

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Основная общеобразовательная школа № 21»

«Принято»  
Педагогическим советом  
Протокол № 10 от  
«29»августа\_2016 г.

«Утверждаю»  
Директор МБОУ «ООШ № 21»  
\_\_\_\_\_ О.В. Жигера  
Приказ № 100 от  
«\_29» августа 2016 г.

Рабочая программа внеурочной деятельности  
«Инфознайка»  
5-9 классы

Составители Белова Н. В.  
учитель информатики  
Ребикова М.И.  
учитель информатики

<b>Содержание</b>		<b>стр.</b>
<b>1.</b>	<b>Пояснительная записка</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Результаты освоения курса внеурочной деятельности</b>	<b>4</b>
<b>3.</b>	<b>Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности</b>	<b>8</b>
<b>4.</b>	<b>Тематическое планирование</b>	<b>11</b>

## ***1. Пояснительная записка***

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Поэтому в содержании внеурочного курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент на изучении прикладных фундаментальных основ информатики, выработке навыков алгоритмизации, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса. Курса внеурочной деятельности «Инфознайка» является частью непрерывного курса информатики, который включает в себя также пропедевтический курс в начальной школе и базовое или профильное обучение информатике в старших классах.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественно-научного мировоззрения.

Цели, на достижение которых направлено изучение информатики в школе, определены исходя из целей общего образования, сформулированных в концепции Федерального государственного стандарта общего образования. Они учитывают необходимость всестороннего развития личности учащихся, освоения знаний, овладения необходимыми умениями, развития познавательных интересов и творческих способностей, воспитания черт личности, ценных для каждого человека и общества в целом.

В настоящей программе учтено, что сегодня в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования учащиеся к концу начальной школы приобретают ИКТ-компетентность, достаточную для дальнейшего обучения. Далее, в основной школе, начиная с 5 класса, они закрепляют полученные технические навыки и развивают их в рамках применения при изучении всех предметов. Курс информатики, завершающий основную школу, опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Курс внеурочной деятельности «Инфознайка» в основной школе расширяет ИКТ-компетентность обучающихся в области применения информационных технологий (для работы с векторными и растровыми изображениями, для создания flash-анимации, для освоения издательского дела, для создания web-сайтов).

Цели изучения курса внеурочной деятельности «Инфознайка» в основной школе:  
формирование информационной культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;  
развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; знакомство с одним из языков web-программирования;  
формирование у учащихся целостного представления о глобальном информационном пространстве;

создание собственных информационных ресурсов;  
формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами; умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи изучения курса внеурочной деятельности «Инфознайка» в основной школе:

систематизировать подходы к изучению информационных технологий;  
сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;  
дать представление о профессии дизайнера, web-дизайнера;  
сформировать у учащихся знания и умения работать с графической информацией в изучаемых программах; умения разрабатывать и создавать дизайн рассматриваемого объекта;  
сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс основного образования.

С целью предоставления равных возможностей всем ученикам обучение построено на

дифференцированном и индивидуальном подходе в изучении предмета. Индивидуальные особенности каждого ученика учитываются при планировании занятия.

Курсвнеурочной деятельности «Инфознайка» составлен на модульном принципе. Обучающийся может посещать клуб, начиная с любого года обучения, поскольку содержание состоит из 5 модулей, каждый из которых рассчитан на год обучения с 5 по 9 класс.

В программе предусмотрен резерв (5 часов, по 1 часу в каждом классе с 5 по 9), который планируется использовать для систематизации и обобщения изученного материала по дисциплине за год.

*Общая характеристика курса внеурочной деятельности*

Программа курса внеурочной деятельности «Инфознайка» для учащихся уровня основного общего образования 5 - 9 классов является расширением предмета «Информатика» предметной области «Математика и информатика».

