Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
центр детского (юношеского) технического творчества
Красногвардейского района Санкт-Петербурга
«Охта»

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
ГБУ ДО ЦДЮТТ «Охта»
Протокол №3 от 26.05.2026

УТВЕРЖДЕНА

Приказом №269.1 от 27.05.2026
Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ «Охта»
Н.Л. Иванова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
Владелец **Иванова Наталья Леонидовна**
Действителен с17.04.2026 по 11.07.2027

Дополнительная общеразвивающая программа

«WEB-ДИЗАЙН»

Возраст обучающихся: 10-17 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик:
Тихомирова Валентина Анатольевна,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «WEB-ДИЗАЙН» (далее по тексту – Программа) имеет *техническую* направленность и *общекультурный* уровень освоения.

Программа разработана в соответствии с государственной образовательной политикой и современными нормативными документами в сфере образования.

Базовый уровень освоения Программы подразумевает создание условий для личностного самоопределения и самореализации обучающихся в сфере инновационных технологий, помощи в самоопределении и развитии способностей и оказании им компетентной помощи в выборе дальнейшего образовательного маршрута.

Обучающиеся освоят работу в офисных и графических программах, редакторы кода, онлайн-ресурсы по созданию графики, анимации и сайтов. Научатся создавать творческие работы, используя возможности каждой из программ.

С помощью офисных программ обучающиеся научаться работать с текстами, шрифтами, рисовать простейшие изображения, таблицы, диаграммы, создавать презентации, анимации и публикации. С помощью графических редакторов создавать растровые и векторные изображения, инфографику и типографику, обрабатывать фотографии, работать с цветом, формой, композицией. Научатся представлять свои проекты на публичных выступлениях, готовить итоговые работы в виде фотоальбомов, презентаций, брендбуков. Смогут создавать печатную фирменную продукцию, рисовать фирменный знак и использовать его для создания фирменной упаковки для продукции бренда.

Изучат строение и макетирование сайтов, проработку дизайна и информации на нем, смогут создать сайт в онлайн конструкторе. Используя проработанный макет сайта, и знания языков программирования, работая в редакторах кода, научатся создавать собственный сайт локальной разработки, зарегистрируют его и займутся продвижением.

Программа предлагает несколько проектов, работа над которыми выстраивается по принципу «от простого к сложному».

Адресат Программы

Программа ориентирована на обучающихся 10-17 лет.

Группы формируются разновозрастные, специальных базовых знаний не требуется. Возможен дополнительный набор на второй год обучения по результатам собеседования.

Списочный состав групп формируется с учетом вида деятельности, санитарных норм, особенностей реализации программы или по норме наполняемости: на 1-м году обучения – не менее 12 человек; на 2-м году обучения – не менее 10 человек.

Актуальность Программы

Программы отвечает запросам детей и родителей на современном этапе развития государства и общества. Сегодня растет потребность общества в специалистах, владеющих профессиональными навыками проектирования, которые педагог стремится сформировать у каждого обучающегося в процессе выполнениями ими практических занятий.

В современном мире диапазон применения компьютерной графики весьма широк – от создания мультимедийных программ, телевизионной рекламы и спецэффектов в кино до компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Развитие современных цифровых технологий предъявляет все большие требования к знанию обучающихся в области Интернет-технологий. Одной из составляющих данной области является

web-дизайн. Именно на web-дизайнеров возложена обязанность создания удобного, простого и понятного способа навигации в сети Интернет.

Отличительные особенности Программы

Программа следует тенденциям развития дополнительного образования. В процессе изучения сложной терминологии в направлении графического дизайна и Web-дизайна обучающимся помогут современные технологии скоростного осмысленного чтения. Скорость и качество изучаемого материала значительно усиливаются в результате проведения специальных тестов и задании по скорочтению и развитию интеллекта. Обучающиеся изучат современные методы работы с информацией, которые помогут эффективно ее использовать не только в образовательном процессе, но и во всех сферах жизни. **Новизна программы** заключается в реализации поливариантного подхода к организации образовательного процесса, использовании системы взаимосвязанных занятий, выстроенных в логической последовательности и направленных на активизацию познавательных и творческих способностей обучающихся посредством применения разнообразных компьютерных технологий и форм работы, интегрирующих разные виды деятельности на основе единой темы

Обучающиеся в процессе обучения познакомятся с web-индустрией и профессиями в этой сфере. Научатся работать с информацией, заниматься наполняемостью контента, что поможет им в выборе профессии в сфере дизайна. Умение работать в офисных программах и графических редакторах поможет осваивать будущую понравившуюся профессию не только в сфере графического дизайна или web-дизайна. Данные навыки и умения пригодятся в любой профессии. Обучающиеся познакомятся с профессиональным портретом и набором компетенций таких профессий: UI-дизайнер, UX-дизайнер, web-разработчик, web-аналитик, PR-менеджер, переводчик сайтов, программист, менеджер по персоналу, IT-специалист, разработчик web-приложений, менеджер по продажам и т.д. Обучающимся будут предоставлен обзор сайтов учебных заведений Санкт-Петербурга, готовящих на данные профессии. Ребята узнают о профессиях будущего и где можно будет применить полученные профессии.

Объем и срок реализации Программы

Программа рассчитана на 2 года обучения. Общий объем часов - 432 академических часов.

1 год обучения – 216 академических часов.

2 год обучения – 216 академических часов.

Количество часов на 1-ом и 2-ом годах обучения рассчитано на 6 часов в неделю.

Образовательный процесс строится с учётом Постановления Главного санитарного врача РФ от 2 июня 2026 г. N 19; СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Цель Программы: формирование предпрофессиональных навыков и создание условий для профессионального самоопределения в области цифровых технологий и web-дизайна.

Достижения цели осуществляется посредством реализации следующих **групп задач.**

Обучающие:

- изучение основных приемов работы на персональном компьютере;
- изучение основ компьютерной грамотности;
- изучение навыков элементарного проектирования, конструирования веб-сайта;
- изучение основ работы с различными редакторами (Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Paint.NET, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Dreamweaver

Развивающие:

- развитие пространственного мышления;
- развитие эстетического вкуса и дизайнерского мышления;
- развитие творческого потенциала личности;
- развитие личностного самоопределения обучающихся.

Воспитательные:

- развитие аккуратности, дисциплинированности, бережливости, трудолюбия;
- развитие чувства командного духа, умения адекватно оценивать себя;
- развитие интереса к профессиям в областях в web-индустрии;
- развитие общепринятых нравственно-этических установок.

Планируемые результаты освоения Программы

К концу обучения в рамках данной Программы обучающиеся достигнут следующих образовательных результатов:

Предметные:

- знание основных сведений о составе персонального компьютера и приемов работы на персональном компьютере;
- умение элементарного проектирования, конструирования веб-сайта;
- знание основ работы с редакторами (Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Paint.NET, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Dreamweaver
- владение компьютерной грамотностью;
- знание основных сетевых информационных технологий и основ web-дизайна;

Личностные:

- развита аккуратность, дисциплинированность, бережливость, трудолюбие;
- развито чувство командного духа, умение адекватно оценивать себя;
- развит интерес к web-дизайну;
- развит интерес к профессиям в различных областях web-индустрии;
- развиты общепринятые нравственно-этические установки.

Метапредметные:

- освоена ценностно-смысловая компетенция (умение принимать самостоятельно решение, выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков);
- освоена учебно-познавательная компетенция (развита познавательная активность и способность к самообразованию);
- освоена информационная компетенция (умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию);
- освоена коммуникативная компетенция (умение представить себя и слаженно работать в коллективе).

Организационно-педагогические условия реализация программы

***Язык реализации программы*:** образовательная деятельность осуществляется на русском языке.

Форма обучения: очная, очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса: работа с обучающимися проходит в групповой форме с индивидуальным подходом к каждому обучающемуся. Большое внимание уделяется проектной работе.

Условия набора в коллектив и формирования групп: допустимо объединение в одной группе обучающихся разного возраста. Старшие обучающиеся могут стать помощниками для начинающих. Взаимопомощь воспитывает коллективизм, ответственное отношение к труду и создает доброжелательную атмосферу.

Группы второго года обучения формируются из обучающихся, прошедших первый год обучения. Также возможен дополнительный набор детей, ранее не обучавшихся по данной Программе на основе собеседования.

Количество обучающихся в группе: Списочный состав групп формируется с учетом вида деятельности, санитарных норм, особенностей реализации программы или по норме наполняемости.

1 год обучения – не менее 12 человек;

2 год обучения – не менее 10 человек.

Меньшее количество обучающихся в группах объясняется необходимостью обеспечить каждому обучающемуся необходимое внимание для получения положительного результата.

Условия реализации Программы

Формы организации занятий:

Формами организации занятий являются групповая (теоретическая часть) и индивидуально-групповая (практическая часть).

Кроме выполнения работ под руководством педагога обучающимся предлагаются творческие проекты (метод проектов), развивающие игры, а также проблемные задания для самостоятельного выполнения. Обязательно работа с эскизами и ежедневные практические задания в виде конкретно разработанных заданий, творческих тем, ребусов, игр и тестов.

Формы проведения занятий:

1. Беседа. Используется для развития интереса к предстоящей деятельности; для обучения и изучения новых понятий и терминов, для уточнения, углубления, обобщения и систематизации знаний.
2. Практическое занятие. Используется для углубления, расширения и конкретизации теоретических знаний; формирования и закрепления практических умений и навыков; приобретения практического опыта; проверки теоретических знаний, для обучения использовать теоретические знания в практической работе и деятельности.
3. Выставка работ, созданных в графических редакторах. Используется для демонстрации результата работы обучающихся объединения; повышения мотивации и интереса; для подведения итогов.
4. Конкурсы. Проведение конкурсы способствует выявлению и развитию творческих способностей обучающихся, повышению уровня учебных достижений, стимулирует познавательную активность, инициативность, самостоятельность ребят.
5. Проектная деятельность. Способствует развитию компетенций – коммуникативной, критическое мышление, креативность.

При выборе методик проведения занятий учитываются возрастные особенности обучающихся. Определяется подход к распределению заданий, организации коллективных работ; распределению времени для теоретических и практических работ.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии:

- фронтальная – при беседе, показе, объяснении;
- коллективная – при организации проблемно-поискового или творческого взаимодействия между детьми;
- групповая – для выполнения определенных задач (участие в конкурсах);
- индивидуальная – выполнение практического задания.

Особенности Образовательного процесса

Первый год обучения

К концу первого полугодия обучающиеся освоят навык работы с горячими клавишами. Узнают возможности Интернета и компьютера, смогут быстро создавать, копировать, искать информацию. Появится платформа для работы в графических редакторах. Во втором полугодии изучат графические редакторы. Полностью освоят простейшие редакторы, и получат практические навыки работы в Paint.NET. Сделают самостоятельные работы по созданию различной полиграфической и сувенирной продукции. Изучат интерфейс и инструменты Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Научатся создавать элементы фирменного стиля.

Второй год обучения

Второй год обучения начнется с повторения инструментов и возможностей программы Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Создание типографики и инфографики, работа с модульной сеткой, принципы композиции, разработка брендбука и личного бренда. Разработанный брендбук и личный стиль помогут создать первый сайт в онлайн-конструкторе. Во втором полугодии основным станет процесс изучения основ программирования сайта. Верстка сайта осуществляется в Adobe Dreamweaver. Результатом проектной работы будет сайт на свободную тему.

