

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 516  
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

**Принята**

Педагогическим советом

Протокол от 31.08.2017 г. № 10



**Утверждаю**

Директор

Л.В.Смирнова

Приказ от 31.08.2017 г. № 116-у

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа**

**«Основы Web –дизайна»**

Возраст учащихся: 11 - 14 лет

Срок реализации: 2 года

Разработчик

Ямалиева Ксения Евгеньевна

педагог дополнительного образования

## Пояснительная записка

### Нормативно-правовой блок

1. Конституция Российской Федерации. Основной закон Российского государства (12.12.1993 г.).
2. Конвенция о правах ребенка (утверждена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1990 г.).
3. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.
4. Закон Санкт-Петербурга от 17.07.2013 года №461-83 "Об образовании в Санкт-Петербурге"
5. Государственная программа «Развитие образования» на 2013-2020 г.г.» от 22.11.2012 №2148-р
6. Национальная стратегия действий в интересах детей на 2012-2017 г.г. Указ президента РФ № 761 от 01.06.2012
7. Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга на 2011 - 2020 г.г.
8. Модернизация общего образования в 2011-2015 г.г., национальная образовательная инициатива «Наша новая школа» - постановление правительства СПб от 08.06. 2012 года № 750
9. Концепция создания и развития дистанционного образования в Санкт-Петербурге, 2007 г.
10. Должностная инструкция педагога дополнительного образования.
11. Инструкция о мерах пожарной безопасности в учреждении.
12. Инструкция по охране труда при проведении занятий, экскурсий, мероприятий.
13. Образовательная программа ГБОУ СОШ № 516 Невского района Санкт-Петербурга
14. Учебный план школы ГБОУ СОШ № 516 Невского района Санкт-Петербурга на 2017-2018 учебный год.

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИТ в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов–практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые обнажили информационную суть процесса обучения.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии.

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

Школьный предмет информатика дает необходимое, но недостаточное для детей среднего возраста количества знаний по наглядному представлению информации в компьютерном варианте. В то же время процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов процесс творческий и интересный именно для учащихся среднего возраста 11 -14 лет. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. Так, согласно Г. Кирмайеру, при использовании интерактивных мультимедийных технологий в процессе обучения доля усвоенного материала может составить до 75%. Вполне возможно, что это, скорее всего, явно оптимистическая оценка, но о повышении эффективности усвоения учебного материала, когда в процесс восприятия вовлекаются и зрительная и слуховая составляющие, было известно задолго до появления компьютеров. Мультимедийные технологии превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно-образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество

мультимедийных обучающих систем. Тем более довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений невозможно провести в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

### **Пояснительная записка.**

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 7 по 11 класс на базовом уровне, но количество часов для качественного приобретения навыков составления презентаций, слайд фильмов, Web-сайтов и для реализации метода проектов мало. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся и школы.

В 1 год обучения особое внимание уделяется созданию мультимедиа презентаций.

Мультимедиа-презентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Главная задача мультимедиа-презентации – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Решение задачи предполагает:

1. помощь в постановке целей презентации;
2. проработку плана презентации, её логической схемы;
3. стилевое решение презентации;
4. дизайн слайдов презентации;
5. создание анимационных и видео-роликов;
6. озвучивание презентации;
7. динамическую подгрузку данных;
8. сборку презентации.

На 2 год обучения мною выбрана проектная деятельность учащихся на основе программы дополнительного образования Intel «Путь к успеху. Технологии и

местное сообщество». Данная программа рекомендована к использованию в ОУ экспертным советом НИРО приказ № 153 от 17 июня 2008 года.

На 3 год обучения предлагается дальнейшее саморазвитие, усложнение деятельности в создании сайтов.

Творческое объединение учащихся «Мир мультимедиа технологий» - это объединение учащихся по интересам.

Программа называется «Мир мультимедиа технологий», потому что это действительно мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

Программа имеет практическую направленность.

### **ЦЕЛЬ:**

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом

*Воспитательные:*

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Развитие культуры общения
4. Развитие навыков сотрудничества

*Развивающие:*

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления

Данная программа рассчитана на 3 года обучения детей 11-14 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

**Условия для реализации программы.**

*Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:*

1. Наличие индивидуальных компьютеров (а еще лучше ноутбуки) для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Программа PowerPoint
3. Возможность выхода в Интернет.
4. На рабочем столе учителя должны быть методические пособия, дидактические материалы.

*Программа построена на принципах:*

- Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.
- Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.
- Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности



### **Ожидаемые результаты.**

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, по выбранной теме создать и защитить проект, создать и зарегистрировать сайт в Интернете.

