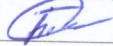


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Рыбновская средняя школа №3»

«Согласовано»

Зам. директора по воспитательной работе

МБОУ «Рыбновская СШ №3»

 /Синицина Т.В./

« 30 » 08 2024 г.



«Утверждаю»

Директор МБОУ «Рыбновская СШ №3»

/Корчагина Н.И./

« 30 » 08 2024 г.

\* Приказ № 157А от 30.08 2024 г.

Рабочая программа по дополнительному образованию  
«Web-дизайн»  
для учащихся 6 - 9 классов

Автор-составитель – Тарантина Н.В.

2024- 2025 учебный год

г. Рыбное

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Web-дизайн» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Указ Президента Российской Федерации № 204 от 7 мая 2018 г. «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года.

2. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

3. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.

4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

5. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

7. Приоритетный проект "Доступное дополнительное образование для детей», утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам.

## **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Web-дизайн» относится к технической направленности и соответствует государственной политике в области дополнительного образования, социальному заказу общества и ориентирована на удовлетворение образовательных потребностей учащихся и их родителей.

Эта программа рассчитана на учащихся, начинающих освоение персонального компьютера. Основной сферой деятельности web-дизайнера является стилевая, визуальная и программная организация информации электронного формата, логичное и приятное оформление информации, графическое отображение её на страницах интернета.

***Программа дополнительного образования реализуется на базе центра «Точка роста»***

**Актуальность программы состоит** в том, что в нашем современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и искусством. Программа предусматривает возрастные и индивидуальные особенности детей, учитывает диапазон интересов и потребностей учащихся, направлена на обеспечение максимального включения ребёнка в практическую деятельность. Занятие начальным компьютерным моделированием способствуют развитию мыслительных операций (наблюдение, анализ, синтез, сравнение, обобщение).

**Новизна** данной программы заключается в том, что в основу положено углубленное изучение компьютерных программ, где ПК служит дидактическим средством в учебном процессе, способствует интенсивному закреплению приобретаемых знаний, расширения технического кругозора обучаемых.

**Цель программы:** обучение учащихся основам компьютерной графики непосредственно в процессе создания информационного продукта: рисунок, программа, сайт.

Программа знакомит учащихся с растровыми и векторными редакторами, редакторами Paint, работой в графической среде программы Scratch. Учатся редактированию и созданию графических изображений.

## **Задачи обучения:**

### ***Обучающие:***

- научить учащихся основам компьютерной графики;
- обучить учащихся специфике составления графических изображений в среде Paint;
- обучить учащихся специфике составления простых графических изображений в среде Scratch;
- обучать творческому и рациональному подходу при создании рисунков;
- познакомить с основными моментами по созданию сайта.

### ***Развивающие:***

- развивать абстрактное и логическое мышление;
- развивать умение разбирать сложные изображения на простые;
- развивать умение четко планировать свои действия и последовательно достигать результата по разработанному плану.

### ***Воспитательные:***

- воспитывать трудолюбие;
- бережное отношение к оргтехнике;
- самостоятельность и аккуратность.

## **Планируемые результаты обучения:**

### ***учащиеся должны знать:***

- принципы создания изображений;
- принципы создания слоев в растровом редакторе;
- основные приемы создания рисунка в разных средах;
- принципы создания анимации в среде Scratch;
- принципы создания сайта.

### ***учащиеся должны уметь:***

- создавать изображения в графических редакторах;
- совмещать слои в растровом и векторном графическом редакторе;
- редактировать созданные или загруженные изображения;
- импортировать собственные рисунки в программную среду Scratch;
- планировать и создавать анимации по определенному сюжету в среде Scratch;
- планировать и создавать собственную страницу сайта с помощью редактора.

### **Формы подведения итогов реализации программы:**

- Разработка собственных интерактивных форм;
- тестирование;
- письменные ответы на вопросы;
- создание творческого проекта в графических средах.