Для успешной реализации образовательного процесса необходимо следующее ***материально-техническое обеспечение:***

- Сетевой компьютерный класс, отвечающий требованиям Постановления Главного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»
- Рабочее место педагога (ПК, принтер)
- Мультимедийное оборудование
- Магнитно-маркерная доска / флипчарт
- Столы, стулья для обучающихся (по количеству)
- ПК для обучающихся (по возможности, комбинированное комплектование класса стационарными ПК и ноутбуками) – 12 шт
- Планшеты графические – 6 шт.
- Программное обеспечение: операционная система Windows, офисный пакет Microsoft Office; редакторы Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Dreamweaver; программы для верстки: любые бесплатные редакторы кода.
- Стеллажи (шкафы) для хранения оборудования

Профориентационная работа по дополнительной общеразвивающей программы «Web-дизайн»

Программа «Web-дизайн» познакомит детей с новыми профессиями, которые связаны с компьютерными технологиями, графическим дизайном, web-дизайном. На занятиях они смогут

увидеть взаимосвязь между разными профессиями и значимость людей, работающих в различных областях и сферах. В программе предусмотрена работа в командах, создание алгоритмов действий, анализ результатов, что происходит в результате выполнения любого рабочего процесса, независимо от занимаемой должности или профессии. Обучающиеся расширят свой кругозор о представленных профессиях на рынке труда сегодня и в будущем, знакомятся с учебными заведениями и их требованиями к абитуриентам. Программа имеет развивающий характер, способствуя формированию системного, пространственного и логического мышления, формированию творческого воображения и художественного вкуса, а также конструкторских умений и навыков, умению работать с большим количеством информации.

В процессе обучения проводится информирование о профессиях, связанных с технической направленностью, о содержании трудовой деятельности в этой области, о лидерах на рынке труда, требованиях к профессии, потребностях рынка труда.

Для реализации цели профессиональной ориентации обучающихся при обучении по программе «Web-дизайн» ставятся следующие задачи:

- воспитание интереса к изучению профессий в различных областях, в частности web-индустрии;
- формирование представлений о многообразии профессий;
- формирование позитивного и уважительного отношения к профессиям.

На этапе профориентационной работы по дополнительной общеразвивающей программе «Web-дизайн» т*ема «Информационный навигатор. Мир профессий», в рамках которой проводятся б*еседы: Профессии в мире дизайна», «Профессии будущего» «, «Как работать и учиться дистанционно», «Здоровье и выбор профессии», «Все профессии нужны – все профессии важны» и др.

Профориентационные беседы могут помочь детям в понимании важности формировать навыки и получать знания для освоения интересных и перспективных профессий, определения профессиональной пригодности к тем или иным видам деятельности.

Воспитательная работа по дополнительной общеразвивающей программе «Web-дизайн»

На разностороннее развитие ребенка оказывает влияние окружающая среда и, прежде всего, система социальных отношений, в которые с самого раннего детства включается ребенок.

Цель воспитательной работы – способствовать формированию и раскрытию творческой индивидуальности личности каждого обучающегося.

Задачи:

- способствовать активизации и ориентации интересов обучающихся на интеллектуальное, физическое и духовное развитие;
- изучить потребности, интересы, склонности и другие личностные характеристики детей;
- воспитывать в детях взаимоуважение (взаимопомощь, взаимоотношения, доброе отношение друг к другу);
- воспитывать бережное отношение к природе;
- создать условия для интеллектуального, эстетического, физического, коммуникативного, самовыражения личности обучающегося;
- развивать творческую деятельность; развивать активную жизненную позицию ребенка.

Гражданско-патриотическая направленность:

- формирование патриотических чувств и сознания обучающихся на основе исторических ценностей и роли России в судьбах мира,
- сохранение и развитие чувства гордости за свою страну, край, школу, семью;

- воспитание личности гражданина - патриота Родины, способного встать на защиту государственных интересов.
- ознакомление обучающихся с государственной символикой России (государственный гимн, герб и флаг России);
- развитие чувств патриотизма, любви к Родине, стремления к миру, уважения к культурному наследию России, ее природе;
- развитие гармонического проявления патриотических чувств и культуры межнационального общения.

*Экологическая направленность***:**

- формирование у обучающихся детей сознательного, положительного отношения к окружающей среде, убежденности в необходимости гуманного, бережного отношения к природе, как к наивысшей национальной и общечеловеческой ценности;
- расширение знаний обучающихся в области экологии и охраны окружающей среды;
- развитие потребности общения с природой, интереса к познанию ее законов и явлений;
- формирование экологического мировоззрения обучающихся, основанного на естественнонаучных и гуманитарных знаниях, отражающего глубокую убежденность детей в единстве человека и природы;

*Духовно-нравственная направленность**:***

- формирование гармоничной личности обучающихся, развитие ценностно-смысловой сферы, средствами сообщения детям духовно-нравственных и базовых национальных ценностей;
- развитие нравственных чувств обучающихся: совести, долга, веры, ответственности, уважения, чести, справедливости;
- формирование нравственного облика и нравственной позиции обучающихся детей;
- расширение интеллектуальных знаний обучающихся в области морали и этики, ознакомление с базовыми этическими, моральными, волевыми принципами;
- уровень групповой сплоченности детского коллектива, психологический климат в коллективе, степень развития ученического самоуправления, самоорганизованность детей.

В течении года во время проведения занятий с обучающимися проводятся беседы-диалоги, мини-игры, диспуты по темам:

- «Что такое функция, задача? «
- «Что такое компетентность?»
- «Сплоченный коллектив: роли участников, успешный и эффективный сотрудник»
- «Коллективная этика»
- «Time-менеджмент»
- «Компьютер: вред и польза»
- «Как сохранять здоровье, используя современное компьютерные технологии»
- «Лидерство»

ПРИМЕРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ НА УЧЕБНЫЙ ГОД

Месяц проведения	Название мероприятия, форма проведения
сентябрь	Беседа о безопасности на дорогах и улицах
октябрь	Беседа на тему «Экология и энергосбережение»
ноябрь	День народного единства
декабрь	Беседа о мерах противодействия коррупции

Месяц проведения	Название мероприятия, форма проведения
январь	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады
февраль	День защитника Отечества
март	Беседа о борьбе с наркоманией
апрель	День космонавтики
май	День Победы советского народа в Великой Отечественной войне

Работа с родителями

Федеральный государственный стандарт определяет семью как важнейший институт общества, основу и опору государства, которая отвечает за социализацию новых поколений. В современных образовательных условиях родители рассматриваются как равноправные участники образовательного процесса. В сегодняшних реалиях работа педагога дополнительного образования невозможна без тесной связки с родителями. Именно система педагог-ребенок-родитель может принести плоды не только с точки зрения образования, но и воспитания. Для этого все взрослые должны стать союзниками. В основе этого союза – единство стремлений, взглядов на воспитательный процесс, общие образовательные и воспитательные задачи, пути достижения намеченных целей.

Традиционные формы работы с родителями (беседы, консультации и родительские собрания), конечно, приносят свои результаты, но не позволяют им быть полноправными участниками образовательного процесса, они чаще всего выступают в роли пассивных слушателей. Такие формы обязательно должны сочетаться с интерактивными: мастер-классами, совместными экскурсиями с детьми, семейными конкурсами, открытыми занятиями, которые проводят сами учащиеся для своих мам и пап. Результат совместного творчества детей и родителей способствует развитию положительных эмоций у всех участников процесса, иногда представители одной семьи даже открывают друг друга с новой стороны. Именно сочетание разных форм работы с родителями помогает добиться положительных воспитательных результатов.

Календарный учебный график реализации
дополнительной общеразвивающей программы «Web-дизайн»
на _____ учебный год

ФИО педагога Тихомирова Валентина Анатольевна

Год обучения, номер группы	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1	01.09.2023	31.08.2024	36	108	216	3 раза по 2 часа
2	01.09.2023	31.08.2024	36	72	216	2 раза по 3 часа

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Первый год обучения

№	Наименование тем	Кол-во часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	1	1	Опрос
2	Архитектура ПК	4	3	1	Опрос, практическая работа
3	Основы компьютерной грамотности	8	3	5	Опрос, контрольное задание, практическая работа
4	Основы работы в офисных программах	40	14	26	Опрос, контрольное задание, самостоятельная работа, презентация
5	Основы компьютерной графики	10	4	6	Опрос, контрольное задание, самостоятельная работа
6	Обзор ресурсов для создания графики	4	2	2	Опрос, контрольное задание, самостоятельная работа, презентация
7	Изучение растровых и векторных графических редакторов	50	20	30	Опрос, контрольное задание, практическая работа
8	Основы графического дизайна	20	10	10	Опрос, контрольное задание, практическая работа
9	Проектная деятельность	74	4	70	Опрос, самостоятельная работа,

					презентация
10	Информационный навигатор	2	1	1	Игра
11	Заключительное занятие	2	1	1	Презентация
Итого		**216**	**63**	**153**	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Второй год обучения

№	Наименование тем	Кол-во часов			Форма контроля
		Всего	**Теория**	**Практика**	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	1	1	Опрос
2	Основы UI-дизайна	30	10	20	Опрос, самостоятельная работа, практическая работа, тестирование
3	Основы UX-дизайна	30	10	20	Опрос, самостоятельная работа, тестирование, презентация
4	Основы web-программирования	50	20	30	Контрольное задание, самостоятельная работа, тестирование, презентация, опрос
5	Проектная деятельность	100	10	90	Практическая работа, наблюдение
6	Информационный навигатор	2	1	1	Игра, визуальное наблюдение
7	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация
Итого		**216**	**52**	**164**	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1 год обучения

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить с профессией web-дизайнера и основной терминологией в web-дизайне.
- Изучить архитектуру ПК, офисных программ и графических редакторов
- Изучить основные графические редакторы для создания растровой и векторной графики
- Познакомить с основами графического дизайна

Развивающие:

- Способствовать развитию усидчивости, внимательности, аккуратности, креативности, критического мышления и фантазии.
- Способствовать формированию адаптивных и коммуникативных навыков и способностей.
- Развитие у обучающихся способности и потребности думать, образно мыслить.
- Развитие у обучающихся компьютерной грамотности.
- Развитие у обучающихся навыков критического мышления.
- Формирование умения находить, анализировать и структурировать нужную информацию из интернет-источников.
- Развитие умения презентовать свои работы, раскрывать идею в рисунке

Воспитательные:

- Повышение интереса обучающихся к компьютерной графике и web-индустрии.
- Формирование созидательной и творческой личности ребёнка путём вовлечения его в мировой научно–технический процесс поиска истины, гармонии, красоты, энергии в его историческом развитии от первых цивилизаций до наших дней.
- Все задания разработаны с учетом использования альтернативных программ в дистанционном формате. Программы-аналоги могут быть выбраны педагогом с учетом возрастных особенностей обучающихся.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.

Теория.

Знакомство с программой. Планы на год. Перспективы изучения программы. Инструктаж по технике безопасности. Краткий экскурс в историю развития Интернет. Правила пожарной безопасности при работе на ПК. Беседа об истории и традициях ЦДЮТТ «Охта».