### **К концу обучения учащиеся должны:**

#### Знать:

1. Основные правила работы на ПК;
2. Технологию обработки информации с помощью ПК;
3. Этапы работы над проектом.
4. Виды сайтов.
5. Основы HTML.
6. Редакторы сайтов.
7. Дополнительные возможности создания Web-страниц.
8. Основы Web-дизайна.
9. Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.

#### Уметь:

1. Решать поставленные задачи;
2. Выбирать оптимальное решение из множества возможных (обосновывая выбор);
3. Находить нужную информацию из большого ее потока;
4. Публично выступать с презентацией своей работы;
5. Объективно оценивать свою работу и работу товарищей;
6. Создавать текстовые документы на основе программы Microsoft Word;
7. Создавать и редактировать изображения в графическом редакторе Paint;
8. Создавать презентации в программе Microsoft PowerPoint;
9. Работать с электронными таблицами в программе Microsoft Excel.

10.создавать сайт в Интернете.

## Учебно-тематический план

### 1 год обучения.

№ п/п	Наименование тем и разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в курс.	2	2	-
2.	Язык гипертекстовой разметки HTML.	54	18	36
3.	Программа Button Studio	8	4	4
4.	ИТОГО:	72	22	50

## Учебно-тематический план

### 2 год обучения.

№ п/п	Наименование тем и разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
17.	Macromedia Flash MX (72 часа)	72	20	52
	ИТОГО:	72	20	52

### Календарный учебный график 1 года обучения

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год 1 группа	01.09.2017	25.05.2018	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

### Календарный учебный график 2 года обучения

Год	Дата	Дата	Всего	Количество	Режим занятий
-----	------	------	-------	------------	---------------

<b>обучения</b>	<b>начала обучения по программе</b>	<b>окончания обучения по программе</b>	<b>учебных недель</b>	<b>учебных часов</b>	
2 год 1 группа	01.09.2017	25.05.2018	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
**«Основы Web-дизайна»**

Группа №1

Срок реализации: 2 года

Возраст учащихся: 11-14 лет

## Цель программы

- обучение учащихся применять основные инструментальные средства для создания Web-сайта с использованием языка гипертекста и интегрированной среды Macromedia Flash – для создания интерактивной векторной анимации, а также показать возможности применения Web-страниц в различных областях профессиональной деятельности.

## Задачи программы

**Обучающие:** обучить основным приёмам работы с основными инструментальными программами для создания Web-страниц, дать общие представления и понятия среды Интернет и Web-страниц.

**Воспитательные:** формировать компьютерной грамотности создания Web-страниц и Web-сайтов с помощью языка гипертекстовой разметки документов (HTML).

**Развивающие:** научить изменять дизайн сайта с помощью инструментальных средств.

## Календарно-тематическое планирование

### 1 группа 1 год обучения

№ п/п	Раздел (или тема) учебно-тематического плана	Количество часов		Дата проведения		Форма контроля
		теория	практика	по плану	по факту	
1	Введение в курс	2	2			Практическая работа
2	Основные понятия HTML. Структура HTML-документа.	2	2			Практическая работа
3	Форматирование текста. Разделители текста.	2	2			Практическая работа
4	Списки. Нумерованный и маркированный. Списки определений.	2	2			Практическая работа
5	Размещение графики.	1	3			Практическая работа

6	Создание и фоновое оформление главной Web-страницы.	1	3			Практическая работа
7	Использование таблиц.	1	3			Практическая работа
8	Анимация. Бегущая строка.	1	3			Практическая работа
9	Работа с гиперссылками. Создание страниц сайта.	2	2			Практическая работа
10	Оформление гиперссылок.	-	2			Практическая работа
11	Фреймы.	2	2			Практическая работа
12	Создание сайта с помощью языка HTML.	2	24			Практическая работа
13	Создание кнопок с помощью программы Button Studio.	2	2			Практическая работа
14	Импорт и вставка кнопки на Web-страницу.	2	2			Практическая работа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
**«Основы Web-дизайна»**

Группа №2

Срок реализации: 2 года

Возраст учащихся: 11-14 лет



## Цель программы

- обучение учащихся применять основные инструментальные средства для создания Web-сайта с использованием языка гипертекста и интегрированной среды Macromedia Flash – для создания интерактивной векторной анимации, а также показать возможности применения Web-страниц в различных областях профессиональной деятельности.

## Задачи программы

**Обучающие:** обучить основным приёмам работы с основными инструментальными программами для создания Web-страниц, дать общие представления и понятия среды Интернет и Web-страниц.

**Воспитательные:** формировать компьютерной грамотности создания Web-страниц и Web-сайтов с помощью языка гипертекстовой разметки документов (HTML).

