


Министерство образования и науки Российской Федерации
Департамент образования администрации г. Братска
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дворец детского и юношеского творчества»
муниципального образования г. Братска

РАССМОТРЕНО

Заседание МС
МАУ ДО «ДДЮТ»
Протокол № 1
от 30.08.2017
Зам. директора по УВР
Сумина А.В. 

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 128
от 01.09.2017

Директор
МАУ ДО «ДДЮТ»
Панасенкова Л.П.



**Дополнительная общеобразовательная
программа (общеразвивающая)
«Компьютерная грамотность»**

Срок реализации программы – 1 год
Возраст обучающихся – 10-16 лет

Автор - составитель:
Груднина Елена Леонидовна
педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ДДЮТ»

Братск - 2017

Пояснительная записка

В век всеобщей компьютеризации, информационная грамотность обеспечивает успешную адаптацию в социуме. В настоящее время все большее количество обучающихся сталкивается с вопросами компьютеризации своей деятельности. С помощью компьютера решаются самые разнообразные задачи: подготовка рефератов, презентаций, построение графиков, разработка буклетов, приглашений, участие в массовых мероприятиях с применением компьютерных технологий. Итак, все выше перечисленное требует от обучающегося хорошей компетенции в области компьютерных технологий.

Программа разработана в соответствии с требованиями основных нормативных документов: Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ; Постановление Правительства РФ от 15 апреля 2014 г. N 295 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы; Конвенция о правах ребёнка; Федеральный закон от 24.07.1998 N 124-ФЗ (ред. от 28.12.2016) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».

В связи с введением нового закона об образовании (Федеральный закон об образовании №273 от 29.12.2012г.) появилась необходимость изменения содержания образовательной программы: технологии её реализации, методологии, содержания и процедуры оценивания результатов освоения программы. В соответствии с новыми требованиями повысилась значимость формирования условий реализации программ, в том числе создание такой образовательной инфраструктуры, которая соответствует изменяющимся требованиям времени.

Новая концепция образования, реализуемая ФГОС (начальное, среднее, общее образование) – это переход от информационно-трансляционной системы образования к системе деятельностной, формирующей у обучающихся компетенции самостоятельной навигации по освоенным предметным знаниям при решении конкретных личностно-значимых задач, в том числе и ситуациях неопределенности.

В основе построения данной программы лежит идея гуманизации, соответствующая современным представлениям о целях дополнительного образования и уделяющая особое внимание личности обучающегося, его интересам и способностям. В основе отбора методов и средств обучения лежит деятельностный подход.

Программа «Компьютерная грамотность» разработана на основе примерных программ, рекомендованных Министерством образования РФ: Информатика и ИКТ. 5 класс. Босова Л.Л. ФГОС и на основе программы дополнительного образования «Информационные технологии», автор Карамин В.Г., педагог Центра детского творчества «На Владковском», г.Москва. Данная программа составлена в МАУ ДО «Дворца детского и

юношеского творчества имени Е.А. Евтушенко» МО г.Братска, п. Энергетик. Программа является результатом работы педагога с детьми и их родителями в течении нескольких лет, а также ориентирована на потребности большинства детей и родителей в области современных компьютерных технологий.

Направленность программы - техническая.

Новизна программы состоит в том, что большая часть времени программы отведена на практические занятия и основные знания относительно теории, обучающиеся получают в контексте практического применения.

Актуальность программы и её педагогическая целесообразность состоит в том, что программа охватывает целый ряд программ, применяемых в различных областях человеческой деятельности, для успешной работы в которых, знание данного программного обеспечения является необходимостью. В обучение внесено изучение программ, связанных с версткой текста, проведением анализа данных и вычислений, подготовкой презентаций, с дизайном, графикой и анимацией.

Особенность программы заключается в том, что предметом изучения является программное обеспечение ПК. Вопросы сборки, подборки комплектующих, наладки ПК не изучаются.

Цель:

Подготовка уверенного пользователя современного персонального компьютера.

Задачи.

Обучающие:

- ◆ научить ребят осмысленным действиям, направленным на решение с помощью компьютера конкретных информационных, документальных, художественных и др. задач;
- ◆ обучить практическим навыкам пользовательской работы на компьютере;
- ◆ обеспечить теоретической базой знаний, необходимой для осмысления выполняемых действий.

Развивающие:

- ◆ формировать у ребенка навыки самостоятельного принятия решений;
- ◆ развивать умение планировать, подбирать и организовывать информацию;
- ◆ стимулировать творческое мышление и интеллект при решении поставленных задач.

Воспитательные:

- ◆ формирование у ребенка культуры общения и поведения в коллективе;
- ◆ формирование умения слушать педагога или собеседника;

- ◆ стимулировать стремление к здоровому образу жизни.

Возраст обучающихся: 10-16 лет (4-10 класс)

Сроки реализации, формы и режим занятий

Программа состоит из пяти модулей: «Информационные технологии», «Графика и анимация-1» (Photoshop, Macromedia Flash), «Графика и анимация-2» (CorelDraw, Photoshop, Windows Movie Maker), «Web-дизайн», «Программирование в MS Excel». Каждый модуль реализуется в течение одного года. Продолжительность каждого модуля программы - 36 учебных недель, занятия 2 раза в неделю по 2 академических часа (144 академических часа ежегодно). Обучение проходит в форме комбинированных занятий, каждая из пройденных тем закрепляется на практической части занятия. При обучении выполняется дифференцированный подход к обучающимся, в зависимости от возрастной категории и индивидуальных особенностей. Материал занятий дается по принципу «от простого к сложному».

Ожидаемые результаты

Личностные результаты — это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении данной программы являются:

- ◆ наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- ◆ понимание роли информационных процессов в современном мире;
- ◆ владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ◆ развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- ◆ способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики в условиях развития информационного общества;
- ◆ готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики;
- ◆ способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

◆ способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты — освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении данной программы, являются:

◆ владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы;

◆ владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей;

◆ соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

◆ оценивать правильность выполнения учебной задачи;

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

◆ владение основными универсальными умениями информационного характера, такими как: постановка и формулирование проблемы;

◆ поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации;

◆ умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы;

◆ использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; создание графических объектов; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения (специфические для данной предметной области), виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых

теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. Предметные результаты изучения данной программы:

- ◆ формирование информационной культуры;
- ◆ формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- ◆ развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- ◆ 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.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Методическая служба учреждения дополнительного образования разработала (в соответствии с Федеральным законом об образовании №273 от 29.12.2012) критерии оценок промежуточной, итоговой аттестации и текущего контроля успеваемости.