Практика:

Экскурсия по ЦДЮТТ «Охта». Просмотр и обсуждение работ, сделанных в графических редакторах.

Креативный рисунок на бумаге «Мое имя».

2. Архитектура ПК

Теория.

Архитектура компьютеров. Основные характеристики компьютеров. Многообразие компьютеров. Многообразие внешних устройств, подключаемых к компьютеру. Виды программного обеспечения компьютеров

Практика.

Сборка ПК. Подключение внешних устройств. Настройка монитора. Изучение клавиатуры. Архивация папок и файлов.

3. Основы компьютерной грамотности

Теория.

Что такое Windows, операционная система, какие они бывают. Как узнать свою версию Microsoft Windows. Работа с файлами и папками. Локальный и жесткий диски. Размер файлов, формат и расширение файлов. Кнопка «Пуск». Обзор программ и их назначение.

Практика:

Настройка Windows. Создание папок в локальной сети. Работа с поисковыми системами. Сохранение, редактирование, удаление папок и файлов. Сохранение и копирование фото, видео, музыки на разные носители.

4. Основы работы в офисных программах

Теория.

Описание пакета Microsoft Office, состав пакета и назначение. Знакомство с программами Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint. Экранный интерфейс и настройка программ. Знакомство с горячими клавишами.

Практика:

Отработка горячих клавиш. Интерфейс программ Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint.

Microsoft Word: разработка объявления, личной анкеты, открытки, форматирование текста и изображений, композиции из геометрических фигур и символов.

Microsoft Excel: разработка кроссворда, создание таблиц, настройка табличных и числовых данных, заливка ячеек и создание рисунков из ячеек, рисунки с помощью графиков.

Microsoft PowerPoint: видеопрезентация «Мой личный бренд», мультфильм с помощью анимации, настройка кнопок и ссылок, настройка викторины и игры в программе.

5. Основы компьютерной графики

Теория. Основные понятия компьютерной графики. Теория цвета, цветовые модели, цветовые палитры. Композиция в дизайне. Растровая графика. Векторная графика. Разрешение изображения. Форматы графических файлов.

Практика: Цвет в формате RGB, CMYK. со цветом в простейших графических редакторах. Настройка оттенков, контрастности, яркости. Заливка фигур. Создание композиций из геометрических фигур в простейших графических редакторах. Обработка и форматирование изображений.

6. Обзор ресурсов для создания графики

Теория.

Онлайн-программы для создания и обработки растровых и векторных изображений. Отличительные особенности графических онлайн-редакторов и приложений. Обзор стоковых сайтов для скачивания графических элементов и изображений. Создание онлайн-анимации.

Практика.

Подбор шрифтов и цветовых палитр на онлайн-платформах.

7. Изучение растровых и векторных графических редакторов

Теория.

Знакомство с программой Adobe Photoshop:

Назначение Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe Photoshop.

Способы выделения, перемещения, кадрирования, выбора и изменения цвета. Настройка изображения. Режимы рисования. Использование инструментов трансформации. Группы фильтров. Восстановление выцветших, растрескавшихся фотографий. Удаление пятна с

фотографий. Простые приемы ретуши. Использование инструментов. Создание и форматирование текста. Фотомонтаж. Понятие типографики и инфографики. Получение 3-D изображений в Adobe Photoshop. Скачивание шрифтов, штампов, кистей. Создание своих штампов и кистей.

Практика.

Adobe Photoshop:

Получение 3-D изображений в Adobe Photoshop. Скачивание шрифтов, штампов, кистей. Создание своих штампов и кистей.

Восстановление выцветших, растрескавшихся фотографий. Удаление пятна с фотографий.

8. Основы графического дизайна

Теория.

Введение в понятие графический дизайн. История развития фирменного стиля. Основные виды элементов фирменного стиля. Элементы фирменного стиля. Корпоративный цвет и шрифт. Принципы создания элементов фирменного стиля. Печатная и рекламная продукция. Сувенирная продукция.

Практика.

Разработка буквенного, символьного и комбинированного логотипа. Работа с мокапами. Композиция в печатной продукции: плакат, афиша, баннер, буклет, фирменный бланк, визитка.

9. Проектная деятельность

Теория.

Правило 5П при создании проектов. Эффективная презентация.

Практика.

Личная анкета/анкета любимого персонажа в Microsoft Word

Кроссворд на свободную тему в Microsoft Excel

Видеопрезентация «Мои работы в Microsoft Office»

Композиция «Геометрический рисунок» в простейшем графическом редакторе

Социальная реклама на тему «Борьба с коррупцией»

Творческая работа «Дети в интернете»

Коллаж в простейшем графическом редакторе «День народного единства»

Плакат к Дню конституции России

Календарь на будущий год

Электронная новогодняя открытка

Афиша на день снятия блокады Ленинграда

Анимация на 23 февраля

Анимированная открытка на 8 марта

Плакат «День космонавтики»

Разработка фирменного стиля по сфере деятельности на выбор

Типографика в программе на выбор на свободную тему

Инфографика в программе на выбор на свободную тему

Итоговая работа «Что я умею»

10. Профессиональный навигатор. Мир профессий

Теория. Профессия web-дизайнер. Какие профессии бывают. Роль выбора профессии в жизни человека.

Практика. Обзор сайтов с учебными заведениями и поиску работы

11. Заключительное занятие.

Теория. Подведение итогов. Рекомендации обучающимся по презентации работ.
Практика.
Презентация работ за год

Планируемые результаты
Предметные:
По окончании обучения обучающиеся будут знать:

- основные приемы работы на персональном компьютере;
- работу с офисными и графическими редакторами (Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator);
- основы композиции и цветоведения;
- обучающиеся овладеют компьютерной грамотностью, формированию системы знаний, умений и навыков в области Web-дизайна, сетевых информационных технологий.

Метапредметные

- освоена общекультурная компетенция (владение эффективными способами организации свободного времени);
- освоена учебно-познавательная компетенция (развита познавательная активность и способность к самообразованию).

Личностные:

- развита аккуратность, дисциплинированность, бережливость, трудолюбие;
- сформировано чувство командного духа, умение адекватно оценивать себя;
- развит интерес к Web-дизайну;
- развит интерес к профессиям в различных областях Web-дизайна;
- сформированы общепринятые нравственно-этические установки.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР _____/_____/

« » 22 г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

примерный

на 2022-2023 учебный год

Группа № 1 первый год обучения.

Дополнительная общеразвивающая программа: «WEB-дизайн».

Объединение: «WEB-дизайн».

Расписание:

Педагог дополнительного образования: Тихомирова В.А.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Формы контроля	Дата проведения	
					план	факт
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ	2	комбинированный	опрос		
2.	Архитектура персонального компьютера	2	комбинированный	опрос		
3.	Архитектура персонального компьютера	2	комбинированный	практическая работа		
4.	Основы компьютерной грамотности	2	комбинированный	опрос		
5.	Основы компьютерной грамотности	2	комбинированный	практическая работа		
6.	Основы компьютерной грамотности	2	комбинированный	практическая работа, контрольное задание		
7.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	практическая работа		
8.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	практическая работа		
9.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	самостоятельная работа		
10.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	контрольное задание		
11.	Основы работы в офисных программах	2	практический	практическая работа		
12.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		

13.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа, презентация		
14.	Основы работы в офисных программах	2	практический	практическая работа		
15.	Основы работы в офисных программах	2	практический	практическая работа		
16.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	опрос		
17.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	контрольное задание		
18.	Основы работы в офисных программах	2	практический	практическая работа		
19.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
20.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
21.	Основы работы в офисных программах	2	практический	контрольное задание		
22.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	самостоятельная работа		
23.	Основы работы в офисных программах	2	теоретический	опрос		
24.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	контрольное задание		
25.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	самостоятельная работа, беседа		
26.	Основы работы в офисных программах	2	практический	самостоятельная работа		
27.	Основы работы в офисных программах	2	практический	самостоятельная работа		
28.	Основы работы в офисных программах	2	практический	практическая работа		
29.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	практическая работа		
30.	Основы работы в офисных программах	2	комбинированный	презентация		
31.	Проектная деятельность	2	комбинированный	беседа, самостоятельная работа		
32.	Проектная деятельность	2	комбинированный	беседа, самостоятельная работа		
33.	Проектная деятельность	2	комбинирован	беседа,		

			ный	самостоятельная работа		
34.	Основы компьютерной графики	2	теоретический	визуальное наблюдение, опрос		
35.	Основы компьютерной графики	2	комбинированный	практическая работа		
36.	Основы компьютерной графики	2	комбинированный	визуальное наблюдение, контрольное задание		
37.	Основы компьютерной графики	2	комбинированный	практическая работа		
38.	Основы компьютерной графики	2	комбинированный	практическая работа		
39.	Обзор ресурсов для создания графики	2	теоретический	тестирование		
40.	Обзор ресурсов для создания графики	2	практический	самостоятельная работа		
41.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	теоретический	опрос		
42.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	комбинированный	практическая работа		
43.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	комбинированный	практическая работа		
44.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	комбинированный	практическая работа		
45.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	комбинированный	контрольное задание		
46.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
47.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
48.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
49.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	комбинированный	контрольное задание		
50.	Изучение растровых и векторных графических	2	комбинированный	практическая работа		

	редакторов					
51.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	комбинированный	опрос		
52.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	комбинированный	практическая работа		
53.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	комбинированный	практическая работа		
54.	Проектная деятельность	2	комбинированный	практическая работа		
55.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
56.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
57.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	контрольное задание		
58.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	практическая работа		
59.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	практическая работа		
60.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	практическая работа		
61.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	контрольное задание		
62.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
63.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
64.	Проектная деятельность	2	практический	презентация		
65.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	практическая работа		
66.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	практическая работа		
67.	Изучение растровых и векторных графических	2	практический	практическая работа		

	редакторов					
68.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	практическая работа		
69.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	контрольное задание		
70.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
71.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
72.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
73.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	практическая работа		
74.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	практическая работа		
75.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	практический	практическая работа		
76.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	теоретический	опрос		
77.	Изучение растровых и векторных графических редакторов	2	комбинированный	контрольное задание, практическая работа		
78.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
79.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
80.	Проектная деятельность	2	практический	презентация		
81.	Основы графического дизайна	2	комбинированный	опрос		
82.	Основы графического дизайна	2	комбинированный	практическое задание		
83.	Основы графического дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
84.	Основы графического дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
85.	Основы графического дизайна	2	комбинированный	практическая работа		

86.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
87.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
88.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
89.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
90.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
91.	Основы графического дизайна	2	практический	практическая работа		
92.	Основы графического дизайна	2	практический	практическая работа		
93.	Основы графического дизайна	2	практический	практическая работа		
94.	Основы графического дизайна	2	практический	игра		
95.	Основы графического дизайна	2	практический	опрос		
96.	Проектная деятельность	2	комбинированный	беседа, практическая работа		
97.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
98.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
99.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
100.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
101.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
102.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
103.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
104.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
105.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
106.	Проектная деятельность	2	практический	презентация		
107.	Информационный навигатор	2	комбинированный	игра		

108.	Заключительное занятие	2	практический	выставка		
	ИТОГО	**216 ч**				

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
2 год обучения

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить с основными направления web-дизайна, в частности UI/UX-дизайном
- Способствовать формированию комплексных знаний в области применения программного обеспечения для создания и разработки сайтов
- Сформировать основные навыки поиска информации в сети Интернет
- Познакомить с основами веб-программирования и применения онлайн-ресурсов для создания графики и сайтов

Развивающие:

- Способствовать развитию внимательности, аккуратности и фантазии.
- Развивать адаптивные и коммуникативные навыки и способности, образно мыслить и анализировать информацию.
- Способствовать формированию навыков критического мышления, ассоциативного мышления.
- Развивать умения презентовать свои работы, раскрывать идею и представлять идеи.