Основополагающими принципами построения курса внеурочной деятельности «Инфознайка» являются: целостность и непрерывность; научность в сочетании с доступностью; практико-ориентированность, метапредметность и межпредметность; концентричность в структуризации материала.

В рамках предмета «Информатика» не рассматривается ни один из разделов данной программы, что позволяет заинтересовать обучающихся для изучения материала курса.

По плану внеурочной деятельности МБОУ «ООШ № 21» для 5-9 классов на изучение курса внеурочной деятельности «Инфознайка» отводится по 1 часу в неделю с 5 по 9 класс, всего 170 часов в год.

## **2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов курса внеурочной деятельности «Инфознайка» по информатике.

***Личностные результаты:***

- 1) формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- 2) формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- 3) развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- 4) формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В сфере развития ***познавательных универсальных учебных действий*** приоритетное внимание уделяется:

- 1) практическому освоению обучающимися основ проектно-исследовательской деятельности;
- 2) развитию стратегий смыслового чтения и работе с информацией;
- 3) практическому освоению методов познания, используемых в различных областях знания и сферах культуры, соответствующего им инструментария и понятийного аппарата, регулярному обращению в учебном процессе к использованию общеучебных умений, знаково-символических средств, широкого спектра логических действий и операций.

При изучении курса внеурочной деятельности «Инфознайка» обучающиеся усваивают и совершенствуют приобретённые на первой ступени навыки работы с информацией и пополняют их. Они смогут работать с текстами, графикой, преобразовывать и интерпретировать содержащуюся в них информацию, в том числе:

- систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;
- выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свёртывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме и в наглядно-символической форме;

- заполнять и дополнять таблицы, схемы, тексты, изображения.

Обучающиеся усовершенствуют навык поиска информации в компьютерных и некомпьютерных источниках информации, приобретут навык формулирования запросов и опыт использования поисковых машин. Они научатся осуществлять поиск информации в Интернете, школьном информационном пространстве, базах данных и на персональном компьютере с использованием поисковых сервисов, строить поисковые запросы в зависимости от цели запроса и анализировать результаты поиска.

Обучающиеся приобретут потребность поиска дополнительной информации для решения учебных задач и самостоятельной познавательной деятельности; освоят эффективные приёмы поиска, организации и хранения информации на персональном компьютере, в информационной среде учреждения и в Интернете; приобретут первичные навыки формирования и организации собственного информационного пространства.

Они усовершенствуют умение передавать информацию в устной форме, сопровождаемой аудиовизуальной поддержкой, и в письменной форме гипермедиа (т. е. сочетания текста, изображения, звука, ссылок между разными информационными компонентами).

Обучающиеся смогут использовать информацию для установления причинно-следственных связей и зависимостей, объяснений и доказательств фактов в различных учебных и практических ситуациях, ситуациях моделирования и проектирования.

Школьники получают возможность научиться строить умозаключения и принимать решения на основе самостоятельно полученной информации, а также освоить опыт критического отношения к получаемой информации на основе её сопоставления с информацией из других источников и с имеющимся жизненным опытом.

### ***Обучающиеся научатся:***

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;
- обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объёмом к понятию с большим объёмом;
- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;
- основам ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения;
- структурировать тексты, включая умение выделять главное и второстепенное, главную идею текста, выстраивать последовательность описываемых событий;
- работать с метафорами — понимать переносный смысл выражений, понимать и употреблять обороты речи, построенные на скрытом уподоблении, образном сближении слов.

### ***Обучающиеся получают возможность научиться:***

основам дизайна и web-дизайна;

ставить проблему, аргументировать её актуальность;

самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;

выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;

организовывать исследование с целью проверки гипотез;

делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации.

### ***Формирование ИКТ-компетентности обучающихся***

#### ***Учащиеся научатся:***

- подключать устройства ИКТ к электрическим и информационным сетям, использовать аккумуляторы;

- соединять устройства ИКТ (блоки компьютера, устройства сетей, принтер, проектор, сканер, измерительные устройства и т. д.) с использованием проводных и беспроводных технологий;

- правильно включать и выключать устройства ИКТ, входить в операционную систему и завершать работу с ней, выполнять базовые действия с экранными объектами (перемещение курсора, выделение, прямое перемещение, запоминание и вырезание);

- осуществлять информационное подключение к локальной сети и глобальной сети Интернет;

- входить в информационную среду образовательного учреждения, в том числе через Интернет, размещать в информационной среде различные информационные объекты;

- выводить информацию на бумагу, правильно обращаться с расходными материалами;

- соблюдать требования техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе с устройствами ИКТ, в частности учитывающие специфику работы с различными экранами;

- осуществлять фиксацию изображений и звуков в ходе процесса обсуждения, проведения эксперимента, природного процесса, фиксацию хода и результатов проектной деятельности;

- учитывать смысл и содержание деятельности при организации фиксации, выделять для фиксации отдельные элементы объектов и процессов, обеспечивать качество фиксации существенных элементов;

- выбирать технические средства ИКТ для фиксации изображений и звуков в соответствии с поставленной целью;

- проводить обработку цифровых фотографий с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, создавать презентации на основе цифровых фотографий;

- проводить обработку цифровых звукозаписей с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, проводить транскрибирование цифровых звукозаписей;

- осуществлять видеосъёмку и проводить монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;

- организовывать сообщения в виде линейного или включающего ссылки представления для самостоятельного просмотра через браузер;

- работать с особыми видами сообщений: диаграммами (алгоритмические, концептуальные, классификационные, организационные, родства и др.), картами (географические, хронологические) и спутниковыми фотографиями, в том числе в системах глобального позиционирования;

- проводить деконструкцию сообщений, выделение в них структуры, элементов и фрагментов;

- использовать при восприятии сообщений внутренние и внешние ссылки;

- формулировать вопросы к сообщению, создавать краткое описание сообщения; цитировать фрагменты сообщения;

- избирательно относиться к информации в окружающем информационном пространстве, отказываться от потребления ненужной информации;
- создавать различные геометрические объекты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;
- создавать цифровые продукты с использованием специализированных компьютерных программ.

***Учащиеся получают возможность научиться:***

- осознавать и использовать в практической деятельности основные психологические особенности восприятия информации человеком;
- различать творческую и техническую фиксацию звуков и изображений; использовать возможности ИКТ в творческой деятельности, связанной с искусством.
- создавать мультипликационные фильмы.

***Коммуникация и социальное взаимодействие***

***Учащиеся научатся:***

- осуществлять образовательное взаимодействие в информационном пространстве образовательного учреждения (получение и выполнение заданий, получение комментариев, совершенствование своей работы, формирование портфолио);
- соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей.
- формировать собственное информационное пространство: создавать системы папок и размещать в них нужные информационные источники, размещать информацию в Интернете.
- проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность, организовывать своё время с использованием ИКТ.

***Учащиеся получают возможность научиться:***

- взаимодействовать с партнёрами с использованием возможностей Интернета (игровое и театральное взаимодействие).

***Метапредметные результаты:***

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

***Предметные результаты:***

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «графика», «алгоритм», «анимация», «программа», «дизайн», «web-сайт», «издательское дело»;

понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;

- умение описывать структуру сайта, используя основы языка HTML;
- умение создавать и редактировать растровые изображения;
- умение создавать и редактировать векторные изображения;
- умение создавать flash-анимацию различными методами;
- умение создавать дизайн и верстку печатного издания;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

По окончании курса внеурочной деятельности «Инфознайка» к концу 9 класса школьники получают возможность научиться :

- 1) использовать графические программы для создания графического компьютерного изображения;
- 2) владеть основами двухмерной компьютерной мультипликации;
- 3) трем способам создания печатной продукции;
- 4) использовать практические умения и навыки работы в нестандартных растровом и векторном редакторах;
- 5) технологиям создания web-сайта и его размещению в сети Интернет с учетом пользовательских соглашений хостинга;
- 6) знаниям о правилах создания предметной и информационной среды и умения применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач;
- 7) первоначальным знаниям о профессии дизайнера, web-дизайнера.

### ***3. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности***

#### ***Раздел 1. 5 класс. Векторная графика.***

*Назначение программы.* Понятие векторной графики. Типы файлов. Предназначение программы. Строение окна программы. Пользовательский интерфейс.

*Инструменты программы.* Основные приемы рисования. Инструменты рисования. Инструмент Заливка. Настройка макета страницы.

*Операции над объектами.* Изменение формы объектов. Изменение формы объектов. Выделение одного и нескольких объектов. Копирование объектов. Комбинирование объектов. Пересечение и объединение объектов. Исключение объектов. Изменение контура объектов.

*Контур и заливка областей.* Работа с контуром объектов. Свойства контура. Заливка объектов. Модели представления цвета RGB, CMYK.

Работа с текстом. Простой и фигурный текст. Текст вдоль кривой.

*Специальные графические эффекты.* Огибающая. Перспектива. Объемные объекты. Эффекты подобия и линзы. Фигурная обрезка.

*Моделирование.* Импорт и экспорт изображений. Растровые изображения. Фильтры. Создание визиток. Создание буклетов. Создание календарей.

#### ***Раздел 2. 6 класс. Растровая графика.***

*Предназначение программы.* Пользовательский интерфейс.

*Инструменты группы выделения.* Цель операции выделения. Инструменты группы Область. Инструменты группы Лассо. Инструмент волшебная палочка. Инструмент Рамка.

*Инструменты рисования.* Заливка. Градиент. Создание рисунка.

*Контуры. Инструмент Перо.* Предназначение инструмента. Свойства и функции пера

*Инструмент Текст.* Растрированный текст. Инструмент Текст-маска.

*Слои. Операции со слоями.* Создание слой-маски. Понятие слоя. Многослойный



документ. Предназначение слой-маски. Режимы наложения.

*Каналы.* Редактирование альфа-каналов. Маски. Разделение изображения по цветовым каналам. Палитра каналов. Быстрая маска — временный канал для редактирования формы выделенной области. Редактирование альфа-каналов. Вычисления каналов.

*Редактирование изображений.* Коррекция изображения (уровни и кривые). Корректирующие слои. Трансформации (поворот объектов). Сетка и позиционирование.

*Фильтры.* Создание спецэффектов с помощью фильтров. Принципы работы фильтров. Фильтры и основной/фоновый цвета. Фильтры и выделенные области. Фильтры третьих фирм.

*Моделирование рисунка.* Цвет и модели цвета. Сканирование текста и графики. Оптимизация файлов для WEB. Создание проекта в растровом редакторе.

### **Раздел 3. 7 класс. Мультипликация.**

*Введение во Flash MX.* Настройки Flash MX под потребности пользователя.

Навигация при помощи MovieExplorer. Импорт, использование и оптимизация графики. Советы по использованию библиотек.

*Создание выразительных текстовых эффектов.* Простые преобразования текста. Альфа-прозрачность и яркость. Построение промежуточных отображений текста вдоль траектории. Текст и маскирование. Создание собственных текстовых эффектов. Файл Liberty.

*Выполнение переходов.* Простые переходы. Комбинированные переходы. Пространственные переходы.

*Эффекты маскирования.* Краткий обзор технологии маскирования. Простая маска-проектор. Сглаживание маски для простых и сложных форм.

*Анимационные технологии.* Разработка сценария. Основы анимации действующего лица. Оживление созданного действующего лица. Циклическая анимация. Выражение эмоций. Анимация фоновых изображений.

*Расширенные возможности Flash.* Имитация видеоэффектов в среде Flash. Создание трехмерных объектов в среде Flash. Использование звука в среде Flash. Создание фильма.

### **Раздел 4. 8 класс. Издательское дело.**

*Использование программных средств для создания издательской продукции.*

*Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word).* Основы работы. Макеты страниц. Колонки. Работа с изображениями. Страничные блоки. Особенности верстки в программе. Создание публикации.

*Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Publiser).* Основы работы. Правила выбора шаблона. Изменение шаблона. Верстка на основе шаблона. Работа с различными видами объектов. Создание публикации.

*Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus).* Основы работы. Подготовка к работе. Блоки изображения. Текстовые блоки. Табличные блоки. Работа со слоями страницы. Макетирование нескольких страниц. Текстовые эффекты. Фигуры для текста. Создание публикации

### **Раздел 5. 9 класс. Web-дизайн.**

*Создание gif - анимаций в программе AdobeImageReady.* Назначение и основные возможности. Создание кадра. Настройка мультипликации.

*Дизайн WEB-страниц и виды сайтов.* Технологические особенности WEB-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц. Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet. Профессия WEB-дизайнера.

*Расширение стандарта HyperText Markup Language (HTML).* Понятие кадра-фрейма. Гипертекстовые переходы внутри и между фреймами.

*Использование программных средств для создания Web-сайтов.* AdobeDreamWeaver. Обзор программных средств для создания WEB-сайтов. Основы работы в DreamWeaver. Рабочее пространство редактора. Создание WEB - узлов и документов. Подготовка документов. Редактирование HTML - кода. Режимы работы объектов.

*Представление о CSS Cascading Style Sheets (Таблицы Каскадных Стилей).* Что есть CSS.

Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные таблицы стилей. Свойства font, text, color, background, box. Классификация. Меры длины. Проценты меры. Цвета. Ссылки.

*Создание персонального WEB-сайта.* Размещение HTML-документа на сервере. Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры. Создание WEB-сайта с использованием редактора DreamWeaver. Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила). Фильтры DHTML.

#### Виды деятельности

##### ***Аналитическая деятельность:***

- анализировать графические программы с точки зрения векторной графики;
- оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида;
- определять основные элементы строения векторного редактора;
- анализировать пользовательский интерфейс программного средства векторной графики по определенной схеме;
- анализировать систему макета страницы с позиции решения конкретной задачи;
- анализировать интерфейс векторного редактора с позиций исполнителя;
- определять, для получения какого контура предназначен инструмент.
- выделять и определять контур и заливку объекта;
- анализировать возможности векторного редактора для изменения свойств объекта.

##### ***Практическая деятельность:***

- выбирать и определять графические программы для работы с векторной графикой;
- выбирать и загружать нужную программу;
- настраивать макет страницы;
- использовать инструменты программы для создания графических объектов;
- выполнять основные операции для изменения контура и заливки объектов;
- использовать векторный редактор для изменения к модели представления цвета в графическом файле;
- выполнять основные операции для изменения контура объекта с помощью Пера;
- использовать растровый редактор для создания объектов со сложными контурами.
- применять программное обеспечение AdobeDreamWeaver для создания сайта;
- применять фильтры DHTML для создания эффектов на web-страницах;
- соблюдать пользовательские соглашения при размещении сайта в сети Интернет.

#### Формы организации

- Предметные недели;
- Библиотечные уроки;
- Конкурсы, экскурсии, олимпиады, конференции, деловые и ролевые игры и др.
- Участие в поисково-исследовательских конференциях.
- Участие в олимпиадах
- Разработка проектов к урокам.
- Аудиторные занятия.