Многочисленно разработаны типовые задания, контрольные работы, тесты и методы контроля, позволяющие оценить приобретенные знания, умения и навыки. Таким образом. Промежуточная и итоговая аттестация проводится в соответствии с локальными актами учреждения.

Педагогический контроль.

Вводный контроль в начале занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного. Может проходить как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий.

Текущий контроль в процессе проведения занятия, направленный на закрепление правил решения поставленной задачи.

Промежуточный контроль по завершении изучения определенной темы. Проводится в форме проверочных работ, самостоятельных практических работ, зачетных работ.

Итоговый контроль в форме прохождения тестирования по пройденным темам либо же в форме выполнения зачетных работ.

Основными критериями оценки зачетных работ являются: самостоятельность работы, осмысленность действий, творческий подход к выполнению заданий.

Модуль “Информационные технологии”

Цель

Главная цель модуля “Информационные технологии” привить обучающимся умение использовать информационные технологии в своей повседневной учебной и последующей профессиональной деятельности.

Задачи

1. Познакомить с операционной системой Windows и научить выполнять основные операции в данной системе.
2. Научить работе с современными программами из пакета Microsoft Office: Word, PowerPoint, Excel, Publisher.
3. Передать учащимся в большей степени практический опыт работы с программами пакета Microsoft Office и выработать потребность обращаться к компьютеру при решении задач из разных предметных областей, базирующуюся на осознанном владении офисными технологиями и навыках взаимодействия с компьютером.
4. Способствовать развитию творческого мышления и интеллекта, посредством постановки перед учащимися различных по своей сложности практических задач.

Основные направления и содержание деятельности.

ОС Windows – на сегодняшний день самая распространенная операционная система, которая позволяет пользователю выполнять основные операции и управлять работой компьютера.

MS Word – текстовый редактор и настольное средство подготовки документов профессионального качества с помощью стилей, шаблонов, таблиц. Позволяет создавать отчеты, статьи, доклады, почтовые сообщения, Web-страницы. Организует проверку орфографии и грамматики.

MS Excel – табличный процессор для работы с электронными таблицами. Обеспечивает анализ данных, построение диаграмм, проведение сложных вычислений с использованием функций программы. Создает накладные, формы заказов, бухгалтерские отчеты, списки данных, цветные трехмерные диаграммы.

MS Power Point – программа для создания графических презентаций в виде слайдов, настенных проекций и мультимедийных презентаций. Создает слайды, заметки докладчика, демонстрации, конференции в сети.

MS Publisher – настольная программа для подготовки публикаций бюллетеней, брошюр, Web-узлов, открыток. Создает оригинал-макеты для использования в сети, печати или размещения на Web-узле с помощью мастеров, шаблонов и готовых макетов.

Учебно-тематический план

№	Название разделов и тем	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение	1	1	2
2.	Общие сведения	7	7	14
3.	Операционная система Windows	1	19	20
4.	Текстовый редактор Microsoft Word	14	28	42
5.	Создание презентаций в MS PowerPoint	4	14	18
6.	Электронные таблицы Microsoft Excel	9	13	22
7.	Подготовка публикаций в Microsoft Publisher	1	5	6
8.	Основы работы в сети Internet	1	5	6
9.	Практикум, повторение, индивидуальная работа	0	12	12
10.	Итоговое занятие	0	2	2
Итого		38	106	144

Содержание	Часы
<p>1. Введение: Техника безопасности при работе за компьютером. Правила поведения в компьютерном классе. Компьютер и здоровье. Знакомство с программой курса. Правила включения и выключения ПК.</p>	2
<p>2. Общие сведения Понятие информации, единицы измерения информации. Типы ПК. Состав системного блока. Память внутренняя, внешняя. Устройства ввода и вывода информации. Порты. Состав и функции клавиатуры. Клавиатурный тренажер.</p>	14
<p>3. Операционная система Windows. Понятие рабочего стола. Основные объекты Windows. Значок, ярлык, файл. Виды окон. Виды окон. Основные операции с папками и файлами. Настройка Windows. Стандартные программы. Графический редактор Paint. Проверочная работа.</p>	20
<p>4. Текстовый редактор Microsoft Word</p>	42
<p>Пакет программ Microsoft Office. Основные программы, входящие в пакет. Назначение. Введение в текстовый редактор Microsoft Word. Запуск Microsoft Word. Назначение текстового процессора. Создание нового документа. Способы сохранения документа. Открытие документа. Общие сведения о документе. Отображение документа различными способами. Использование справки.</p>	2
<p>Набор и редактирование текста. Набор текста. Перемещение по документу. Выделение текста. Исправление и удаление. Перемещение и копирование текста. Буфер обмена. Поиск и замена текста в документе. Вставка даты и времени. Проверка орфографии и расстановка переносов в документе. Сохранение и загрузка текста. Создание нового файла. Различные форматы файлов.</p>	6
<p>Форматирование текста. Форматирование символов и абзацев. Границы и заливка абзацев. Табуляция. Вставка символов. Понятия Автозамена и Автотекст. Виды списков. Создание списка.</p>	10

Содержание	Часы
Самостоятельная работа “Набор, редактирование, форматирование текста”	2
Практическая работа.	2
Работа с таблицами. Создание таблицы. Набор текста в таблице. Изменение ширины столбцов, высоты строк. Вставка и удаление столбцов, строк. Форматирование таблицы. Объединение и разбиение ячеек. Рисование таблиц. Самостоятельная работа “Создание таблиц”	6
Импорт и создание графики. Импорт графики. Правка Рисование в документе Word. Панель инструментов Рисование. Автофигуры. Установка заливки и цвета, типа линий. Группировка и разгруппировка объектов. Сетка. Создание рекламного проспекта.	6
Word Art, Microsoft Equation. Создание различных текстовых эффектов с помощью Word Art. Редактор формул Microsoft Equation.	2
Практическая работа.	2
Компоновка страницы. Работа с колонками. Печать в Microsoft Word. Установка размера бумаги и ориентации страницы. Работа с полями страниц. Создание колонтитулов. Нумерация страниц. Разбивка документа на разделы. Создание многоколончатого текста. Предварительный просмотр документа перед печатью. Параметры печати документа. Вывод документа на печать.	2
<i>Зачетная работа “Текстовый редактор Microsoft Word”</i>	2
5. Создание презентаций в Microsoft PowerPoint.	18
Знакомство с программой Microsoft PowerPoint. Общие сведения о MS PowerPoint. Назначение. Что такое презентация. Окно презентации. Создание презентации. Сохранение презентации. Открытие презентации. Добавление и удаление слайдов презентации. Перестановка слайдов. Запуск презентации на показ. Разработка первой презентации.	2
Редактирование презентации. Отображение документа MS PowerPoint в разных режимах. Добавление эффектов перехода между слайдами. Настройка эффектов анимации объектов. Вставка эффектов анимации в первую презентацию.	2
Усовершенствование презентации. Рисование графических объектов Вставка рисунков, таблиц, диаграмм, звуков в презентацию. Разработка второй презентации.	4
Вставка ссылок Использование ссылок для перехода к определенным слайдам. Создание управляющих кнопок. Вставка видеоклипов. Разработка третьей презентации.	2
Создание презентаций: «Графический редактор Paint», «Семь чудес света». Настройка анимационных эффектов.	6
<i>Зачетная работа “Моя презентация в MS PowerPoint”.</i>	2
6. Электронные таблицы Microsoft Excel	22
Введение в электронные таблицы Microsoft Excel. Ведение рабочей книги.	2
Редактирование данных рабочего листа. Ввод данных. Выделение ячеек, диапазона ячеек и перемещение в пределах выделенной области. Редактирование данных в ячейке.	2
Копирование и перемещение данных. Вставка, удаление и очистка ячеек, строк и столбцов. Средство Автозаполнения.	2
Форматирование внешнего вида данных рабочего листа. Типы данных. Форматирование численных величин.	2
Правила создание формул.	8

Содержание	Часы
Абсолютная, относительная адресация. Перемещение и копирование формул и ссылок. Работа с именами. Работа с Мастером функций. Применение кнопки Автосуммирование. Проведение вычислений на рабочем листе.	
Создание диаграмм по данным рабочего листа. Диаграмма. Создание внедренной диаграммы на рабочем листе. Создание листа диаграмм в рабочей книге. Редактирование данных в диаграмме. Форматирование диаграммы.	4
<i>Зачетная работа "Табличный процессор Microsoft Excel"</i>	2
7. Подготовка публикаций в Microsoft Publisher	6
Знакомство с MS Publisher	2
Создание брошюр, бюллетеней, визиток. Добавление рисунков и спецэффектов	2
<i>Зачетная работа</i>	2
8. Основы работы в сети Internet	6
Поиск информации. Сохранение страниц сайта	2
Сохранение фото, текста из сети Internet	2
Создание почтового ящика на сервисах yandex.ru и mail.ru. Отправка и получение почты	2
8. Практикум, повторение, индивидуальная работа	12
9. Итоговое занятие	2
Итого за год	144

Модуль «Графика и анимация-1»

Цель

Главная цель курса «Графика и анимация-1» – рассмотреть основные возможности наиболее популярных графических программ: Adobe Photoshop и Macromedia Flash.

Задачи

Обучающие:

1. Рассмотреть основы компьютерной графики, виды, особенности, достоинства и недостатки.
2. Познакомить с наиболее популярными растровыми и векторными графическими программами.
3. Дать понимание принципов построения и хранения изображений.
4. Изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами.
5. Разобрать описание цветовых оттенков на экране монитора и при печати на принтере; разобрать основные модели цветов.
6. Научить обучающихся редактировать готовые изображения и создавать

собственные, используя инструменты графических программ.

7. Изучить виды анимации.
8. Изучить методы и приемы создания анимированной графики.
9. Научить обучающихся создавать несложные анимированные фильмы.
10. Научить выполнять обмен графическими данными между различными

программами.

Развивающие:

1. Развивать эстетический вкус и фантазию.
2. Развивать творческое воображение и мышление.

Воспитательные:

1. Формирование вкуса к творчеству.
2. Воспитание и привитие ответственного отношения к труду.
3. Воспитание внимательности и аккуратности.

Знания и умения на старте

Предполагается, что приступающий к обучению умеет:

- оперировать основными понятиями системы Windows;
- запускать приложение (в окне Windows) и завершать его работу;
- выполнять основные операции с папками и файлами;
- переключаться между экранными окнами приложений;
- набирать, редактировать и форматировать текст в текстовом редакторе;
- создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе MS Paint.

Основные направления и содержание деятельности.

В курсе «Графика и анимация - 1» рассматриваются:

- основные вопросы создания, редактирования и хранения изображений;
- особенности работы с изображениями в растровых и векторных программах;
- методы и приемы создания анимированной графики;

Adobe Photoshop - самая популярная в мире программа редактирования растровых изображений. Она используется для ретуширования, тоновой, цветовой коррекции, а также с целью построения коллажей, в которых фрагменты различных изображений сливаются вместе для создания интересных и необычных эффектов.

Macromedia Flash – одна из наиболее популярных программ создания анимированной векторной графики с потрясающими спецэффектами. Программа Flash – уникальное сочетание графики, анимации и программирования на языке ActionScript.

Знания, полученные при изучении курса «Графика и анимация - 1», учащиеся могут использовать при создании рекламной продукции. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на Web-странице. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Учебно-тематический план

№	Название разделов и тем	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение	2	2	4
2.	Графический редактор Adobe Photoshop	20	56	76
3.	Компонент ImageReady	1	9	10
4.	Анимация в Macromedia Flash	13	27	40
5.	Практикум, повторение, индивидуальная работа	0	12	12
6.	Итоговое занятие	0	2	2
Итого		36	108	144

Содержание	Часы
<p>1. Введение</p> <p>Техника безопасности при работе за компьютером. Правила поведения в компьютерном классе. Компьютер и здоровье. Знакомство с программой курса.</p> <p>Компьютерная графика: векторная и растровая. Особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Работа с презентацией «Виды компьютерной графики».</p>	4
<p>2. Графический редактор Adobe Photoshop</p>	76
<p>Введение в графический редактор Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Режимы работы с документами. Настройка расположения палитр.</p>	2
<p>Выделение областей. Инструменты выделения: Прямоугольная, Овальная области, Лассо, Волшебная палочка. Настройка параметров инструментов выделения. Практическая работа</p>	4
<p>Операции с выделениями: добавление, пересечение, дополнение, расширение, сжатие, удаление выделенных областей. Сглаживание, растушевка, граница. Трансформирование выделения: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Практическая работа «Операции с выделениями»</p>	6
<p>Форматы графических файлов. Векторные и растровые форматы. Методы сжатия графических изображений.</p>	2

Содержание	Часы
Знакомство со слоями. Понятие слоя. Операции над слоями: создание удаление, перемещение, переименование. Практическая работа «Основы работы со слоями».	4
<p>Виды растровой графики. Цветовые модели в компьютерной графике. Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.</p> <p>Способы выбора основного и фоновых цветов. Инструменты: Пипетка, Цветовой эталон, Кисть. Параметры инструментов Создание новой кисти. Практическая работа.</p>	4
Самостоятельная работа «Слой»	2
<p>Инструменты: Узорный штамп, Заливка, Градиент. Параметры инструментов</p> <p>Практическая работа «Применение инструментов Узорный штамп, заливка, Градиент.</p>	2
Раскрашивание черно-белых изображений, фотографий. Обесцвечивание цветных изображений. Практическая работа «Раскрашивание и обесцвечивание изображений»	4
<p>Инструменты: Ластик, Волшебный ластик. Параметры инструментов. Создаем коллаж «Самолет над Земным шаром»</p>	4
<p>Инструменты создания текста: Горизонтальный текст, Вертикальный текст. Настройка параметров текста.</p> <p>Блочный текст. Перевод векторного слоя в растровый. Использование фильтров.</p> <p>Инструменты создания текста: Горизонтальная текст-маска, Вертикальная текст-маска. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, рельефа, контура, обводки изображения.</p>	6
Практические работы: «Монтаж фотографий с использованием текста».	2
Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, рельефа, контура, обводки изображения»	2
<p>Режимы для работы с выделенными областями: Стандартный, Быстрой маски. Градиентные маски.</p>	4
<p>Фильтры: основные сведения, применение. Практическая работа «Применение фильтров для имитации различных техник рисования»</p>	4
Зачетная работа: «Создаем коллаж»	2
Практическая работа	2
Понятие тонового диапазона изображения.	2
<p>Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции. Практическая работа «Основы коррекции цвета, тона».</p>	2
<p>Методы устранения дефектов с фотографий. Инструмент «Штамп». Инструменты осветления и затемнения, повышение резкости и размытия фрагментов изображений вручную. Инструменты: «Восстанавливающая кисть, Заплата, замена цвета».</p>	4
Практическая работа «Восстановление старых фотографий».	4
<p>Назначение контуров. Режимы контуров. Редактирование контуров. Преобразование контура в обводку, в границу выделения. Практическая работа: «Использование контуров»</p>	4

Содержание	Часы
Визитка. История создания. Оформление средствами Photoshop	2
<i>Зачетная работа.</i>	2
3. Компонент ImageReady	10
3.1 Знакомство с программой ImageReady. Использование инструментов.	2
3.2 GIF- анимация: создание, выделение, перенос, удаление кадров. Сохранение анимации.	2
3.3 Практические работы по созданию анимированных изображений.	6
4. Анимация в Macromedia Flash	40
Введение в Macromedia Flash. Настройка рабочей среды. Панель инструментов. Панель свойств.	2
Инструменты Линия, Карандаш, Прямоугольник, Овал. Настройка атрибутов. Инструменты Заливка, Обрамление, Ластик, Пипетка. Настройка атрибутов. Выделение объектов. Выделение заливки и обводки. Инструменты Лассо, Волшебная палочка. Настройка атрибутов.	6
Трансформация объектов. Настройка размеров сцены. Экспорт рисунка. Понятие группы. Редактирование группы. Группировка, разгруппировка, блокирование объектов.	2
Ввод текста. Применение фильтра. Выравнивание и распределение объектов.	2
Создание простейшей анимации. Покадровая анимация.	4
Анимация трансформации. Фильтры. Виды анимации. Работа со слоями. Озвучивание.	4
Анимация движения. Создание траектории движения. Создание вложенной анимации. Вставка фонового рисунка.	4
Создание сцен анимации. Операции со сценами. Озвучивание. Создание анимации формы (морфинг). Идентификаторы.	4
Управление скоростью движения. Вращение. Настройка цвета, прозрачности, яркости клипа.	4
Слой- маски. Создание маскирующего слоя. Практическая работа « Маскировочный слой.	2
Практические работы: «Плывущий корабль», «Веселый поезд»	4
<i>Зачетная работа</i>	2
5. Практикум, повторение, индивидуальная работа	12
6. Итоговое занятие	2
Итого за год	144

Модуль « Графика и анимация-2»

Цель

Главная цель курса «Графика и анимация-2» – рассмотреть основные возможности наиболее популярных графических программ: CorelDraw, Photoshop, Windows Movie Maker.

Задачи

Обучающие:

1. Рассмотреть основы компьютерной графики, виды, особенности, достоинства и недостатки.
2. Познакомить с наиболее популярными растровыми и векторными графическими программами.
3. Дать понимание принципов построения и хранения изображений векторной и растровой графики.
4. Изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами.
5. Научить обучающихся создавать собственные изображения, используя инструменты графических программ.
6. Научить создавать простейшие видеоролики.
7. Познакомить с приемами экспорта и импорта графических изображений.
8. Научить выполнять обмен графическими данными между программами.

Развивающие:

1. Развивать фантазию.
2. Развивать творческое воображение и мышление.

Воспитательные:

1. Формирование вкуса к творчеству.
2. Воспитание внимательности и привитие ответственного отношения к труду.
3. Формирование способности самостоятельно принимать решения.

Знания и умения на старте

Предполагается, что приступающий к обучению умеет:

- оперировать основными понятиями системы Windows;
- запускать приложение (в окне Windows) и завершать его работу;
- выполнять основные операции с папками и файлами;
- переключаться между экранными окнами приложений;
- набирать, редактировать и форматировать текст в текстовом редакторе;
- создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе MS Paint.

Основные направления и содержание деятельности.

В курсе «Графика и анимация-2» рассматриваются:

- основные вопросы создания, редактирования и хранения изображений;
- методы создания иллюстраций в векторной программе;
- методы редактирования растровой графики;
- основные принципы создания видеоролика.

CorelDraw в настоящее время является одной из наиболее популярных векторных графических программ. Свою популярность программа приобрела благодаря тому, что позволяет начинающим и профессиональным художникам создавать эффектные иллюстрации различной сложности.

Adobe Photoshop - самая популярная в мире программа редактирования растровых изображений. Она используется для ретуширования, тоновой, цветовой коррекции, а также с целью построения коллажей, в которых фрагменты различных изображений сливаются вместе для создания интересных и необычных эффектов.

Windows Movie Maker относится к мультимедийным программам, то есть позволяющие обрабатывать аудио и видеoinформацию. Программа позволяет создавать на компьютере домашние видеозаписи и слайд-шоу, дополненные профессионально оформленными заголовками, переходами, эффектами, музыкой и закадровым текстом.

Учебно-тематический план

№	Название разделов и тем	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение	2	2	4
2.	Графический редактор Corel Draw	18	54	72
3.	Графический редактор Adobe Photoshop	5	31	36
4.	Знакомство с Windows Movie Maker	5	13	18
5.	Практикум, повторение, индивидуальная работа		12	12
6.	Итоговое занятие		2	2
Итого		30	110	144

Содержание	Часы
1. Введение Техника безопасности при работе за компьютером. Компьютерная графика: векторная и растровая. Особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Форматы графических файлов.	4
2. Графический редактор Corel Draw	72

Содержание	Часы
Введение в программу CorelDraw. Рабочее окно программы. Особенности меню. Рабочий лист. Основные элементы	2
Основы работы с объектами. Рисование овалов, прямоугольников, многоугольников, звезд, спиралей, диаграммных сеток. Простые фигуры. Практическая работа. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение. Операции над объектами: перекося, вращение, масштабирование. Практическая работа. Операции преобразования объектов. Панель Преобразования. Выравнивание на рабочем листе и относительно друг друга. Практическая работа «Создание рисунков из основных объектов с применением операций трансформации».	12
Создание рисунков из кривых. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Линии и инструмент (Кривая Безье). Основные операции с кривыми Практическая работа «Создание рисунков с помощью кривых».	6
Инструменты группы Artistic Media (Художественные средства)	2
Заливка объекта. Виды заливки. Настройка. Интерактивная заливка. Копирование свойств одних объектов на другие. Практическая работа «Создание пейзажа».	4
Самостоятельная работа	2
Методы упорядочения и объединения объектов. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование. Методы объединения объектов: объединение, исключение одного объекта из другого. Практические работы: построение объекта сложной формы путем объединения.	6
Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Практическая работа «Построение обложки для CD-диска».	4
Вспомогательные режимы работы. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный. Понятие слоя, работа со слоями.	2
Эффект объема. Перспективные и изометрические изображения. Практическая работа «Эффект объема».	4
Эффект перетекания. Создание базового пошагового перехода. Переходы вдоль заданной траектории. Практическая работа «Построение пошаговых переходов вдоль траектории». Размещение текста вдоль траектории во фрейме. Составные и разделенные пошаговые переходы. Практическая работа.	8
Получение художественных эффектов. Создание эффектов: Ореол, Тень. Тень и инструмент Drop Shadow (Интерактивная тень). Деформация: Интерактивная деформация, Зигзаг. Деформация: Скручивание, Грабли. Получение художественных эффектов: Линза, Прозрачность.	10
Работа с растровыми объектами. Фигурная обрезка. Растровые эффекты.	2
Трюки и эффекты в CorelDraw. Практические работы.	4
<i>Выполнение зачетной работы</i>	4
3. Графический редактор Adobe Photoshop	36
Инструменты выделения	2

Содержание	Часы
Операции трансформации выделенных фрагментов, границы выделения.	2
Слои. Основные операции над слоями.	2
Инструменты: Кисть, Заливка, Градиент, группа Ластик.	4
Цветовые модели. Раскрашивание и обесцвечивание изображений.	2
Инструменты создания текста.	2
Создание спецэффектов на слоях. Практическая работа.	4
Инструменты устранения дефектов с фото.	2
Фильтры.	2
Практические работы.	10
Зачетная работа	2
4. Знакомство с Windows Movie Maker.	18
Видеоролик в Movie Maker. Основные понятия.	2
Редактирование видеоролика.	2
Настройка эффектов, переходов, титров.	2
Озвучивание видеоролика.	2
Воспроизведение и передача фильма.	2
Создание собственного видеоролика.	6
<i>Зачетная работа.</i>	2
4. Практикум, повторение, индивидуальная работа	12
5. Итоговое занятие	2
Итого за год	144 часа

Модуль « WEB-дизайн»

Цель

В связи с развитием во всем мире Интернета у многих учреждений, фирм и просто конкретных людей появилась потребность в создании собственных Web-страниц или Web-сайтов. Часто бывает, что нужно просто представить материал в электронном варианте, фрагменты которого связаны между собой гиперссылками. Соответственно растет спрос на профессию Web-дизайнера, человека, обладающего художественным вкусом и сведущего в Internet-технологиях. Человека, который создает Web-страницы и объединяет их в Web-сайты.

Итак, **основная цель** – дать учащимся почувствовать себя в роли начинающего Web-дизайнера.

Задачи

Обучающие:

1. Изучить основы языка разметки гипертекста HTML .

2. Научить, используя средства языка HTML, строить простейшие HTML-странички, (т.е. размещать текст, изображения, фотографии, анимацию, гиперссылки, таблицы), которые в свою очередь можно было бы использовать на локальном компьютере у себя дома или в школе;
3. Изучить основные принципы работы редактора сайтов Dreamweaver.
4. Научить конструировать собственные Web- страницы, т.е. подбирать и соответствующим образом размещать материал, грамотно организовывать переходы между страницами.
5. Разработать электронный учебник или журнал на свободную тематику.
6. Разработать Web-сайт на свободную тематику и при наличии выхода в сеть Internet, зарегистрировать сайт на бесплатном хостинге.

Развивающие:

1. Способствовать развитию: умения планировать, подбирать и организовывать информацию.
2. Развивать творческое мышление и интеллект.

Воспитательные:

1. Создание мотивации к творчеству.
2. Воспитание у ребят уважительного отношения к друг другу.
3. Формирование способности самостоятельно принимать решения.

Знания и умения на старте

Предполагается, что приступающий к обучению умеет:

- запускать приложение (в окне Windows) и завершать его работу;
- выполнять основные операции с папками и файлами;
- переключаться между экранными окнами приложений и переносить информацию через буфер операционной системы из одного окна в другое;
- набирать, редактировать, форматировать тексты на компьютере;
- желательно уметь редактировать графическую информацию;

Основные направления и содержание деятельности.

Обучение проходит в форме комбинированных занятий, каждая из пройденных тем закрепляется на практической части занятия. При обучении выполняется дифференцированный подход к детям, в зависимости от возрастной категории и индивидуальных особенностей.

Задания разработаны с учетом возрастных особенностей: помимо основного минимума предлагаются дополнительные творческие задания для более сильных

учеников. Таким образом, каждый учащийся выполняет задания по мере своих сил и занят в течение всего урока.

В процессе обучения учащиеся учатся конструировать простейшие HTML-страницы, изучают теги и их основные атрибуты для работы с текстом, изображениями, анимацией, гиперссылками, таблицами, фреймами. В итоге, используя язык HTML ребята должны разработать свой электронный учебник на интересующую их тематику. Следующий этап – изучение основных принципов работы редактора сайтов Dreamweaver. По мере изучения этой программы ребятам предлагается конструирование своего собственного Web-сайта.

Курс рассчитан на учащихся, изучивших: операционную систему семейства Windows, текстовый редактор (умение набирать редактировать и форматировать тексты), например MS Word, графический редактор MS Paint или еще лучше Adobe Photoshop.

Для изучения этого курса необходимо оснастить рабочее место компьютером с установленным на нем браузером Microsoft Internet Explorer или Google Chrome с подключением рабочего места к Internet. Для написания программ необходим текстовый редактор. Для этой цели хорошо подходит Блокнот Windows или другой редактор, который умеет работать в той же кодировке, что и браузер (как правило в кодировке Windows).

Учебно-тематический план

№	Название разделов и тем	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение.	2	2	4
2.	Основы языка HTML	18	42	60
3.	Редактор сайтов Macromedia Dreamweaver	9	23	32
4.	Разработка электронного учебника	2	14	16
5.	Публикация проекта	1	17	18
6.	Практикум, повторение, индивидуальная работа		12	12
7.	Итоговое занятие		2	2
Итого		30	110	144

Содержание	Часы
1. Введение. Техника безопасности при работе за компьютером. Общие сведения о web-дизайне. Знакомство с основами сайтостроения: основные понятия, инструментарий. Основные понятия Internet.	4

Содержание	Часы
2. Основы языка HTML	60
Знакомство с языком HTML. История создания. Создание простейшей HTML-страницы. Установка цвета фона, текста страницы.	2
Теги конца строки, абзаца, преформатирования текста.	2
Внешний вид документа. Установка цвета, размера, типа шрифта. Заголовки. Выделение фрагментов текста, цитат, названий. Вставка в документ горизонтальной линии, бегущей строки.	6
Графические изображения в Html-документах. Изображение в качестве фона страницы. Изображение как водяной знак. Вставка картинки, изображения в документ. Варианты хранения графических файлов, html-документов. Установка размера изображения в Adobe Photoshop.	4
Гиперссылки. Текстовые ссылки. Ссылка на сайт. Организация перехода между страницами. Использование изображения в качестве ссылки. Ссылка на e-mail. Практические работы «Использование различных ссылок в документе», «Создание фотоальбома». Ссылки внутри одного документа.	8
Создание списков в HTML-документе.	2
Самостоятельная работа	2
Таблицы на Html-страницах. Теги создания таблиц. Основные атрибуты. Теги создания таблиц. Атрибуты объединения ячеек в строках, столбцах. Самостоятельная работа «Создание таблиц»	8
Практическая работа «Устройства ввода/вывода»	4
Фреймы. Основные теги и атрибуты для создания страниц фреймовой структуры. Практические работы.	8
Вставка звуков, flash-анимации, видео на страницы.	2
Формы на HTML – страницах. Элементы управления.	2
Таблицы стилей CSS. Назначение.	2
Создание динамического меню в программе Sothink DHTMLMenu	2
Практическая работа «Вставка скриптов в HTML-документ»	2
<i>Тест «Основы языка разметки HTML»</i>	2
Создание GIF-анимации.	2
2. Знакомство с программой Macromedia Dreamweaver	32
Принципы работы системы «клиент-сервер», публикации страниц. Обзор редакторов сайта. Начальные сведения о работе в Dreamweaver . Основные элементы программы. Режимы отображения Web-страниц.	2
Оформление текста страницы. Панель Стилей. Практическая работа «Создание собственных страниц в Dreamweaver».	2
Графические изображения: вставка в документ, изображения-ссылки, фоновый рисунок. Практическая работа «Создание электронного фотоальбома».	2
Работа с гиперссылками и сохранение документа. Использование «якорей». Общие свойства web-страницы.	2
Практические работы.	4

Содержание	Часы
Табличный дизайн. Создание таблиц. Практическая работа «Турагенство»	4
Создание карт изображений.	2
Использование шаблонов. Практическая работа «Разработка шаблона, страниц на основе шаблона»	4
Вставка объектов мультимедиа на страницу.	2
Использование фреймов. Разработка и сохранение. Практическая работа «Создание фреймов и таблиц».	2
Использование готового дизайна в Dreamweaver.	2
Внедрение графики, созданной в программе Macromedia Flash MX. Самостоятельная работа «Внедрение объектов flash-анимации на страницу».	4
3. Разработка электронного учебника.	16
4. Публикация проекта	18
Правила публикация проекта.	2
Разработка сайта на выбранную тематику. Отладка работы гиперссылок. Подбор материала. Выбор оформления.	12
Публикация сайта	2
<i>Зачетное занятие. Сдача проектов.</i>	2
5. Практикум, повторение, индивидуальная работа	12
6. Итоговое занятие	2
Итого за год	144

Модуль «Программирование в среде MS Excel »

Цель

Главная цель курса “Программирование в среде MS Excel” обучить как можно быстро и эффективно решать разнообразные математические и экономические задачи, используя три уровня среды программирования Excel: табличное программирование, макропрограммирование и процедурное программирование, а также используя встроенный в среду язык программирования Visual Basic for Application.

Задачи

Обучающие:

1. Обучить и дать базовые знания по основам работы в программе MS Excel.
2. Научить решать прикладные задачи в табличном процессоре Excel.
3. Научить основам встроенного в пакет MS Office языка программирования Visual Basic for Application.
4. Познакомить с правилами разработки тестирующих программ.

Воспитательные:

1. Воспитывать у обучающегося навыки самостоятельного принятия решений.