Воспитательные:

- Сформировать интерес обучающихся к компьютерной графике и web-индустрии.
- Способствовать формированию созидательной и творческой личности ребёнка путём вовлечения его в мировой научно–технический процесс поиска истины, гармонии, красоты, энергии в его историческом развитии от первых цивилизаций до наших дней.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.

Теория. Знакомство с программой 2го года обучения. Перспективы изучения программы. Инструктаж по технике безопасности. Основы web-дизайна.

Практика:

Просмотр и обсуждение работ, сделанных в графических редакторах за прошлый год. Повторение интерфейса графических программ.

2. Основы UI-дизайна

Теория. Понятие UI-дизайна. Основные тенденции развития современного дизайна. Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов. Колористические решения и типографическое оформление сайтов. Роль негативного пространства в дизайне. Кнопки и формы в web-дизайне. Универсальные элементы сайтов. Цвет в web-дизайне.

Практика: Этапы разработки дизайна сайта в графических редакторах.

Создание элементов фирменного стиля. Разработка брифа. Необходимые элементы фирменного стиля на сайте. Способы представления информации на сайте. Графическое оформление сложной текстовой информации.

3. Основы UX-дизайна

Теория. Методы разработки идеи проекта цифрового продукта. Основы исследования пользовательского опыта. Обзор онлайн-ресурсов для создания web-страниц. Понятие домена, хостинга. Информационная архитектура. Дизайн взаимодействия. Взаимодействие человека и компьютера. Правила презентации продукта заказчику.

Практика:
Основные инструменты и методы прототипирования. Модульные сетки. Настройка структуры сайта. Анализ конкурентной среды. Составление технического задания и проекта. Формальные методики оценки интерфейса. Анализ шаблонов. Грамотное и современное расположение элементов на сайте.
Презентация продукта.

4. Основы web-программирования
Теория. Основы проектирования сайтов.
Элементы языка гипертекстовой разметки HTML:
Структура html-документа. Теги и атрибуты. Вставка изображения на страницу, управление рисунком. Простые таблицы. Оформление гиперссылок.
Каскадные таблицы стилей CSS:
Каскадные таблицы стилей. Позиционирование. Блочная верстка. Настройка фреймов.
Введение в JavaScript:
Внедрение JavaScript - кода в HTML-страницу. Работа с функциями. Приемы проектирования на JavaScript.
Публикация сайта в сети Интернет.
Практика:
Создание простой страницы на языке разметки «Текст, изображение, гиперссылка, таблица». Применение CSS к созданной HTML-странице. Встраивание кода JavaScript в HTML-страницу.

5. Проектная деятельность
Теория. Правила, задачи, этапы проекта. Эффективная защита проектов.
Практика:
Создание брендбука личного стиля
Дизайн сайта в графическом редакторе
Разработка сайта-портфолио в онлайн-конструкторе
Создание презентации готового продукта по 2м темам UI/UX-дизайн
Разработка, верстка и публикация сайта на свободную тему

6. Профессиональный навигатор. Мир профессий
Теория. Что такое профессия UI/UX-дизайнер. Какие профессии бывают. Роль выбора профессии в жизни человека. Фриланс.
Практика. Обзор сайтов с учебными заведениями и поиску работы

7. Итоговое занятие
Практика. Защита и презентация работ.

Планируемые результаты

Предметные:

По окончании обучения обучающиеся будут знать:

- **основные приемы работы в области** Web–**дизайна**;
- **правила и основы создания фирменного стиля**;
- обучающиеся овладеют компьютерной грамотностью, сформируется система компетенций в области Web-дизайна, сетевых информационных технологий.

Метапредметные:

- освоена ценностно-смысловая компетенция (умение принимать самостоятельно решение,

выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков);

- освоена информационная компетенция (умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию);
- освоена коммуникативная компетенция (умение представить себя и слаженно работать в коллективе);

Личностные:

У обучающихся:

- развиты аккуратность, дисциплинированность, бережливость, трудолюбие;
- сформировано чувство командного духа, умение адекватно оценивать себя;
- развит интерес к Web-дизайну;
- развит интерес к профессиям в различных областях Web-дизайна;
- сформированы общепринятые нравственно-этические установки.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР _____/_____/

« » 22 г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

примерный

на 2022-2023 учебный год

Группа № 2, второй год обучения.

Дополнительная общеразвивающая программа: «WEB-дизайн».

Объединение: «WEB-дизайн».

Расписание:

Педагог дополнительного образования: Тихомирова В.А.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Формы контроля	Дата проведения	
					план	факт
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	комбинированный	опрос		
2.	Основы UI-дизайна	2	комбинированный	опрос, практическая работа		
3.	Основы UI-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
4.	Основы UI-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
5.	Основы UI-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
6.	Основы UI-дизайна	2	теоретический	тестирование		
7.	Проектная деятельность	2	комбинированный	практическая работа, наблюдение		
8.	Проектная деятельность	2	комбинированный	практическая работа, наблюдение		
9.	Проектная деятельность	2	практический	практическая работа, наблюдение		
10.	Проектная деятельность	2	практический	практическая работа, наблюдение		
11.	Проектная деятельность	2	практический	практическая работа, наблюдение		
12.	Основы UI-дизайна	2	практический	практическая работа		

13.	Основы UI-дизайна	2	практический	практическая работа		
14.	Основы UI-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
15.	Основы UI-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
16.	Основы UI-дизайна	2	комбинированный	опрос		
17.	Проектная деятельность	2	практический	практическая работа, наблюдение		
18.	Проектная деятельность	2	практический	практическая работа, наблюдение		
19.	Проектная деятельность	2	практический	практическая работа, наблюдение		
20.	Проектная деятельность	2	комбинированный	практическая работа, наблюдение		
21.	Проектная деятельность	2	теоретический	практическая работа, наблюдение		
22.	Проектная деятельность	2	комбинированный	практическая работа, наблюдение		
23.	Основы UI-дизайна	2	комбинированный	тестирование, практическая работа		
24.	Основы UI-дизайна	2	практический	практическая работа		
25.	Основы UI-дизайна	2	практический	практическая работа		
26.	Основы UI-дизайна	2	практический	презентация		
27.	Проектная деятельность	2	комбинированный	практическая работа, наблюдение		
28.	Проектная деятельность	2	комбинированный	практическая работа, наблюдение		
29.	Проектная деятельность	2	комбинированный	практическая работа, наблюдение		
30.	Проектная деятельность	2	комбинированный	практическая работа, наблюдение		

31.	Проектная деятельность	2	комбинированный	презентация		
32.	Основы UX-дизайна	2	теоретический	визуальное наблюдение, тестирование		
33.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	практическая работа, наблюдение		
34.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
35.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
36.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	практическая работа, опрос		
37.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
38.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
39.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
40.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
41.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
42.	Основы UX-дизайна	2	теоретический	опрос		
43.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
44.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
45.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
46.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		
47.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
48.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
49.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
50.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
51.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
52.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	практическая работа		

53.	Основы UX-дизайна	2	практический	практическая работа		
54.	Основы UX-дизайна	2	практический	практическая работа		
55.	Основы UX-дизайна	2	комбинированный	тестирование		
56.	Проектная деятельность	2	практический	визуальное наблюдение, самостоятельная работа		
57.	Проектная деятельность	2	практический	визуальное наблюдение, самостоятельная работа		
58.	Проектная деятельность	2	практический	визуальное наблюдение, самостоятельная работа		
59.	Проектная деятельность	2	практический	визуальное наблюдение, самостоятельная работа		
60.	Проектная деятельность	2	практический	визуальное наблюдение, самостоятельная работа		
61.	Проектная деятельность	2	практический	презентация		
62.	Основы web-программирования	2	теоретический	опрос		
63.	Основы web-программирования	2	комбинированный	контрольное задание		
64.	Основы web-программирования	2	комбинированный	практическая работа		
65.	Основы web-программирования	2	комбинированный	практическая работа, опрос		
66.	Основы web-программирования	2	практический	контрольное задание		
67.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		
68.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		
69.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		
70.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		

71.	Основы web-программирования	2	практический	самостоятельная работа		
72.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
73.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
74.	Проектная деятельность	2	теоретический	самостоятельная работа		
75.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
76.	Проектная деятельность	2	комбинированный	самостоятельная работа		
77.	Основы web-программирования	2	комбинированный	контрольное задание		
78.	Основы web-программирования	2	комбинированный	практическая работа		
79.	Основы web-программирования	2	комбинированный	практическая работа		
80.	Основы web-программирования	2	комбинированный	практическая работа		
81.	Основы web-программирования	2	комбинированный	практическая работа		
82.	Основы web-программирования	2	комбинированный	практическая работа		
83.	Основы web-программирования	2	комбинированный	практическая работа		
84.	Основы web-программирования	2	комбинированный	практическая работа		
85.	Основы UX-дизайна	2	практический	контрольное задание		
86.	Основы UI-дизайна	2	практический	контрольное задание		
87.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		
88.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		
89.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		
90.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		
91.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		
92.	Основы web-программирования	2	практический	практическая работа		
93.	Основы web-	2	практический	презентация		

	программирования					
94.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
95.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
96.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
97.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
98.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
99.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
100.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
101.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
102.	Проектная деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
103.	Проектная Деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
104.	Проектная Деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
105.	Проектная Деятельность	2	практический	самостоятельная работа		
106.	Проектная деятельность	2	практический	презентация		
107.	Информационный навигатор	2	практический	визуальное наблюдение, игра		
108.	Итоговое занятие	2	практический	выставка		
	ИТОГО	216 ч				

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по Программе проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Входной контроль– оценка стартового уровня образовательных возможностей обучающихся при поступлении в объединение, проводится в начале первого года обучения или при зачислении обучающихся на второй год обучения. *Форма контроля*: тест.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем Программы и личностных качеств обучающихся; проводится после изучения каждой темы. *Форма контроля*: тест, контрольное задание.

Промежуточный контроль - проводится в конце первого полугодия каждого года обучения и в конце первого года обучения с целью выявления уровня усвоения Программы. *Форма контроля:* тест, контрольное задание.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися Программы по завершению обучения, проводится в конце второго года обучения. *Форма контроля*: готовое изделие.

Формы фиксации результатов:

- диагностическая карта оценки стартового уровня образовательных возможностей обучающихся (входной контроль);
- диагностическая карта результативности освоения дополнительной общеразвивающей программы (промежуточный контроль, итоговый контроль);
- таблица достижений обучающихся.