#### 4. Тематическое планирование.

№ n/n	Тема раздела	Кол- во часов
<b>5 класс «Векторная графика»</b>		
1.	<b>Назначение программы.</b>	4
	Понятие векторной графики. Типы файлов.	1
	Предназначение программы	1
	Строение окна программы.	1
	Пользовательский интерфейс.	1
2.	<b>Инструменты программы.</b>	4
	Основные приемы рисования.	1
	Инструменты рисования.	1
	Инструмент Заливка.	1
	Настройка макета страницы.	1
3.	<b>Операции над объектами. Изменение формы объектов.</b>	7
	Изменение формы объектов.	1
	Выделение одного и нескольких объектов.	1
	Копирование объектов.	1
	Комбинирование объектов.	1
	Пересечение и объединение объектов.	1
	Исключение объектов.	1
	Изменение контура объектов.	1
4.	<b>Контур и заливка областей.</b>	4
	Работа с контуром объектов.	1
	Свойства контура.	1
	Заливка объектов.	1
	Модели представления цвета RGB, CMYK.	1
5.	<b>Работа с текстом.</b>	3
	Простой и фигурный текст.	2
	Текст вдоль кривой.	1
6.	<b>Специальные графические эффекты.</b>	4
	Огибающая. Перспектива.	1
	Объемные объекты.	1
	Эффекты подобия и линзы.	1
	Фигурная обрезка.	1
7.	<b>Моделирование.</b>	8
	Импорт и экспорт изображений.	1
	Растровые изображения. Фильтры.	1
	Создание визиток.	2
	Создание буклетов.	2
	Создание календарей.	2
<b>6 класс «Растровая графика»</b>		
1.	<b>Предназначение программы. Пользовательский интерфейс.</b>	1
2.	<b>Инструменты группы выделения.</b>	5
	Цель операции выделения.	1
	Инструменты группы Область.	1
	Инструменты группы Лассо.	1
	Инструмент волшебная палочка.	1
	Инструмент Рамка.	1
3.	<b>Инструменты рисования.</b>	3

	Заливка.	1
	Градиент.	1
	Создание рисунка.	1
<b>4.</b>	<b><i>Контуры. Инструмент Перо.</i></b>	<b>2</b>
	Предназначение инструмента.	1
	Свойства и функции пера	1
<b>5.</b>	<b><i>Инструмент Текст.</i></b>	<b>2</b>
	Растрированный текст.	1
	Инструмент Текст-маска.	1
<b>6.</b>	<b><i>Слой. Операции со слоями. Создание слой-маски.</i></b>	<b>3</b>
	Понятие слоя. Многослойный документ.	1
	Предназначение слой-маски.	1
	Режимы наложения.	1
<b>7.</b>	<b><i>Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски.</i></b>	<b>5</b>
	Разделение изображения по цветовым каналам.	1
	Палитра каналов.	1
	Быстрая маска — временный канал для редактирования формы выделенной области.	1
	Редактирование альфа-каналов.	1
	Вычисления каналов.	1
<b>8.</b>	<b><i>Редактирование изображений.</i></b>	<b>4</b>
	Коррекция изображения (уровни и кривые).	1
	Корректирующие слои.	1
	Трансформации (поворот объектов).	1
	Сетка и позиционирование.	1
<b>9.</b>	<b><i>Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров.</i></b>	<b>4</b>
	Принципы работы фильтров.	1
	Фильтры и основной/фоновый цвета.	1
	Фильтры и выделенные области.	1
	Фильтры третьих фирм.	1
<b>10</b>	<b><i>Моделирование рисунка.</i></b>	<b>5</b>
	Цвет и модели цвета.	1
	Сканирование текста и графики. Оптимизация файлов для WEB.	1
	Создание проекта в растровом редакторе.	3
<b>7 класс. Мультипликация.</b>		
<b>1.</b>	<b><i>Введение во Flash MX.</i></b>	<b>4</b>
	Настройки Flash MX под потребности пользователя.	1
	Навигация при помощи MovieExplorer.	1
	Импорт, использование и оптимизация графики.	1
	Советы по использованию библиотек.	1
<b>2.</b>	<b><i>Создание выразительных текстовых эффектов.</i></b>	<b>8</b>
	Простые преобразования текста	1
	Альфа-прозрачность и яркость	1
	Построение промежуточных отображений текста вдоль траектории	2
	Текст и маскирование	2
	Создание собственных текстовых эффектов	1
	Файл Liberty	1
<b>3.</b>	<b><i>Выполнение переходов.</i></b>	<b>3</b>
	Простые переходы	1
	Комбинированные переходы	1
	Пространственные переходы	1

