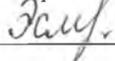


Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3 г.Малгобек»

«СОГЛАСОВАНО»

Зам.директора по УВР

 Ф.М.Эсмурзиева

« 28 » 08 2023 г.

«УТВЕРЖДЕНО»

Директор ГБОУ «СОШ №3»

 А.С.Албакова

« 28 » 08 2023 г.



Национальный проект «Образование»

Федеральный проект

«Успех каждого ребенка»

**Рабочая программа
внеурочной деятельности
«WEB-design»**

на 2023-2024 учебный год

Направленность программы: Успех каждого ребенка

Возраст обучающихся: 13-17 лет

Срок реализации: 1 год

Количество часов в год: 102 часов

Составитель:

Учитель информатики

Ходзиев Самаил Тагирович

2023г.

Пояснительная записка

Приоритетный национальный проект «Образование» остается одним из ключевых механизмов развития общего образования. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новые виды деятельности, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ученика. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно языков программирования и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся.

Программа рассчитана на 1 учебный год (102 часов, 3 часа в неделю) и предназначена для обучения 7-11 классов.

Целью курса является освоение практических приемов Web-конструирования и Web-программирования и овладение базовыми знаниями компьютерной «растровой» графики.

Основные задачи :

- закрепление знакомства с принципами функционирования глобальной компьютерной сети Internet, общими подходами к поиску и отбору информации в сети;
- обучение разработке Web-страниц на основе комплексного подхода;
- обучение программированию в Internet на стороне клиента и сервера;
- обучение использованию баз данных при разработке Web-проектов;
- обучение способам маркетинга в Internet, рекламы и продвижения разработанных Internet-ресурсов.
- Развитие навыков работы с графическими редакторами.
- Создание проектирования и макетов.
- Научить учеников создавать и редактировать несложные графические изображения.
- Проявлять у учеников творческие способности.
- Презентация проектов.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Учащийся должен (Программирование)

знать основные определения и понятия Web-конструирования и Web-программирования, основные приемы создания и продвижения сайтов;

уметь разрабатывать и продвигать проблемно-ориентированные Web-ресурсы:

освоить методы проектирования, разработки и маркетинга проблемно-ориентированных Web-ресурсов;

приобрести навыки проектирования, разработки и маркетинга проблемно-ориентированных Web-ресурсов;

иметь представление о проблемах, тенденциях и перспективах развития Web-конструирования и Web-программирования.

Учащийся должен (Дизайн)

Знать:

- особенности графики, ее возможности и сферы применения;
- свойства и качества графических изображений;
- стадии разработки графических проектов;
- приемы работы в программах растровой графики;
- приемы работы в программах векторной графики;
- Горячие клавиши.

Уметь:

- пользоваться инструментами и спецэффектами графических редакторов;
- создавать и редактировать объекты в графических редакторах;
- подготовить результат работы к тиражированию.

Формы проведения занятий.

1. Мини-лекции и семинары с элементами дискуссии.
2. Создание эвристических ситуаций.
3. Практическая работа.
4. Домашние задания.

Планируемый (ожидаемый) результат

Большое внимание уделяется развитию познавательного интереса, формированию творческого подхода к процессу обучения, самоопределению и выбору профиля для дальнейшего обучения.

Содержание программы

Вводное занятие. Правила поведения учащихся в компьютерном классе. Техника безопасности и правила личной гигиены. Знакомство программами языков программирования и графическим редактором.

Тема «Программирование» (30 часов) состоит из тем:

- Глобальные компьютерные сети: основные понятия, принципы функционирования. Каталоги ресурсов. Поисковые системы

- Язык гипертекстовой разметки страниц HTML: общая структура документа. абзацы, цвета, ссылки.
- Язык гипертекстовой разметки страниц HTML: списки, графика (графические форматы, графический объект как ссылка).
- Язык гипертекстовой разметки страниц HTML: таблицы. Фреймы. Общие подходы к дизайну сайта. Разработка макета страницы
- Язык гипертекстовой разметки страниц HTML: формы
- Использование стиля при оформлении сайта. Спецификации CSS1, CSS2
- Хостинг. Бесплатный хостинг. FTP. Размещение Интернет-ресурса на сервере провайдера. Регистрация Интернет-ресурса в каталогах и поисковых системах

Тема «Дизайн» (30 часов) состоит из тем:

- Меню и палитры Adobe Photoshop (Онлайн);
- Инструменты Adobe Photoshop (Онлайн);
- Работа с текстом;
- Техника свободного рисования;
- Заливка и коррекция изображения;
- Многослойные изображения. Работа со слоями;
- Техника ретуширования, чистка и восстановление деталей изображений;
- Каналы и маски, стили и эффекты;
- Использование фильтров;
- Трюки и эффекты в Adobe Photoshop (Онлайн).