### **Способы проверки результатов обучения:**

- Создание анимации по собственному сценарию в графической среде Paint, векторного редактора, в среде Scratch.
- Разработка собственных проектов ландшафтного дизайна пришкольного участка;

## Учебный план

№	Тема занятия	Всего часов	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Форма контроля
<b>1 год обучения</b>					
1.	Вводное занятие	2	1	1	
2.	Графические редакторы	4	2	2	
3.	Освоение простого растрового редактора Paint	30	8	22	Творческий отчет
4.	Работа в среде векторного редактора	27	7	20	Творческий отчет
5.	Знакомство с программной средой Scratch	30	8	22	
6.	Итоговая аттестация (проектная работа)	9	2	7	Тестирование Творческий отчет
<b>Итого за 1 год обучения:</b>		<b>102</b>	<b>28</b>	<b>74</b>	
<b>2 год обучения</b>					
1.	Вводное занятие	2	1	1	
2.	Освоение растрового редактора Paint 3D	34	10	24	Творческий отчет
3.	Разработка творческого проекта с помощью векторного редактора	30	8	22	Творческий отчет
4.	Разработка и создание творческого проекта «Анимация в среде Scratch»	30	12	18	Творческий отчет
5.	Итоговая аттестация (защита проекта)	6	2	4	Тестирование Творческий отчет
<b>Итого за 2 год обучения:</b>		<b>102</b>	<b>33</b>	<b>69</b>	
<b>3 год обучения</b>					
1.	Вводное занятие	2	1	1	
2.	Создание, обработка и заполнение web-страницы	40	12	28	Творческий отчет
3.	Создание творческого проекта «Ландшафтный дизайн»	54	12	42	
4.	Защита проекта	5	5		Творческий отчет
5.	Итоговая аттестация	1	1		Тестирование
<b>Итого за 3 год обучения:</b>		<b>102</b>	<b>31</b>	<b>71</b>	
<b>Итого за курс:</b>		<b>306</b>	<b>92</b>	<b>214</b>	

## Содержание программы

### 1. Вводное занятие.

Теоретические занятия: цели и задачи изучения программы. Правила поведения на занятиях. Инструктаж по технике безопасности.

Практические занятия: плановая эвакуация.

### 2. Графические редакторы.

Теоретические занятия: знакомство с графическими редакторами.

Практические занятия: знакомство с различными типами графических редакторов.

### 3. Освоение простого растрового редактора Paint.

Теоретические занятия: понятие о способах создания изображений в растровом графическом редакторе Paint. Технология разработки рисунка и его редактирования. Модели объектов в редакторе.

Практические занятия: создание графических изображений с использованием вспомогательных линий. Составление рисунка из отдельных частей. Создание модели объектов в редакторе.

### 4. Работа в среде векторного редактора

Теоретические занятия: понятие о способах создания изображений в векторном графическом редакторе. Группировка объектов. Способы создания анимации. Способы создания трехмерных изображений.

Практические занятия: создание графических изображений в векторном графическом редакторе. Редактирование изображений. Создание анимации с помощью программы Power Point. Создание трехмерных изображений.

### 5. Знакомство с программной средой Paint-3D

Теоретические занятия: понятие о способах создания изображений в растровом графическом редакторе Paint-3D. Технология разработки рисунка и его редактирования. Модели 3D-объектов в редакторе.

Практические занятия: создание графических изображений. Составление рисунка из отдельных частей. Создание 3D- модели объектов в редакторе.

## **6. Знакомство с программной средой Scratch**

Теоретические занятия: Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей.

Практические занятия: Понятия спрайта, сцены, скрипта. Очистка экрана. Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Непосредственное управление исполнителем. Библиотека персонажей. Редактирование персонажа с помощью встроенного графического редактора.

Импорт костюма, импорт фона. Основные возможности изменения внешнего вида исполнителя. Изменение цвета костюма. Изменение размера костюма. Сцена и разнообразие сцен.

Действия исполнителя с использованием простых алгоритмических команд.

## **7. Создание творческого проекта «Анимация в среде Scratch».**

Теория: технология создания анимации в среде Scratch.

Практика: создание анимации на выбранную тему.