2. Стимулировать творческий подход к решению поставленных задач.
3. Воспитывать уважительное отношение друг к другу.

Развивающие:

1. Развивать алгоритмический и логический стили мышления.
2. Способствовать развитию творческого мышления и интеллекта.
3. Развивать умение решать практические задачи из области математики, экономики, информатики, психологии средствами программы Excel.
4. Развивать умение и стремление к объективной самооценке.

Знания и умения на старте

Предполагается, что приступающий к обучению умеет:

- запускать приложение (в окне Windows) и завершать его работу;
- выполнять основные операции с папками и файлами;
- переключаться между экранными окнами приложений и переносить информацию через буфер операционной системы из одного окна в другое;
- набирать, редактировать, форматировать тексты на компьютере;
- желательно знание текстового редактора MS Word.

Основные направления и содержание деятельности.

В курсе “Программирование в среде MS Excel” рассматриваются вопросы программирования в одной из наиболее популярных офисных сред – электронных таблицах Excel. MS Excel позволяет применять встроенный язык программирования Visual Basic for Application. С помощью VBA можно легко и быстро создавать пользовательские приложения, используя единую для всех офисных программ среду и язык. Первый этап обучения – табличное программирование строится на решении задач за персональным компьютером. Второй этап – макропрограммирование. Третий этап (наиболее сложный) – разработка приложений средствами языка Visual Basic for Application.

Учебно-тематический план

№	Название разделов и тем	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение.	1	1	2
2.	Введение в программу MS Excel.	8	8	16
3.	Табличное программирование.	8	20	28

4.	Основы макропрограммирования.	4	10	14
5.	Основы языка VBA.	20	54	74
6.	Практикум		8	8
7.	Итоговое занятие		2	2
Итого		41	103	144

Содержание	Часы
1. Введение: Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. Обзор программы обучения, цели и задачи.	2
2. Введение в программу MS Excel.	16
2.1 Знакомство с программой MS Excel. Запуск Microsoft Excel. Назначение. Открытие, сохранение рабочей книги. Терминология. Вставка, удаление и переименование листов книги. Ввод данных. Редактирование рабочего листа..	2
2.2 Форматирование рабочего листа. Форматирование внешнего вида данных. Изменение ширины столбцов и высоты строк. Выравнивание данных рабочего листа. Форматирование шрифтов. Применение рамок, узоров и цвета.	2
2.3 Операции копирования и переноса. Автозаполнение. Создание последовательностей: арифметической, геометрической, дат, времени.	2
2.4 Создание формул. Практическая работа «Проведение вычислений»	2
2.5 Виды адресации: абсолютная, относительная, смешанная. Практическая работа.	2
2.6 Типы данных. Форматирование данных. Форматирование численных величин	2
2.7 Понятие функции. Вставка функций в ячейку. Мастер функций.	2
2.8 Понятие диаграммы. Виды диаграмм. Построение диаграмм в Excel. Мастер диаграмм. Быстрое построение диаграммы.	2
3. Табличное программирование.	28
3.1 Функции. Математические функции: СУММ, МИН, МАКС, СРЗНАЧ, СУММПРОИЗВ. Решение задач. Логические функции: СУММЕСЛИ, СЧЕТЕСЛИ, РАНГ. ЕСЛИ, И, ИЛИ ВЫБОР.	

Содержание	Часы
Условные выражения. Примеры использования условных выражений. Решение задач. Практическая работа «Использование логических функций»	16
<p>3.2 Разработка визуальных форм.</p> <p>Панель инструментов Формы. Элементы управления в программах: переключатель, список, поле со списком, счетчик, полоса прокрутки, флажок, кнопка, создание простого макроса</p> <p>Массивы. Решение задач. Разработка формы расписания с использованием визуальных элементов управления.</p> <p>Разработка формы «Графики функций» с использованием визуальных элементов управления.</p>	12
4. Основы макропрограммирования.	14
4.1 Конструирование, назначение макросов. Примеры создания макросов. Использование кнопок.	2
<p>4.2 Разработка тестов и кроссвордов.</p> <p>Разработка тестов с использованием визуальных элементов управления.2 способа.</p> <p>Текстовые функции. Примеры использования. Создание кроссвордов с использованием визуальных элементов управления.3 способа.</p>	8
4.3 Зачетная работа «Тест+Кроссворд».	4
5. Основы языка VBA.	74
5.1 Объекты Excel. Свойства, методы, события.	2
<p>5.2 Диалоговые окна MsgBox, InputBox. Объекты Excel. Решение задач с использованием диалоговых окон.</p> <p>«Тест» с использованием диалоговых окон.</p>	6
5.3 Операторы присваивания, условия, выбора и циклов.	10
5.4 Объект ячейка. Методы доступа к ячейкам. Объект рабочий лист. Методы рабочих листов. Объект рабочая книга. Методы.	2
5.5 Объект UserForm. Свойства. Создание пользовательской формы. Методы Hide, Show. Элементы управления. Примеры разработки формы.	4
<p>5.6 Элементы управления</p> <p>Текстовое поле, свойства, методы. Примеры разработки форм.</p> <p>Программное изменение свойств UserForm.</p> <p>Надпись, свойства, методы.</p>	8

Содержание	Часы
Примеры разработки форм. Кнопка, свойства, методы. Примеры разработки форм. Счетчик, свойства, методы. Примеры разработки форм.	
5.7 Разработка форм Форма “Решение квадратного уравнения”. Форма “Загадка”.	6
5.8 Элементы управления. Рисунок. Свойства. Примеры разработки форм. Форма “Ребус”.	4
5.9 Элементы управления: Переключатель, Флажки, Рамка. Свойства.	2
5.10 Разработка форм тестирования. Форма: “Тест по психологии”. Форма: “Тест по информатике”.	8
5.10 Элементы управления: Список, Поле со списком. Заполнение списка. Выбор элементов из списка. Форма, операции над элементами списка. Добавление и удаление записей.	4
5.11 Форма “Средний балл”.	2
5.12 Дополнительные элементы управления. Примеры разработки форм. Форма “Анкета”.	4
5.13 Форма “Анкета” – запрос по фамилии и по номеру	2
5.14 Разработка и отладка формы “Регистрационная карточка в гостинице”	4
5.15 <i>Выполнение зачетной работы: «Создание собственного теста»</i>	6
6. Практикум	8
7. Итоговое занятие	2
Итого за год	144