<b>4.</b>	<b><i>Эффекты маскирования</i></b>	<b>4</b>
	Краткий обзор технологии маскирования	1
	Простая маска-прожектор	1
	Сглаживание маски для простых и сложных форм	2
<b>5.</b>	<b><i>Анимационные технологии.</i></b>	<b>10</b>
	Разработка сценария	2
	Основы анимации действующего лица	2
	Оживление созданного действующего лица	2
	Циклическая анимация	2
	Выражение эмоций	1
	Анимация фоновых изображений	1
<b>8 класс. Издательское дело.</b>		
<b>1.</b>	<b><i>Использование программных средств для создания издательской продукции.</i></b>	<b>2</b>
<b>2.</b>	<b><i>Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Word)</i></b>	<b>10</b>
	Основы работы.	
	Макеты страниц.	
	Колонки.	
	Работа с изображениями.	
	Страничные блоки.	
	Особенности верстки в программе	
	Создание публикации.	
<b>3.</b>	<b><i>Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Publiser)</i></b>	<b>8</b>
	Основы работы.	1
	Правила выбора шаблона.	1
	Изменение шаблона.	1
	Верстка на основе шаблона.	1
	Работа с различными видами	2
<b>4.</b>	<b><i>Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus)</i></b>	<b>14</b>
	Основы работы.	1
	Подготовка к работе.	1
	Блоки изображения.	1
	Текстовые блоки.	2
	Табличные блоки.	1
	Работа со слоями страницы.	2
	Макетирование нескольких страниц	2
	Текстовые эффекты.	1
	Фигуры для текста.	1
	Создание публикации.	2
<b>1.</b>	<b><i>Создание gif - анимаций в программе AdobeImageReady.</i></b>	<b>4</b>
	Назначение и основные возможности.	1
	Создание кадра.	2
	Настройка мультипликации.	1
<b>2.</b>	<b><i>Дизайн WEB-страниц и виды сайтов.</i></b>	<b>3</b>
	Технологические особенности WEB-дизайна. Профессиональные приемы создания страниц.	1
	Графические эффекты. Профессиональные ресурсы Internet.	1
	Профессия WEB-дизайнера.	1
<b>3.</b>	<b><i>Расширениестандарта Hyper Text Markup Language (HTML).</i></b>	<b>3</b>
	Понятие кадра-фрейма. Гипертекстовые переходы внутри и	3

	между фреймами.	
4.	<b>Использование программных средств для создания Web-сайтов. AdobeDreamWeaver.</b>	12
	Обзор программных средств для создания WEB-сайтов.	1
	Основы работы в DreamWeaver.	4
	Рабочее пространство редактора. Создание WEB - узлов и документов.	1
	Подготовка документов.	3
	Редактирование HTML - кода.	3
	Режимы работы объектов.	2
5.	<b>Представление о CSS CascadingStyleSheets (Таблицы Каскадных Стилей).</b>	8
	Что есть CSS. Структура и правила. Внутренние, глобальные и связанные таблицы стилей.	2
	Свойства font, text, color, background, box. Классификация.	4
	Меры длины. Проценты меры. Цвета. Ссылки.	2
6.	<b>Создание персонального WEB- сайта. Размещение HTML-документа на сервере.</b>	4
	Выработка контента (содержимого) WEB-сайта и разработка его структуры.	1
	Создание WEB-сайта с использованием редактора DreamWeaver.	1
	Регистрация адреса. Выгрузка сайта (соглашения и правила).	1
	Фильтры DHTML.	1