**Развивающие:** научить изменять дизайн сайта с помощью инструментальных средств.

## Календарно-тематическое планирование

### 1 группа 2 год обучения

№ п/п	Раздел (или тема) учебно-тематического плана	Количество часов		Дата проведения		Форма контроля
		теория	практика	по плану	по факту	
1	Окно программы Macromedia Flash MX. Панель инструментов и её структура. Упражнение 1: Рисование полумесяца.	2	2			Практическая работа
2	Инструменты Чёрная стрелка и Модификатор. Упражнение 2: Преобразование овала в букет цветов.	1	1			Практическая работа
3	Копирование	1	1			Практическая

	фрагментов изображения с одновременным искажением копии. Упражнение 3: Создание кружевного узора.					я работа
4	Объединение изображений в группы. Упражнение 4: Рисование автомобиля.	1	1			Практическа я работа
5	Инструменты и панели для рисования, изменения и удаления линий. Упражнение 5: Рисование многоугольника инструментом Линия.	1	1			Практическа я работа
6	Инструмент Перо. Техника рисования и редактирования кривых Безье. Упражнение 6: Рисование синусоиды инструментом Перо.	1	1			Практическа я работа
7	Цвет. Некоторые свойства и закономерности. Инструмент Ведро с краской. Упражнение 7: Лампа.	1	1			Практическа я работа
8	Текст и его роль в создании анимации. Гиперссылки. Упражнение 8: Создание ссылки на Web-	1	1			Практическа я работа

	странички.					
9	Упражнение 9: Создание «рисованного текста» с градиентной заливкой.	-	2			Практическа я работа
10	Создание пошаговой анимации. Упражнение 10: Создание анимации «Переливающийся цветной шар».	1	1			Практическа я работа
11	Перемещение, копирование и уничтожение кадров. Изменение очерёдности их следования. Упражнение 11: Создание анимации «Двигающийся по кругу цветной шар».	1	1			Практическа я работа
12	Упражнение 12: Создание анимации «Бегущий человек».	-	2			Практическа я работа
13	Структура анимационного фильма. Пример многослойного фильма с пошаговой анимацией. Упражнение 13: Создание анимации «Движущийся автомобиль».	1	1			Практическа я работа
14	Анимация движения. Упражнение 14: Пример создания анимации движения.	1	1			Практическа я работа

15	Упражнение 15: Создание анимации с участием букв текста.	1	1			Практическая работа
16	Упражнение 16: Создание анимации движения букв текста.	-	2			Практическая работа
17	Анимация формы. Метки формы. Упражнение 17: Пример использования метки формы.	1	1			Практическая работа
18	Архитектура образцов типа Button (кнопка). Упражнение 18: Создание кнопки.	1	1			Практическая работа
19	Направляющий слой и слой траектории. Упражнение 19: Создание анимации «Полёт бабочки над цветком по заданной траектории».	1	1			Практическая работа
20	Маскируемый слой и слой-маска. Упражнение 20: Создание эффекта постепенного появления текста.	1	1			Практическая работа
21	Упражнение 21: Создание анимации: «Отверстие в виде текста в непрозрачном экране».	-	2			Практическая работа
22	Упражнение 22: Создание образца	-	2			Практическая работа

	анимированного образца клипа, в котором имеет место эффект маскирования.					
23	Публикация фильма и экспорт его в графические форматы.	1	1			Практическая работа
24	Сохранение и просмотр опубликованных файлов.	1	1			Практическая работа
25	Создание анимированных клипов для своей Web-странички.	-	22			Практическая работа

### **Список необходимого оборудования.**

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы - 8 шт., стулья - 15 шт.
3. Компьютеры – 12 шт.
4. Сканер.
5. Принтер.
6. Колонки.
7. Мультимедиа проектор, экран.
8. Микрофон.
9. Модем.
10. Цифровой фотоаппарат.
11. Цифровая видеокамера.
12. Дисковые накопители.

### **Список источников информации для учителя.**

1. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума».  
<http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий».  
<http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
4. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
5. Учебник (руководство) по html скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)
6. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)
7. *Дмитрий Лазарев* Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
8. *Дуг Лоу* Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
9. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
10. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
11. Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя.2006-2007 г.
12. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г
13. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.
14. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
15. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 – с.46-47

## 16. Сайты в помощь учителю информатики:

- [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)
- [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
- [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)
- [www.uroki.net](http://www.uroki.net)
- [www.intel.ru](http://www.intel.ru)

### **Список источников информации для учеников.**

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
2. Учебник (руководство) по html.
3. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
4. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
5. Денисов А. Microsoft Internet Explorer 5 : справочник.- СПб.:Питер, 2000.
6. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
7. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
8. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г