Диагностическая карта оценки стартового уровня образовательных возможностей обучающихся
(входной контроль)
_____ учебный год

Название дополнительной общеразвивающей программы: **«Web-дизайн»**
Ф.И.О. педагога: **Тихомирова В.А.**
Год обучения: 1 год
Дата заполнения:

№ п\п	Оцениваемые параметры Фамилия, имя учащихся	**Личностные**			**Метапредметные**			**Предметные**			**Сумма баллов**	**Уровень**
		Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях	Нравственно-этические установки	Познавательный (уровень развития познавательной активности)	Регулятивный (произвольность деятельности, развитие саморегуляции)	Коммуникативный (способность к продуктивному сотрудничеству)	Знание истории развития компьютерной графики	Знание специальной терминологии	Навыки работы с персональным компьютером		
1.												
2.												
3.												

Итого в % соотношении:
Высокий уровень –
Средний уровень –
Низкий уровень –

Характеристика уровней:
22-27 баллов – высокий уровень
16 - 21 баллов – средний уровень
0 - 15 баллов – низкий уровень

Параметры		Уровни	Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью учащихся и ее результатами)	Оценка параметров
Личностные	Мотивация (Выраженность интереса к занятиям)	Высокий	Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию	3
		Средний	Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике	2
		Низкий	Интерес практически не обнаруживается	1
	Самооценка деятельности на занятиях	Высокий	Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия	3
		Средний	Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий	2
		Низкий	Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога	1
	Нравственно-этические установки	Высокий	Всегда следует общепринятым нормам и правилам поведения, осознанно их принимает	3
		Средний	Недостаточно осознает правила и нормы поведения, но в основном их выполняет	2
		Низкий	Часто нарушает общепринятые нормы и правила поведения	1
Метапредметные	Познавательный (уровень развития познавательной активности)	Высокий	Учащийся любознателен, активен, внимателен, задания выполняет с интересом в логической последовательности, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий	3
		Средний	Учащийся достаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция к выполнению логических действий, к внимательному отношению к заданию, круг интересующих вопросов довольно узок	2
		Низкий	Уровень активности, самостоятельности учащихся низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется	1

	Регулятивный (произвольность деятельности, развитие саморегуляции)	Высокий	Учащийся удерживает цель деятельности, намечает ее план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, самостоятельно обнаруживает ошибки, вызванные несоответствием усвоенного способа действия и условий задачи, сам преодолевает трудности в работе, вносит коррективы и доводит дело до конца	3
		Средний	Удерживает цель деятельности, намечает план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, однако в процессе деятельности часто отвлекается, трудности преодолевает только при психологической поддержке педагога, осознает правило контроля, но затрудняется одновременно выполнять учебные действия и контролировать их	2
		Низкий	Деятельность хаотична, не продумана, прерывает деятельность из-за возникающих трудностей, стимулирующая и организующая помощь малоэффективна	1
	Коммуникативная сфера. Способность к сотрудничеству	Высокий	Проявляет эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь	3
		Средний	Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2
		Низкий	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	1
Предметные	Знание истории развития компьютерной графики	Высокий	Знания о развитии компьютерной графики достаточно обширны и точны. Имеются лишь незначительные ошибочные неточности.	3
		Средний	Знания о развитии компьютерной графики производства не систематизированы, хаотичны, частично ошибочные.	2
		Низкий	Знания о развитии компьютерной графики отсутствуют. Имеющиеся представления часто ошибочны.	1
	Знание специальной терминологии	Высокий	Знание специальной терминологии хорошее. Знает основные термины, многие второстепенные и правильно их употребляет. Ошибки, если случаются, то незначительные.	3
		Средний	Знание специальной терминологии имеются. Понимает интуитивно ясные и	2

			некоторое количество основных терминов. Имеется ошибочное представление о некоторых терминах и понятиях.	
		Низкий	Знание специальной терминологии отсутствует. Не понимает даже интуитивно ясные термины.	1
	Навыки работы с персональным компьютером	Высокий	Навыки освоены хорошо, многие отлично. Требуется только итоговый контроль при окончании работ. Дополнительные подсказки редки и незначительны.	3
		Средний	Основные навыки освоены достаточно хорошо, но для успешного завершения работ требуется дополнительный контроль и подсказки. Дополнительная помощь незначительна.	2
		Низкий	Даже самые простые навыки самостоятельно выполняются с ошибками и с низким качеством. Для завершения работ часто требуется помощь.	1

Диагностическая карта результативности освоения дополнительной общеразвивающей программы
(промежуточный контроль)
_____ учебный год
II полугодие

Название дополнительной общеразвивающей программы: **«Web-дизайн»**
Ф.И.О. педагога: **Тихомирова В.А.**
Год обучения: 1 год
Дата заполнения:

№ п\п	Оцениваемые параметры Фамилия, имя учащихся	**Личностные**			**Метапредметные**			**Предметные**			**Сумма баллов**	**Уровень**
		Упорство, трудолюбие	Самостоятельность	Бережное отношению к оборудованию	Точность и координации движений	Знание композиции и глазомер	Навыки рисования	Знание офисных программ	Знание правил применения «горячих» клавиш	Знание основных принципов выполнения графики на компьютере		
1.												
2.												
3.												

Итого в % соотношении:
Высокий уровень –
Средний уровень –
Низкий уровень –

Характеристика уровней:
22-27 баллов – высокий уровень
16 - 21 баллов – средний уровень
0 - 15 баллов – низкий уровень

Параметры	**Уровни**	**Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе**	**Оценка**

			наблюдения за учебно-практической деятельностью учащихся и ее результатами)	**параметров**
Личностные	Упорство, трудолюбие	Высокий	Быстро решает поставленные задачи исчерпывающе, при этом точно следует указанной технологии. Стремится максимально качественно выполнять поставленную задачу и ищет новые пути её решения	3
		Средний	Выполняет задание со средней скоростью, но при этом результаты находятся на высоком или среднем уровне.	2
		Низкий	Медленно выполняет поставленную задачу. Часто отвлекается при выполнении работы. Степень выполнения поставленной задачи часто низкая, требующая последующей доработки.	1
	Самостоятельность	Высокий	Полностью самостоятельное и автономное выполнение всех поставленных задач. Умение проводить самостоятельный анализ проблемного поля. Полное знание соответствующей области технологической деятельности, позволяющее вести самостоятельные грамотные рассуждения.	3
		Средний	Более половины поставленных задач решаются самостоятельно, остальные – с помощью педагога. Иногда возникают проблемы с самостоятельным поиском и анализом основной проблемы задачи.	2
		Низкий	Низкая способность к самостоятельному решению поставленных задач. Всегда нуждается в постоянных разъяснения педагогом поставленной задачи.	1
	Бережное отношению к инструменту и оборудованию	Высокий	Бережно обращается с оборудованием. Всегда соблюдает порядок и чистоту на рабочем месте	3
		Средний	Бережно обращается с оборудованием. Часто соблюдает порядок и чистоту на рабочем месте	2
		Низкий	Посредственно обращается с оборудованием. Редко соблюдает порядок и чистоту на рабочем месте	1
Метапре	Точность и координации движений	Высокий	Выполняет задания с высокой точностью, при этом старается максимально сосредоточиться на совершаемой деятельности.	3
		Средний	Выполняет задания с незначительной погрешностью, при этом старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	2

дметные		Низкий	Выполняет задания с высокой погрешностью, при этом не старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	1
	Знание композиции и глазомер	Высокий	Справляется с самыми сложными задачами. Точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	3
		Средний	Решает задачи среднего уровня сложности. Достаточно точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	2
		Низкий	Справляется лишь с самыми простыми задачами. Не точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	1
	Навыки рисования	Высокий	Самостоятельно рисует изображение на заданную тему, уверенно через графический планшет переносит его на компьютер.	3
		Средний	С незначительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему, через графический планшет переносит его на компьютер.	2
		Низкий	Со значительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему и переносит его на компьютер.	1
Предметные	Знание офисных программ	Высокий	Хорошо знает интерфейс и основные функции офисных программ. Умеет применять на практике имеющиеся знания и успешно и быстро выполняет задания.	3
		Средний	Знает основные инструменты и умеет их применять при работе в офисных программах. Умеет применять на практике имеющиеся знания.	2
		Низкий	Слабо знает интерфейс и инструменты в офисных программах. С помощью педагога применяет имеющиеся знания для выполнения задания.	1
	Знание правил применения «горячих» клавиш	Высокий	Подробно знает набор «горячих» клавиш. Эффективно и быстро их применяет при выполнении работ.	3
		Средний	Имеет представление о «горячих клавишах». Применяет только в некоторых случаях при выполнении работ.	2
		Низкий	Слабо знает о «горячих клавишах». Применяет только под руководством педагога	1
	Знание основных принципов выполнения	Высокий	Подробно знает основные принципы рисования на компьютере. Владеет инструментами программ, уверенно работает на графическом планшете.	3

	графики на компьютере	Средний	Имеет представление об основных принципах рисования на компьютере. Хорошо работает на графическом планшете. Владеет инструментами программ.	2
		Низкий	Плохо знает основные принципы рисования на компьютере. Плохо работает на графическом планшете.	1

Диагностическая карта результативности освоения дополнительной общеразвивающей программы
(промежуточный контроль)
_____ учебный год

Название дополнительной общеразвивающей программы: **«Web-дизайн»**
Ф.И.О. педагога: **Тихомирова В.А.**
Год обучения:1 год
Дата заполнения:

№ п\п	Оцениваемые параметры Фамилия, имя учащихся	**Личностные**			**Метапредметные**			**Предметные**			**Сумма баллов**	**Уровень**
		Интерес к совершенствованию и развитию знаний и навыков в области рисования на компьютере	Упорство, трудолюбие	Самостоятельность	Точность и координации движений	Знание композиции и глазомер	Навыки рисования	Навыки профессионального рисования изображений на компьютере	Знание графических редакторов	Умение с помощью графических редакторов изображать свою идею на		
1.												
2.												
3.												

Итого в % соотношении:
Высокий уровень –
Средний уровень –
Низкий уровень –

Характеристика уровней:
22-27 баллов – высокий уровень
16 - 21 баллов – средний уровень
0 - 15 баллов – низкий уровень

Параметры	**Уровни**	**Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе**	**Оценка**

			наблюдения за учебно-практической деятельностью учащихся и ее результатами)	**параметров**
Личностные	Интерес к совершенствованию и развитию общетехнических знаний и навыков	Высокий	Проявляет высокий интерес к получению новых знаний в области науки и техники, интересуется историческими аспектами и самостоятельно изучает дополнительную информацию по пройденной теме. Самостоятельно анализирует сферу новых технологий.	3
		Средний	Интересуется основными технологиями промышленного производства РФ; создаёт проекты, связанные с высокими технологиями производства	2
		Низкий	Проявляет слабый уровень заинтересованности в изучении новых производственных технологий. Внимание сконцентрировано на сторонней информации.	1
	Упорство, трудолюбие	Высокий	Быстро решает поставленные задачи исчерпывающе, при этом точно следует указанной технологии. Стремится максимально качественно выполнять поставленную задачу и ищет новые пути её решения	3
		Средний	Выполняет задание со средней скоростью, но при этом результаты находятся на высоком или среднем уровне.	2
		Низкий	Медленно выполняет поставленную задачу. Часто отвлекается при выполнении работы. Степень выполнения поставленной задачи часто низкая, требующая последующей доработки.	1
	Самостоятельность	Высокий	Полностью самостоятельное и автономное выполнение всех поставленных задач. Умение проводить самостоятельный анализ проблемного поля. Полное знание соответствующей области технологической деятельности, позволяющее вести самостоятельные грамотные рассуждения.	3
		Средний	Более половины поставленных задач решаются самостоятельно, остальные – с помощью педагога. Иногда возникают проблемы с самостоятельным поиском и анализом основной проблемы задачи.	2
		Низкий	Низкая способность к самостоятельному решению поставленных задач. Всегда нуждается в постоянных разъяснения педагогом поставленной задачи.	1

Метапредметные	Точность и координации движений	Высокий	Выполняет задания с высокой точностью, при этом старается максимально сосредоточиться на совершаемой деятельности.	3
		Средний	Выполняет задания с незначительной погрешностью, при этом старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	2
		Низкий	Выполняет задания с высокой погрешностью, при этом не старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	1
	Реакции и глазомер	Высокий	Справляется с самыми сложными задачами. Точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	3
		Средний	Решает задачи среднего уровня сложности. Достаточно точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	2
		Низкий	Справляется лишь с самыми простыми задачами. Не точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	1
	Навыки рисования	Высокий	Самостоятельно рисует изображение на заданную тему, уверенно через графический планшет переносит его на компьютер.	3
		Средний	С незначительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему, через графический планшет переносит его на компьютер.	2
		Низкий	Со значительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему и переносит его на компьютер.	1
Предметные	Навыки профессионального рисования изображений на компьютере	Высокий	Знает большинство инструментов программ, имитирующих живописное рисование. Умеет применять на практике имеющиеся знания и успешно и быстро решает задания, связанные с рисованием на графическом планшете.	3
		Средний	Знает основные инструменты программ, имитирующих живописное рисование. Умеет применять на практике имеющиеся знания и успешно и быстро решает задания, связанные с рисованием на графическом планшете.	2
		Низкий	Слабо знает основные инструменты программ, имитирующих живописное рисование. Умеет применять на практике имеющиеся знания, решает задания, связанные с рисование на графическом планшете с помощью педагога.	1

	Знание графических редакторов	Высокий	Знает изученные графические редакторы и сферу их применения. Имеет отличное представление о том, как работать в каждом графическом редакторе.	3
		Средний	Имеет хороший уровень знаний изученных графических редакторов и сферу их применения. Имеет представление о том, как работать в каждой программе.	2
		Низкий	Имеет низкий уровень представления о графических редакторов, слабое представление о сфере их применения.	1
	Умение с помощью графических редакторов изображать свою идею на компьютере	Высокий	Самостоятельно выбирает графический редактор, в котором будет реализован рисунок, а также формулирует его название. Отлично знает теоретические аспекты рисования на компьютере. Полученный рисунок, который может быть представлен на конкурсе международного, всероссийского и городского уровней.	3
		Средний	Качественно выполняет рисунок, который был предложен педагогом. Хорошо знает теоретические аспекты рисования на компьютере. Готовый рисунок может быть представлен на конкурсе городского и районного уровней.	2
		Низкий	Низкий уровень знаний в области рисования на компьютере. Степень самостоятельности при реализации идеи – низкая.	1

Диагностическая карта результативности освоения дополнительной общеразвивающей программы
(промежуточный контроль)
_____ учебный год

Название дополнительной общеразвивающей программы: **«Web-дизайн»**
Ф.И.О. педагога: **Тихомирова В.А.**
Год обучения: **2 год обучения**
Дата заполнения:

№ п\п	Оцениваемые параметры Фамилия, имя учащихся	**Личностные**			**Метапредметные**			**Предметные**			**Сумма баллов**	**Уровень**
		Мотивация (Выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях	Нравственно-этические установки	Познавательный (уровень развития познавательной	Регулятивный (произвольность деятельности, развитие саморегуляции)	Коммуникативная сфера. Способность к сотрудничеству	Знания основных правил создания брендбука	Знание компьютерной технологии	Умение самостоятельно разрабатывать веб-сайт в		
1.												
2.												
3.												

Итого в % соотношении:
Высокий уровень –
Средний уровень –
Низкий уровень – 0

Характеристика уровней:
22-27 баллов – высокий уровень
16 - 21 баллов – средний уровень
0 - 15 баллов – низкий уровень

Параметры	**Уровни**	**Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе**	**Оценка**

			наблюдения за учебно-практической деятельностью учащихся и ее результатами)	**параметров**
Личностные	Интерес к совершенствованию и развитию общетехнических знаний и навыков	Высокий	Проявляет высокий интерес к получению новых знаний в области науки и техники, интересуется историческими аспектами и самостоятельно изучает дополнительную информацию по пройденной теме. Самостоятельно анализирует сферу новых технологий.	3
		Средний	Интересуется основными технологиями промышленного производства РФ; создаёт проекты, связанные с высокими технологиями производства	2
		Низкий	Проявляет слабый уровень заинтересованности в изучении новых производственных технологий. Внимание сконцентрировано на сторонней информации.	1
	Чувство командного духа	Высокий	Хорошо развито чувство командного духа, усидчивость и способность доведения дел до конца.	3
		Средний	Ограниченно развито чувство командного духа. Имеет отдаленные представления о таких качествах как: усидчивость и способность доведения дел до конца.	2
		Низкий	Отсутствует чувство командного духа. Плохо развита усидчивость и способность доведения дел до конца.	1
	Самостоятельность	Высокий	Полностью самостоятельное и автономное выполнение всех поставленных задач. Умение проводить самостоятельный анализ проблемного поля. Полное знание соответствующей области технологической деятельности, позволяющее вести самостоятельные грамотные рассуждения.	3
		Средний	Более половины поставленных задач решаются самостоятельно, остальные – с помощью педагога. Иногда возникают проблемы с самостоятельным поиском и анализом основной проблемы задачи.	2
		Низкий	Низкая способность к самостоятельному решению поставленных задач. Всегда нуждается в постоянных разъяснения педагогом поставленной задачи.	1
Метап редме	Самостоятельная работа с источниками	Высокий	Хорошо развито чувство технического вкуса, умение самостоятельно работать с литературой, с журналами, с каталогами, в интернете (изучать и обрабатывать информацию)	3

Предметные	информации	Средний	Частично развито чувство технического вкуса, умение самостоятельно работать с литературой, с журналами, с каталогами, в интернете (изучать и обрабатывать информацию)	2
		Низкий	Плохо развито чувство технического вкуса, умение самостоятельно работать с литературой, с журналами, с каталогами, в интернете (изучать и обрабатывать информацию)	1
	Развитие интереса к профессиям	Высокий	Хорошее осознание социальной значимости профессий, связанных с информационными технологиями; обладание мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности	3
		Средний	Осознание социальной значимости профессий, связанных информационными технологиями; обладание мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности	2
		Низкий	Не точно осознает социальную значимость профессий, связанных с информационными технологиями; не интересуется профессиональной деятельностью	1
	Самостоятельность и контроль действий	Высокий	Способность планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; удерживать цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; осуществлять итоговый контроль деятельности	3
		Средний	Средняя способность планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; удерживать цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; осуществлять итоговый контроль деятельности	2
		Низкий	Способность планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; удерживать цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; осуществлять итоговый контроль деятельности на низком уровне	1
Предм	Знания основных правил создания	Высокий	Хорошо знает основные правила и принципы разработки фирменного стиля и брендбука. Эффективно использует при создании практических работ	3

етные	брендбука	Средний	Знает основные правила разработки фирменного стиля и брендбука. Может применять при создании практических работ при координировании педагогом.	2
		Низкий	Слабо знает правила разработки фирменного стиля и брендбука. Не может эффективно применять знания при разработке бренда.	1
	Знание графических редакторов	Высокий	Владение знаниями и элементарными представлениями о работе с графическими редакторами, может быстро и эффективно применять инструменты для создания графических элементов	3
		Средний	Среднее владение знаниями и элементарными представлениями о работе с графическими редакторами, может применять инструменты для создания графических элементов при поддержке педагога	2
		Низкий	Слабое владение знаниями и элементарными представлениями о работе с графическими редакторами, не может самостоятельно применять инструменты для создания графических элементов	1
	Умение самостоятельно разрабатывать веб-сайт в конструкторе	Высокий	Качественно выполняет проект, который был предложен педагогом. Знает теоретические аспекты проектной деятельности и способы реализации проекта. Излагает мысли в четкой логической последовательности, анализирует ситуацию и находит решение задачи, аргументирует свою точку зрения, отстаивает свою позицию. Анализирует условия достижения цели на основе учета выделенных педагогом ориентиров действия в новом учебном материале	3
		Средний	Качественно выполняет проект, который был предложен педагогом. На среднем уровне знает теоретические аспекты проектной деятельности и способы реализации проекта. Излагает мысли в четкой логической последовательности, анализирует ситуацию и находит решение задачи, аргументирует свою точку зрения, отстаивает свою позицию. Анализирует условия достижения цели на основе учета выделенных педагогом ориентиров действия в новом учебном материале	2
		Низкий	Низкий уровень знаний в области проектной деятельности. Степень самостоятельности при реализации проекта – низкая.	1

Диагностическая карта результативности освоения дополнительной общеразвивающей программы
(итоговый контроль)
_____ учебный год

Название дополнительной общеразвивающей программы: **«Web-дизайн»**
Ф.И.О. педагога: **Тихомирова В.А.**
Год обучения: 2 **год обучения**
Дата заполнения:

№ п\п	Оцениваемые параметры Фамилия, имя учащихся	**Личностные**			**Метапредметные**			**Предметные**			**Сумма баллов**	**Уровень**
		Инженерное мышление	Самостоятельность и [illegible] мышления	Развитие коммуникативных качеств	Познавательный (уровень развития познавательной активности)	Регулятивный (произвольность деятельности, развитие саморегуляции)	Способность к работе в команде	Теоретические знания о создании и продвижении сайта	Способность к разработке веб-сайта в среде программирования	Навыки работы с персональным компьютером и графическими реакторами		
1.												
2.												
3.												