Методика проведения занятий

№	Содержание	Метод обучения
1.	Постановка задачи, оценка ее значимости	Объяснительный
2.	Ознакомление со средствами решения задачи	Репродуктивный
3.	Практическое решение задачи в конкретном варианте под управлением преподавателя	Репродуктивный

4.	Выработка умения путем самостоятельного решения аналогичных задач по заданию преподавателя	Репродуктивный Проблемный
5.	Выработка навыка путем самостоятельного решения задач аналогичного характера, но с внесением элементов самостоятельности и творчества	Репродуктивный Проблемный

Условия реализации программы

1. Минимальное количество обучающихся в группе определяется количеством ПК в классе. Набор и запись в группы производится по собеседованию.
2. Комплектование групп производится по возрастным категориям.
3. За обучающимся есть право выбора модуля обучения. Интересующийся возможностью длительного и глубокого освоения компьютерных технологий, имеет возможность переходить по окончании одного модуля обучения на другой модуль обучения.
4. В обязанности со стороны педагога входит:
 - ◆ создание доброжелательной атмосферы в процессе работы;
 - ◆ обеспечение обучающихся раздаточным материалом в виде практических заданий, электронных материалов;
 - ◆ наличие заданий различной степени сложности;
 - ◆ ознакомление обучающихся с правилами поведения и техникой безопасности при работе в компьютерном классе,
5. В обязанности со стороны обучающихся входит:
 - ◆ регулярное посещение занятий;
 - ◆ выполнение требований педагога;
 - ◆ соблюдение правил поведения и техники безопасности при работе в компьютерном классе.

Материально-техническое оснащение

Степень реализации программы зависит от технической оснащенности компьютерного класса, наличия соответствующего программного обеспечения и уровня материальной поддержки учебного процесса. Программа может быть реализована в полном объеме при наличии компьютеров класса не ниже Pentium IV с тактовой частотой не менее 2 ГГц и жестким диском емкостью не менее 80 Гб. Для разработки полноценных мультимедийных приложений с учетом звуковых эффектов каждый компьютер должен быть оснащен звуковой платой и колонками (либо наушниками). Для выработки навыков работы с внешними устройствами идеальным вариантом является наличие принтера и сканера на каждые 2—3 смежных рабочих места.

Для более полноценной работы класс должен быть подключен к сети Интернет. Модернизация программного обеспечения, как правило, производится по окончании очередного учебного года.

Материальная поддержка учебного процесса заключается в решении текущих материально-технических проблем: замене вышедших из строя комплектующих и приобретении расходных материалов (комплектующих, бумаги, заправка картриджа для принтера).

Перечень необходимого оборудования

№	Наименование
1	Компьютеры
2	Сканер
3	Принтер
4.	Мультимедиа
5	Цифровой

№	Наименование
6	Наушники
7	Микрофоны
8	Столы
9	Стулья
10	Белая доска

Список литературы

Для педагогов:

1. Macromedia Flash 8 с нуля./ Под ред. И.В. Панфилова–М.: Лучшие книги, 2007.
2. www.animmult.ru
3. www.psd.ru
4. www.vagrant.ru
5. А.М.Тайц, А.А.Тайц, Adobe Photoshop 7. –СПб,: БХВ-Петербург, 2012.
6. Гарнаев А. "Microsoft Excel 2000: разработка приложений". – СПб.:БХВ – Санкт-Петербург, 2010.
7. Гарнаев А. "Самоучитель VBA". – СПб.:БХВ – Санкт-Петербург, 2011
8. Д.А. Гурский, И.В. Горбач, Flash MX и ActionScript: обучение на примерах. – Мн.: Новое знание, 2009.
9. Джонс Э., Саттон Д. "Библия пользователя". –Киев., 1996.
10. Дуванов А.А. Web-конструирование. DHTML. СПб.:2003.
11. Ефимова О., Морозов В. "Курс компьютерной технологии". I, II тома. –М.,2010.
12. Журнал "Информатика и образование".
13. Леонтьев В.П. "Новейшая энциклопедия персонального компьютера". –М., 2015
14. П. Лапин, Самоучитель Flash MX. – СПб.: Питер, 2003.
15. Приложение к газете 1 сентября. «Информатика».
16. С.Н. Леготина, Элективный курс «Графический редактор Photoshop». I часть. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2005.
17. С.Н. Леготина, Элективный курс «Графический редактор Photoshop». II часть. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2005.
18. С.Н. Леготина, Элективный курс. Графический редактор CorelDraw. Основы. –

Волгоград: ИТД «Корифей», 2005.

19. С.Н. Леготина, Элективный курс. Графический редактор CorelDraw. Фокусы и разоблачения. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2005.

20. Т.В. Губарева, Компьютерная графика с использование программы Photoshop. – Братск: ГОУ ВПО «БрГУ», 2008.

21. Т.В. Губарева, Работа в программе CorelDraw. – Братск: ГОУ ВПО «БрГУ», 2008.

22. Т.В. Губарева, Работа в программе Macromedia Flash. – Братск: ГОУ ВПО «БрГУ», 2008.

23. Угринович Н. "Информатика и информационные технологии". –М., 2010

24. Хламов Е.В., «Программирование для электронных таблиц Excel в примерах и задачах». – Иркутск, 1997.

25. Хэлворсон М., Янг М. «Эффективная работа с MS Office 2007» – СПб: Издательство «Питер», 2010.

26. Электронные материалы «Роботландия»: www.botic.ru

27. Электронный учебник «Dreamweaver MX»

Для обучающихся:

1. www.psd.ru

2. Гарнаев А. "Самоучитель VBA". – СПб.:БХВ – Санкт-Петербург, 2011.

3. Дуванов А.А. Web-конструирование. DHTML. СПб.:2013.

4. Ефимова О., Морозов В. "Курс компьютерной технологии". I, II тома. –М.,2010.

5. Ефимова О., Морозов В. "Курс компьютерной технологии". I, II тома. –М.,2010.

6. Л.Залогова, Практикум по компьютерной графике. –М: Лаборатория базовых знаний, 2011.

7. Леонтьев В.П. "Новейшая энциклопедия персонального компьютера". –М., 2015.

8. Угринович Н. "Информатика и информационные технологии". –М., 2010

9. Хэлворсон М., Янг М. «Эффективная работа с MS Office 2007» – СПб: Издательство «Питер», 2010.

10. Электронные материалы «Роботландия»: www.botic.ru