Тема «Макет» (30 часов) состоит из тем:

- Создание аккаунта в Figma;
- Основные функции в Figma;
- Создание карты сайта;
- Создание каркаса сайта ;
- Разработка макета;
- Проектирование сайта;
- Презентация основной работы.

Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Правила поведения учащихся в компьютерном классе. Техника безопасности и правила личной гигиены.	1
2,3	Знакомство программами языков программирования и графическим редактором.	2
4,5	Глобальные компьютерные сети: основные понятия, принципы функционирования.	2
6,7	Каталоги ресурсов.	2
8,9	Поисковые системы.	2
10,11	Язык гипертекстовой разметки страниц HTML: общая структура.	2
12,13	Документа, абзацы.	2
14,15	Цвета, ссылки.	2
16-19	Язык гипертекстовой разметки страниц HTML: списки, графика (графические форматы, графический объект как ссылка).	4
20,21	Язык гипертекстовой разметки страниц HTML: таблицы.	2
22,23	Фреймы.	2
24,25	Общие подходы к дизайну сайта.	2
26,27	Разработка макета страницы.	2
28,29	Язык гипертекстовой разметки страниц HTML: формы	2
30-33	Использование стиля при оформлении сайта.	4
34-36	Спецификации CSS1, CSS2.	3
37-39	Хостинг. Бесплатный хостинг.	3
40,41	FTP. Размещение Интернет-ресурса на сервере провайдера.	2
42,43	Регистрация Интернет-ресурса в каталогах и поисковых системах	2
44-47	Меню и палитры Adobe Photoshop (Онлайн);	4
48-51	Инструменты Adobe Photoshop (Онлайн);	4
52,53	Работа с текстом	2
54-57	Техника свободного рисования	4

58,59	Заливка и коррекция изображения	2
60,61	Многослойные изображения.	2
62,63	Работа со слоями.	2
64,65	Figma	2
66-68	Инструменты Figma	3
69-71	Создание карты сайта	3
72-75	Построение каркаса на Figma	4
76-79	Построение макета на Figma	4
80-83	Адаптивный дизайн	4
84-89	Верстка сайта	6
90-97	Семантическая верстка	8
98-102	Презентация проекта	5
Итого:		102

Список литературы

Основная (программирование)

1. А.А. Дуванов. HTML-конструирование (материалы Роботландского университета). //Информатика, №21-22, 2000.
2. А.А. Дуванов. Web-конструирование. HTML. — СПб.: БХВ-Петербург, 2003. — 325 с.
3. А.А. Дуванов. Web-конструирование. DHTML. — СПб.: БХВ-Петербург, 2003. — 512 с.
4. Молли Э. Хольцшлаг. Использование HTML 4: Пер. с англ.: Уч. пос. — М: Издательский дом «Вильямс», 2000. — 1008 с.

Дополнительная (программирование)

1. А. Матросов, А. Сергеев, М. Чаунин. HTML 4.0. Наиболее полное руководство.
2. М. Браун, Д. Ханикат. HTML 3.2 в подлиннике.
3. В.А. Остейковский. Информатика. — М.: ВШ, 2000. — 319 с.
4. В. Холмогоров. Основы Web-мастерства. Учебный курс. — СПб: Питер. 2001. — 352 с.
5. Использование HTML 4: Пер. с англ. / Луиза Паттерсон, Сью Шарльворс. Джоди Корнелиус и др.: Уч. пос. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2000. — 400 с.

6. С.Н. Коржинский. Настольная книга Web-мастера: эффективное применение HTML, CSS и JavaScript. М.: Издательский дом «КноРус», 2000. — 320 с.
7. <http://www.help.mymoney.ru> (материалы по первоначальным шагам в создании и продвижении сайта).
8. <http://www.botik.ru/~robot/sale/web.htm> (Роботландский университет).
9. <http://www.webclub.ru> (Российский клуб веб-дизайнеров. Множество материалов по веб-конструированию).
10. <http://www.artlebedev.ru/kovodstvo/> — Артемий Лебедев. Руководство по дизайну сайта.
11. <http://ru.html.net> — учебники HTML, CSS
12. <http://html.manual.ru/> — справочник
13. <http://wcode.ru/> — учебники

Основная/дополнительная (Дизайн)

1. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ. 2006
2. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop.- М.: Издательский дом «Вильямс», 2006
3. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007
4. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. : Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007
5. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006