Итого в % соотношении:
Высокий уровень –
Средний уровень –
Низкий уровень – 0

Характеристика уровней:
22-27 баллов – высокий уровень
16 - 21 баллов – средний уровень
0 - 15 баллов – низкий уровень

Параметры		Уровни	Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью учащихся и ее результатами)	Оценка параметров
Личностные	Инженерное мышление	Высокий	Умение использовать приобретенные знания и умения для творческого решения несложных информационных и организационных задач. Умение ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного. Умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности	3
		Средний	Средние умения использовать приобретенные знания и умения для творческого решения несложных информационных и организационных задач. Средние умения ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного. Средние умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.	2
		Низкий	Умения и интерес к творческим решениям несложных программных и организационных задач практически не обнаруживается	1
	Самостоятельность и логическое мышление	Высокий	Умение отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений. Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия	3
		Средний	Умение отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений проявляется хаотично. Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий	2
		Низкий	Не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога	1
	Развитие коммуникативных качеств	Высокий	Развитые коммуникативные качества, приобретение уверенности в себе, самостоятельности, ответственности, чувства взаимопомощи	3
		Средний	Недостаточно развитые коммуникативные качества, приобретение уверенности в себе, самостоятельности, ответственности, чувства взаимопомощи	2
		Низкий	Не развиты коммуникативные качества, приобретение уверенности в себе, самостоятельности, ответственности, чувства взаимопомощи	1

Метапредметные етапредметные	Познавательный (уровень развития познавательной активности)	Высокий	Любознателен, активен, внимателен, задания выполняет с интересом в логической последовательности, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий. Обладает навыками формирования раннего профессионального самоопределения в области программирования и компьютерных технологий.	3
		Средний	Достаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция к выполнению логических действий, к внимательному отношению к заданию, круг интересующих вопросов довольно узок	2
		Низкий	Уровень активности, самостоятельности учащихся низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется	1
	Регулятивный (произвольность деятельности, развитие саморегуляции)	Высокий	Удерживает цель деятельности, намечает ее план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, самостоятельно обнаруживает ошибки, вызванные несоответствием усвоенного способа действия и условий задачи, сам преодолевает трудности в работе, вносит коррективы и доводит дело до конца	3
		Средний	Удерживает цель деятельности, намечает план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, однако в процессе деятельности часто отвлекается, трудности преодолевает только при психологической поддержке педагога, осознает правило контроля, но затрудняется одновременно выполнять учебные действия и контролировать их	2
		Низкий	Деятельность хаотична, не продумана, прерывает деятельность из-за возникающих трудностей, стимулирующая и организующая помощь малоэффективна	1
	Способность к работе в команде	Высокий	Проявляет эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь	3
		Средний	Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2
		Низкий	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	1

Предметные	Теоретические знания о создании и продвижении сайта	Высокий	Освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой. Знает основные теги и свойства для верстки сайта, приемы программирования, конструирования и проектирования, проявляет инициативу и самостоятельность.	3
		Средний	Объём усвоенных знаний составляет более 50%. Имеет представление о программировании, проявляет инициативу и самостоятельность. Может назвать основные теги и свойства для верстки сайта.	2
		Низкий	Овладел менее, чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой. Слабо знает основы программирования. Не может назвать основные теги и свойства верстки веб-сайта.	1
	Способность к разработке веб-сайта в среде программирования	Высокий	Умение самостоятельно решать возникшие задачи в процессе создания проекта; умение создавать реально действующий проект по разработанной схеме по собственному замыслу; умение представлять проект	3
		Средний	Средние умения самостоятельно решать возникшие задачи в процессе создания проекта; умение создавать реально действующий проект по разработанной схеме по собственному замыслу; умение представлять проект	2
		Низкий	Умение самостоятельно решать возникшие задачи в процессе создания проекта; умение создавать реально действующий проект по разработанной схеме по собственному замыслу; умение представлять проект. Не понимает даже интуитивно ясные термины. Избегает употреблять специальные термины	1
	Навыки работы с персональным компьютером и графическими реакторами	Высокий	Работает с компьютерными источниками информации самостоятельно, не испытывает особых трудностей. Навыки освоены хорошо, многие отлично.	3
		Средний	Основные навыки освоены достаточно хорошо, но для успешного завершения работ требуется дополнительный контроль и подсказки. Дополнительная помощь незначительна.	2
		Низкий	Компьютерными источниками информации с помощью педагога или родителей. Даже самые простые навыки самостоятельно выполняются с ошибками и с низким качеством.	1

ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1: Вводное занятие. Инструктаж по ОТ

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

Обучающийся понимает действия в соответствии с требованиями безопасности по Охране Труда. Может пересказать основные положения по ОТ. При проведении инструктажа обучающийся проявляет усидчивость, внимательность. Наблюдается интерес обучающегося к обсуждаемой теме. Владеет основными понятиями ОТ. Знает правила работы в компьютерном классе

Средний уровень:

Обучающийся в основном понимает действия в соответствии с требованиями безопасности ОТ. Может пересказать основные положения по ОТ при наводящих вопросах. При проведении инструктажа обучающийся в основном проявляет усидчивость, внимательность. Наблюдается общий интерес обучающегося к обсуждаемой теме. Владеет основными понятиями ОТ. Знает частично правила работы в компьютерном классе.

Низкий уровень:

Обучающийся слабо понимает действия в соответствии с требованиями безопасности ОТ. С трудом может пересказать основные положения по ОТ при наводящих вопросах. При проведении инструктажа обучающийся с трудом проявляет усидчивость, внимательность. Наблюдается слабый интерес обучающегося к обсуждаемой теме. Слабо понимает основные понятия ОТ. Не знает правила работы в компьютерном классе.

Опрос «Общие правила поведения и ТБ в компьютерном классе»

1. Перед началом работы в кабинете необходимо

1) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний педагога;

2) пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний педагога;

3) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.

2. Можно ли приносить в кабинет продукты питания и напитки?

1) нет;

2) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;

3) да.

3. Что можно делать обучающемуся в только с разрешения педагога?

1) сдвигать с места монитор и/или системный блок;

2) устанавливать или удалять программы на компьютер;

3) отключать и подключать устройства к компьютеру.

4. При появлении запаха гари или странного звука обучающимся необходимо

1) продолжить работу за компьютером;

2) сообщить об этом учителю;

3) немедленно покинуть класс.

5. В случае пожара необходимо

1) прекратить работу, под руководством педагога покинуть кабинет;

2) немедленно покинуть компьютерный класс;

3) выключить компьютер и покинуть здание.

6. Какие из перечисленных действий не запрещаются в кабинете?
1) отключать и подключать устройства к компьютеру;
2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
3) работать двум обучающимся за одним компьютером.
7. Сколько обучающихся допускаются одновременно к работе за одним компьютером?
1) двое;
2) трое;
3) один;
4) четыре.
8. Какие действия не запрещены правилами поведения в кабинете?
1) пройти в кабинет без обуви;
2) работать с влажными или грязными руками;
3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов.

Правила работы за компьютером

9. Можно ли перезагружать ПК во время работы на занятии
1) да, если это необходимо;
2) можно, но только с разрешения учителя;
3) нет.
10. Если персональный компьютер не включается, необходимо:
1) проверить питание;
2) проверить переключатели;
3) сообщить педагогу.
11. Можно ли выключать ПК по окончании работы на уроке?
1) да, при необходимости;
2) да;
3) нет.
12. Какие компьютерные программы можно запускать обучающимся во время занятия?
1) любые;
2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
3) только те, которые изучали раньше.
13. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
1) проверить, подключено ли устройство к ПК;
2) перезагрузить ПК;
3) сообщить учителю.
14. Что нужно сделать по окончании работы за ПК?
1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить ПК;
2) покинуть кабинет;
3) выключить компьютер.

Сохранение здоровья при работе за компьютером

15. Каково оптимальное расстояние от экрана монитора до глаз пользователя?
1) 30-40 см;
2) 40-50 см;
3)50-70 см.

16. Можно ли работать за компьютером при плохом самочувствии?
1) нет;
2) да, если разрешил учитель;
3) да.
17. Какую часть урока в средней школе должна занимать непрерывная работа за компьютером?
1) можно весь урок;
2) половину урока;
3) 10 минут.
18. При ослабленном зрении обучающимся необходимо:
1) работать за компьютером только в очках;
2) уменьшить время работы за компьютером вдвое;
3) отказаться от работы за компьютером.

Тема 2: Архитектура ПК

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

Глубокое раскрытие темы «Архитектура ПК и ПО», знать и понимать характеристики процессора, понимать различие внешней и внутренней памяти ПК, определять понятие системных программ (операционной системы, драйверов, утилит). Различать прикладные программы общего назначения и специального.

Средний уровень:

Обучающийся знает основные и дополнительные устройства ПК, принцип их работы; знать виды памяти ПК и их назначение; знать назначение процессора; понимать, как организовано хранение информации в ПК, знать программное обеспечение ПК, понимать классификацию программного обеспечения ПК.

Низкий уровень:

Обучающийся слабо понимает, что такое компьютер, знать основные устройства ПК, различать устройства ввода и вывода, понимать назначение процессора; понимать, как хранится информация в ПК; не может различать программное обеспечение ПК.

Вопросы для опроса «Архитектура ПК»

1.	Что находится в системном блоке?
2.	Что такое процессор? Перечислите характеристики процессора.
3.	Что такое ОЗУ (оперативное запоминающее устройство)?
4.	Перечислите виды памяти ПК
5.	Какие устройства называют устройствами ввода. Перечислите устройства ввода.
6.	Какие устройства называют устройствами вывода.

	Перечислите устройства вывода.
7.	Как хранится информация в ПК? Что такое файл?
8.	Что называют каталогом?
9.	Что называют программой?
10.	Что называют ПО (программным обеспечением) ПК?
11.	Перечислите виды ПО.
12.	Какую функцию выполняют системные программы? Какие программы относятся к системным?
13.	Какие программы относятся к системам программирования?
14.	Какие программы являются прикладными?

Тема 3: Основы компьютерной грамотности

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

Обучающийся выполняет работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий и получен верный ответ или иное требуемое представление результата работы (таблицы, рисунки, графики, вычисления). Уверенно пользуется ПК

Средний уровень:

Обучающийся выполняет работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы с ПК в рамках поставленной задачи. При работе с поисковыми системами требуются корректировки.

Низкий уровень:

Обучающийся выполняет работу не полностью, допущено более трех ошибок, но слушатель владеет основными навыками работы на ПК, требуемыми для решения поставленной задачи. Возникают проблемы с поиском информации.

Практическое задание по «Основам компьютерной грамотности»

1. Создайте папку в Моих документах. Назовите папку «Рабочая». Удалите папку. Восстановите папку из Корзины. Откройте папку «Рабочая» на прежнем месте (в Моих документах). Перенесите вашу папку из Моих документов на рабочий стол (любым способом). Удалите папку «Рабочая» и очистите корзину.

2. Создайте папку «Фамилия, имя» на сетевом диске. В этой папке создайте новую папку под любым названием, нажмите F2 и переименуйте «Изображения». Зайдите в поисковую систему

и скачайте в папку «Изображения» 3 изображения: животное, автомобиль, герой мультфильма. Назовите файлы соответствующими именами.

Опрос на тему «windows»

1. Понятие «Папка» означает:
   а) элемент файловой системы
   б) несколько файлов, хранящихся в одном месте
   в) Ящик для хранения инструкций
   г) Документ, хранящийся на компакт-диске
2. Папки могут содержать
   а) Только файлы
   б) Только папки
   в) файлы и папки
   г) Файлы и не более трех папок
3. Расширение имени файла
   а) сообщает о назначении файла
   б) содержит сведения о числе обращений к файлу
   в) указывается после имени и отделено от него символом «точка»
   г) содержит сведения об авторе документа
4. Для просмотра содержимого файловой системы используется:
   а) «Мой компьютер»
   б) «Проводник»
   в) «проверка диска»
   г) «сведения о системе»
5. В буфер обмена можно поместить
   а) файл
   б) папку со всеми включенными в нее объектами: файлами и папками
   в) фрагмент текста
   г) фрагмент рисунка
6. Рабочий стол это:
   а) место, куда установлен дисплей
   б) подставка под клавиатуру
   в) Изображение на экране дисплея с размещенными на нем элементами управления
   г) Папка, хранящая документы пользователя.
7. Окно это:
   а) объект на Рабочем столе, ограниченный прямоугольной рамкой
   б) экран монитора
   в) группа объектов на экране монитора, ограниченных прямоугольными рамками.
   г) Серая полоса у края экрана монитора с размещенной на ней кнопкой ПУСК.
8. Для работы с простыми текстовыми документами используется приложение
   а) Блокнот
   б) Адресная книга
   в) Paint
   г) Калькулятор
   д) Проводник

Тема 4: Основы работы в офисных программах

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

обучающийся глубоко изучил учебный материал по всем офисным программам курса, последовательно и исчерпывающе отвечает на поставленные вопросы, а при выполнении практической работы применяет эффективно горячие клавиши и инструменты программ. Одновременно для итоговой работы использует возможности всех программ.