## **8. Создание, обработка и заполнение web страниц.**

Теория: Виды сайтов, структура, назначение. Понятие о способах создания web страниц. Форматирование страниц сайта. Использование дизайна для подчеркивания содержания сайта. Способы организации информации на сайте, установление гипертекстовых связей между документами, создание текстовых гиперссылок и ссылки-изображения. Использование списков, таблиц для оптимального размещения информации. Верстка сайта.

Практика: создание и заполнение страниц сайта с помощью конструктора сайтов.

## **9. Создание творческого проекта «Ландшафтный дизайн»**

Теория: технология создания сайта.

Практика: создание web-сайта «Ландшафтный дизайн пришкольного участка».

Защита проекта.

## **10. Итоговая аттестация (каждый год).**

Теория: итоговый тест.

Практика: создание и защита проекта



## Методическое обеспечение

### Материалы и инструменты

<b>№</b>	<b>Наименование</b>	<b>Количество</b>
1.	Компьютеры	13
2.	Диски с программами	3
3.	Интерактивная доска с выходом в Интернет	1
4.	Принтер, сканер, копир	1

## Список литературы для педагога

1. Вьюгов О.С., Ситникова Д. С., Татарникова Л.А. Технологии создания сайтов и основы web-дизайна: Учебное пособие. Уроки сайтостроения: Электронный практикум.
2. Как делают мультфильмы. История жанра. [Электронный ресурс]. – URL: <http://myltyashki.com/myltiki.htm>.
3. Качественная анимация. Научитесь все делать самостоятельно. [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.janimation.net/index.php>.
4. Кузнецов В. В. Технологии создания сайтов и основы web-дизайна: Задания для проведения контрольной работы № 1 «Язык гипертекстовой разметки HTML. Каскадные таблицы стилей CSS».
5. Кузнецов В. В. Технологии создания сайтов и основы web-дизайна «Язык сценариев JavaScript».
6. Кузнецов В. В. Технологии создания сайтов и основы web-дизайна: Задание к итоговому проекту.
7. Компьютерная графика. Практикум [Текст] / Л.А. Залогова. – 2-е изд. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 320 с.
8. Мульт обзор [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.multobzor.ru/node/12>.
9. Союзмультфильм. Кинокомпания.  
[http://www.soyuzmultfilm.info/pro\\_an\\_menu.php](http://www.soyuzmultfilm.info/pro_an_menu.php)
10. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.
11. Татарникова Л. А. Технологии создания сайтов и основы web-дизайна: Методические рекомендации.
12. Технологии создания сайтов и основы web-дизайна: Учебная программа.

## Список литературы для учащихся

1. Бурлаков М. «CorelDraw 11. Наиболее полное руководство». Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2003 г.
2. Гурский Ю. Эффективная работа: трюки и эффекты в CorelDRAW 11 (+CD)
3. Леонтьев В.П. «Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003». Москва «ОЛМА-ПРЕСС» 2003 г.
4. Мураховский В.И. «Компьютерная графика. Популярная энциклопедия». Москва «АСП-ПРЕСС СКД» 2003 г.

5. Яцюк О., Романычева Э. «Компьютерные технологии в Дизайне»  
Справочник и практическое руководство. «БХВ-Петербург» 2002 г.

### **Ресурсы Интернет:**

1. Дронов В.А. HTML 5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web-сайтов [Текст] / Владимир Александрович Дронов. СПб.: БХВ -Петербург, 2011. 414с. URL: [http://mf.mesi.ru/d.aspx?id=351455;](http://mf.mesi.ru/d.aspx?id=351455)
2. Немцова Т. И. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум [Текст] : Учебное пособие М.: ИНФРА -М, 2013. 288 с.  
URL:[http://mf.mesi.ru/d.aspx?id=400936.](http://mf.mesi.ru/d.aspx?id=400936)
3. Уроки WordPress URL: <https://wp-lessons.com/spisok-urokov>
4. <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
5. <http://letopisi.ru/index.php> /Скретч - Скретч в летописи.ру
6. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch