параметры	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа «Картина на заданную тему»	1	5	6
	Итого	7	32	39

3.2.4. Модуль «Слои и каналы»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Слои и каналы				
1	Роль слоев	1	2	3
Слои и каналы				
2	Слои в документе. Фоновый слой. Отдельные слои.	1	5	6
3	Трансформирование, связывание, блокирование слоев.	1	5	6
4	Корректирующий слой. Макетные группы.	1	5	6
5	Эффекты слоя. Режим наложения слоев.	1	5	6
6	Каналы в документе.	1	5	6
Подведение итогов				
7		1	5	6
Итого		7	37	44

3.2.5. Модуль «Слой – маска и текст»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Для чего нужен слой-маска.	1	2	3
Слой-маска и тестовый слой				
2	Создание слоя-маски.	1	5	6
3	Режим быстрого маскирования.	1	5	6
4	Градиенты в качестве масок.	1	5	6
5	Оболочка текста. Преобразования текстового слоя.	1	5	6
6	Эффекты для текстовых слоев.	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа.	-	9	9
Итого		7	36	43

3.1.7. Модуль «Проектная деятельность»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Введение в тему проекта	1	-	1
2	Проектная деятельность	-	11	11
Итого		1	11	12

3.3. Содержание программы 3 года обучения «Работа с изображениями» часть 2

3.3.1. Модуль «Редактирование и восстановление изображения»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Редактирование изображений разного качества.	1	1	2
Редактирование и восстановление изображения				
2	Резкость.	1	2	3
3	Размывка.	1	2	3
4	Восстановление фрагментов.	1	2	3
5	Коррекция фрагментов изображения.	1	2	3
6	Инструменты удаления фона.	1	2	3
Подведение итогов				
7	Практическая работа: редактирование старых фотографий.	-	15	15
Итого		6	26	32

3.3.2. Модуль «Основы коррекции тона и цвета»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Тоновый диапазон изображения.	1	2	3
Тоновая коррекция и коррекция цвета.				
2	Настройка яркости и контрастности	1	5	6
3	Автоматическая коррекция	1	5	6
4	Уровни. Пастеризация.	1	5	6
5	Балансировка цвета.	1	5	6
6	Варианты.	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа.	-	9	9
Итого		7	36	43

3.3.3. Модуль «Использование контуров в изображении»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Режимы и формы контуров	1	2	3
Использование контуров в изображении				
2	Контурный слой	1	5	6
3	Обычный контур	1	5	6
4	Растровая фигура	1	5	6
5	Формы контуров	1	5	6
6	Модификация контуров	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа	-	9	9
Итого		7	36	43

3.3.4. Модуль «Дополнительные возможности»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Варианты действий. Автоматическое создание галереи.	1	2	3
Дополнительные возможности				
2	Редактирование действий	1	5	6
3	Кнопочный режим.	1	5	6
4	Пакетная обработка файлов.	1	5	6
5	Дроплет.	1	5	6
6	«Пасхальные яйца».	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа. Создание галереи работ.	-	9	9
	Итого	7	36	43

3.3.5. Модуль «Подготовка графики к использованию в Интернет»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Особенности графики для использования в Интернет.	1	2	3
Подготовка графики к использованию в Интернет				
2	Оптимизация изображения.	1	5	6
3	JPEG, GIF, PNG	1	5	6
4	Карта ссылок.	1	5	6
5	Разрезание изображения.	1	5	6
6	Ролловер и гиф-анимация.	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа. Создание изобразительного наполнения для своего сайта.	-	9	9
	Итого	7	36	43

3.1.6. Модуль «Проектная деятельность»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Введение в тему проекта	1	-	1
2	Проектная деятельность	-	11	11
	Итого	1	11	12

3.4. Содержание программы 4 года обучения «Основы программирования и анимации»

3.4.1. Модуль «Основные понятия»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Язык, код, теги.	1	1	2
Основные понятия				
2	Теги.	1	2	3
3	Элементы.	1	2	3
4	Атрибуты.	1	2	3
5	Строки, пробелы, регистр.	1	2	3
6	Заголовки.	1	2	3
Подведение итогов				
7	Практическая работа.	-	15	15
Итого		6	26	32

3.4.2. Модуль «Форматирование сайта»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Виды сайтов.	1	2	3
2	Логическое форматирование.	1	5	6
3	Физическое форматирование.	1	5	6
4	Линии.	1	5	6
5	Списки.	1	5	6
6	Таблицы. Ссылки.	1	5	6
Подведение итогов				
	Практическая работа.	-	9	9
7	Итого	7	36	43

3.4.3. Модуль «Графика во Flash»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Знакомство с программой.	1	2	3
2	Рисование графических объектов.	1	5	6
3	Работа с объектами.	1	5	6
4	Работа с цветом.	1	5	6
5	Работа с текстом.	1	5	6
6	Форматирование.	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа. Создание сайта с разделами.	-	9	9
Итого		7	36	43

3.4.4. Модуль «Анимация»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1		1	2	3
2	Временная шкала.	1	5	6
3	Сцена. Кадры. Слои.	1	5	6
4	Покадровая анимация.	1	5	6
5	Анимация движения.	1	5	6
6	Анимация формы.	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа. Создание мини-мультфильма «Летящая бабочка», «Рыбка», «Цветок», «Прыгающий мяч».	-	9	9
	Итого	7	36	43

3.4.5. Модуль «Символы и библиотеки»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
Введение				
1	Ознакомление с понятиями.	1	2	3
2	Создание символов.	1	5	6
3	Команды.	1	5	6
4	Создание образцов.	1	5	6
5	Настройка анимации графических объектов.	1	5	6
6	Библиотеки.	1	5	6
Подведение итогов				
7	Практическая работа. «Растущий листок», «Вращение Земли».	-	9	9
	Итого	7	36	43

3.4.6. Модуль «Проектная деятельность»

№	Тема Содержание	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Введение в тему проекта	1	-	1
2	Проектная деятельность	-	11	11
	Итого	1	11	12

4. Методическое оснащение программы

Специальная литература

- Климов Е.А. Психология профессионального самоопределения. - М., 2004.
- Основы конструктивного общения. Хрестоматия. Составители: Григорьева Т.Г., Усольцева Т.П. - Новосибирск-Москва, 1997.
- Роберт Т.Байярд, Джин Байярд. Ваш беспокойный подросток. //http://lib.ru/KIDS/podrostok.txt// дата обращения 08.08.2012.
- Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения. В 4-х частях. М., 2001.
- Шестаков В.П. Идеи эстетического воспитания. В 2-х томах. – М., 1973.

Структура проектной деятельности

Модуль проектной деятельности рассчитан на 12 часов и включает в себя 2 проекта. Проблемы и темы проектов определяются учащимися методом мозгового штурма. Проектно-исследовательскую деятельность учащиеся осуществляют индивидуально или малыми группами.

Педагогические задачи	Формы и методы	Деятельность учащихся	Результаты	Кол-во часов
Подготовительный этап				
Создание мотивации, определение темы и целей проекта	Создание проблемной ситуации, «мозговой штурм», «карусель» и др.	Обсуждают проблему с педагогом, получают дополнительную информацию, формулируют цели.	Создан положительный настрой на предстоящую деятельность, определены тема и задачи.	2
Планирование				
Научить планированию работы над проектом: -определять источники информации, -способам сбора и анализа информации, -установлению процедур оценки и	Работа в малых группах.	Вырабатывают план действия, формируют задачи каждого участника проекта.	План работы над проектом, выбор формы отчета.	2

критериев оценки процесса и результата, -распределять обязанности в группе.				
Практическая работа (исследование)				
Научить применять полученные знания в практической деятельности, применять алгоритм действий.	Индивидуальная и групповая формы самостоятельной работы (исследования). Эвристический метод.	Разрабатывают, проектируют и выполняют замысел в изготовлении модели (изделия).	Изготовлены модель (изделие), как конечный продукт проектной деятельности.	4
Результаты практической работы, коррекция				
Научить определять ошибки и справлять их.	Аналитический метод.	Анализируют работу и выполняют коррекционные действия.	Поэтапное выполнение работы, исправить ошибки.	1
Отчет, представление				
Сформировать умения презентации своей работы.	Защита проекта	Аргументировано объясняют свой замысел, алгоритм действий, целесообразность изготовленной модели (изделия)	Устный отчет и представление модели (изделия)	2
Оценка результатов процесса				
Организовать рефлексию, самооценку, взаимооценку, оценить процесс и результат.	Опрос-итог	Участвуют в оценке, путем коллективного обсуждения.	Оценка в баллах. Рейтинговая оценка.	1
Итого				12

Оценочная деятельность

- Оценка формирования универсальных учебных действий (УУД) с предметным содержанием

№	Учащийся	Критерии оценки			Степень самостоятельности	Общий балл
		Скорость включения учащегося в задание	Устойчивость представления алгоритма деятельности (знания)	Качество продукта деятельности		

- Оценка качеств личности

Качества личности	Признаки проявления качеств личности			
	ярко проявляются 3 балла	проявляются 2 балла	слабо проявляются 1 балл	не проявляются 0 баллов
1. Активность, организаторские способности	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается выдающихся результатов, инициативен, организует деятельность других.	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов.	Мало активен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность невысокая.	Пропускает занятия, мешает другим.
2. Коммуникативные навыки, коллективизм	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию успешно выступает перед аудиторией.	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией.	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.
3. Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность	Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда	Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не	Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с	Уклоняется от поручений, безответствен. Часто недисциплинирован, нарушает правила поведения, слабо

	дисциплинирован, везде соблюдает правила поведения, требует того же от других.	требует этого от других.	поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности преподавателя или товарищей.	реагирует на воспитательные воздействия.
4. Нравственность, гуманность	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям,	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других.	Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще скромнее, со сверстниками бывает груб.	Недоброжелателен, груб, пренебрежителен, высокомерен с товарищами и старшими, часто обманывает, неискренен.
5. Креативность, склонность к исследовательско-проектировочной деятельности	Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектировочные работы. Является разработчиком проекта, может создать проектировочную команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий.	Выполняет исследовательские, проектировочные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.	Может работать в исследовательской группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.	В проектно-исследовательскую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий репродуктивный.

Техническое оснащение

4 комплекта компьютера
мультимедиа аппаратура

Литература

Для педагога

- Основы конструктивного общения. Хрестоматия. Составители: Григорьева Т.Г., Усольцева Т.П. - Новосибирск-Москва, 1997.
- Роберт Т.Байярд, Джин Байярд. Ваш беспокойный подросток. // <http://lib.ru/KIDS/podrostok.txt/> дата обращения 08.08.2012.
- Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения. В 4-х частях.- М., 2001.
- Шестаков В.П. Идеи эстетического воспитания. В 2-х томах. – М., 1973.

Для учащихся

Энциклопедия для детей. - М.: Искусство. «Аванта +», 2001.