Средний уровень:

обучающийся изучил учебный материал по всем офисным программам курса, отвечает на поставленные вопросы, а при выполнении практической работы применяет некоторые горячие клавиши и инструменты программ. Выполняет итоговые работы в должном объеме

Низкий уровень:

обучающийся изучил учебный материал по офисным программам курса в недостаточном объеме, отвечает на поставленные вопросы неуверенно, а при выполнении практической работы применяет некоторые горячие клавиши при помощи педагога, знает не все инструменты программ. Выполняет итоговые работы в минимальном объеме

Практические задания в программе Microsoft Word:

1. Создать рисунок из символов
2. Создать объявление с использованием таблицы и вставки рисунков
3. Открытка к дню учителя
4. Создать расписание уроков
5. Сделать инфографику «Горячие клавиши» с помощью смарт-объектов
6. Сделать рисунок из фигур

Практические задания в программе Microsoft Excel:

1. Создание рисунков по клеточкам
2. Создание рисунков по графикам
3. Кроссворд с помощью формул
4. Работа с таблицами и диаграммами «Исследование моего класса»
5. Создание лабиринта с помощью границ и заливок ячеек

Практические задания в программе Microsoft PowerPoint:

1. Создание простой презентации «Мой личный бренд»: работа с текстом, слайдами и изображениями
2. Настройка презентации – переходы, анимация, музыка, видео
3. Создание игры с помощью настройки ссылок
4. Разработка анимированного мультфильма
5. Создание видео «Что знаю о Microsoft office»

Тема 5: Основы компьютерной графики

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

Обучающийся отлично владеет терминологией, разбирается в цветовых моделях, знает схемы построения композиции и отлично работает с цветом. Может самостоятельно подбирать цветовые палитры.

Средний уровень:

обучающийся знает достаточно терминов по основам компьютерной графики, работает с цветовыми схемами. Использует онлайн-ресурсы для подбора цвета и композиции.

Низкий уровень:

обучающийся недостаточно владеет терминологией. Работать со цветом и композицией может только с помощью педагога, в том числе в онлайн-ресурсах.

Опрос «Основы компьютерной графики»

1. Что такое разрешение оригинала?
2. Что такое разрешение экранного изображения?
3. Разрешение печатного изображения?
4. Что такое пикселизация?
5. Что такое векторная графика?
6. Что такое линия?
7. Какие растровые форматы вы знаете?
8. Какие векторные форматы вы знаете?
9. Какие комплексные форматы вы знаете?
10. Что такое цветовая модель?
11. Цветовая модель RGB?
12. Что такое палитра?

Тема 6: Обзор ресурсов для создания графики

Высокий уровень:

Обучающийся самостоятельно может находить в сети интернет онлайн-ресурсы для создания графики. Быстро изучает интерфейс программы и самостоятельно справляется с обработкой графических элементов на онлайн-конструкторах.

Средний уровень:

обучающийся под руководством педагога работает с поисковыми системами. Может самостоятельно работать с онлайн-ресурсами по созданию и обработке графических элементов после краткого инструктажа педагога

Низкий уровень:

обучающийся под контролем педагога находит и обрабатывает приложения в сети интернет. С помощью педагога обрабатывает и редактирует графические элементы в онлайн-конструкторах.

Контрольное задание:

1. Промониторить существующие онлайн-ресурсы для обработки, редактирования и создания элементов графики.

2. Выбрать понравившееся приложение, подробно изучив его интерфейс и возможности.

3. Обработать 3-4 изображения на свободную тему, сохранить к себе в папку в разрешении jpg

4. Создать коллаж и gif-анимацию из этих изображений, сохранить готовые работы к себе в папку с соответствующим типом файла.

Тема 7: Изучение растровых и векторных графических редакторов

Высокий уровень:

Обучающийся самостоятельно может разработать графических редакторах, выполняя задания согласно представленным параметрам. Эффективно и целесообразно применяет знания, используя универсальные инструменты и комбинируя их применение для создания графики.

Средний уровень:

Обучающийся может работать в графических редакторах, знает основные инструменты и разбирается в интерфейсе программ, но требуется корректировка педагога

Низкий уровень:

обучающийся под регулярным контролем педагога находит инструменты для создания графики в графических редакторах. Работа с заданием по разработке графики дается сложно.

Опросы:

Знаете ли вы ADOBE PHOTOSHOP?

1. Какова функция у черного цвета на маске слоя?
   - Создает прозрачные области на слое, к которому применена маска
   - Создает непрозрачные области на слое, к которому применена маска
2. Что делает обтравочная маска?
   - Ограничивает видимость верхнего слоя нижними
   - Создает прозрачные области на нижнем слое
2. Какая особенность у корректирующих слоёв с обтравочной маской?
   - Ограничивают видимость верхнего слоя нижними
   - Создают прозрачные области на нижнем слое
3. Какой инструмент используется для выделения областей одного цвета?
   - Пипетка
   - Волшебная палочка
4. Какую клавишу надо удерживать для задания исходной точки клонирования инструментом Штамп?
   - Alt
   - Shift
5. Для чего используется инструмент Магнитное лассо?
   - Для выделения любых участков изображения
   - Для выделения контрастных участков изображения
6. Как называется инструмент, позволяющий залить изображение двумя плавно перетекающими друг в друга цветами?
   - Заливка
   - Градиент
7. Какая комбинация клавиш соответствует команде «Отмена выделения»?
   - Ctrl + D

- Ctrl + T

8. Что такое инструмент Кадр?
   - Универсальный «местозаполнитель»
   - Аналог быстрой маски
9. Для чего нужны кривые?
   - Для деформации изображения
   - Для изменения контраста изображения
10. Где хранится информация о цвете?
   - На слоях
   - В каналах
11. В чем особенность смарт-объектов?
   - Позволяют многократно изменять размер изображения без потери качества
   - Позволяют эффективнее использовать Ластик на данном слое
12. Что происходит при использовании фильтра «Размытие при малой глубине резкости»?
   - Одни объекты на изображении остаются в фокусе, а другие размываются
   - Все изображение равномерно размывается на заданное значение
14. Каково назначение фильтра «Шум»?
   - Размывает изображение, сохраняя при этом края
   - Добавляет зернистость на изображение

«Знаете ли вы Adobe illustrator»

1.Программа Adobe Illustrator предназначена для …
   - создания высококачественных изображений для печати и
   - публикации в Web
   - верстки текстов
   - моделирования фильмов
   - создания изображений
   - создания слайдов
2. Какой инструмент используется в Adobe Illustrator для вывода графики на страницы сайта
   - инструмент Безье
   - инструмент Ластик
   - инструмент Аэрограф
   - инструмент Эллипс
   - инструмент Web
3. Какими форматами являются форматы GIF, JPEG
   - растровыми
   - векторными
   - точечными
   - цветными
   - тоновыми
4. Какой инструмент используется для перемещения прямоугольника в Adobe Illustrator
   - selection
   - перо

- Безье
- Ластик
- эллипс

5. В каком режиме можно увидеть, как будет выглядеть рисунок при печати в Adobe Illustrator

- Artwork
- Preview
- Outline
- Print
- New

6. Какой используется инструмент для увеличения размера в Adobe Illustrator
a. Zoom
b. Pen
c. Preview
d. Open
e. Defects

7.С помощью какого инструмента в Adobe Illustrator можно перемещать опорные и направляющие точки
a. Direct selection
b. Selection
c. Stroke
d. Selection direct
e. Direct all

8. Какой формат является стандартным для фотографий и рисунков с прозрачными и градиентными цветами в Adobe Illustrator
a. JPEG
b. PNG
c. GIF
d. BMP
e. CDR

9. Какой формат является стандартным для логотипов со сплошными заливками и плоскими цветами в Adobe Illustrator
a. JPEG
b. PNG
c. GIF
d. TIF
e. BMP

10.Какой формат является стандартным для изображений с обязательной прозрачностью в Adobe Illustrator
a. JPEG
b. PNG
c. GIF
d. BMP
e. CDR

Тема 8: Основы графического дизайна

Высокий уровень:

Обучающийся самостоятельно может разработать элементы фирменного стиля согласно техническому заданию. Эффективно и целесообразно применяет знания в области графического дизайна для создания фирменного стиля.

Средний уровень:

Обучающийся может разработать элементы фирменного стиля согласно техническому заданию под руководством педагога. Может применять знания в области графического дизайна для создания фирменного стиля, но требуется корректировка педагога

Низкий уровень:

обучающийся под регулярным контролем педагога находит решения для создания фирменного стиля. Работа с техническим заданием по разработке фирменного стиля дается сложно. Не наблюдается единство элементов в дизайне.

Контрольные задания:

1. Разработать оригинальный логотип для соревнований юных дизайнеров
   - Обязательные элементы:
   - текст: полное название + дескриптор
   - композиция должна включать: текст + иконка+ авторская графика;
   - в логотипе — не более 4-х цветов;
   - цветной логотип
   - ч\б логотип;
   - цветной логотип на цветном фоне (берем один из фирменных цветов);
   - показать фирменные цвета и фирменный шрифт.

Технические требования:

- формат листа: А4 горизонтальной ориентации;
- размер эмблемы: 70 мм по большей стороне;
- цветовая модель CMYK;
- текст в кривых.

Задание 2. Разработать паттерн для фирменного стиля соревнований юных дизайнеров

Обязательные элементы:

- фирменные цвета;
- иконки логотипов языков программирования (КуМир, Python и C++);
- авторские элементы (составные).

Технические параметры:

- формат монтажной области А4;
- размер паттерна 180х100мм;
- цветовая модель CMYK;
- оверпринт и треппинг при необходимости.

Выходные файлы:

- рабочий файл Pattern;
- .pdf-файл: PDF/x-1a:2003 Pattern.

Задание 3. Разработать дизайн футболки+ кепки , значка.

Обязательные элементы для кепки:

- Логотип, разработанный в Задании1;
- паттерн, разработанный в задании 2.

Обязательные элементы для футболки:

- Логотип, разработанный в Задании 1;
- паттерн, разработанный в задании 2;
- авторская графика.

Обязательные элементы для значка:

- Логотип, разработанный в Задании1;

Технические параметры:

- формат монтажной области А4;
- цветовая модель CMYK;
- использовать предоставленные мокапы.

Тема 9: Проектная деятельность

Задание: подготовить проекты, согласно планам участия в конкурсных испытаниях и плана воспитательной работы

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

Обучающийся понимает действия в соответствии с требованиями Правил подготовки проекта. При подготовке обучающийся проявляет терпение, внимательность. Аккуратно готовит продукт к презентации, проверяет критерии.

Средний уровень:

Обучающийся в основном понимает действия в соответствии с требованиями Правил подготовки проекта, действует достаточно правильно. При проведении занятий обучающийся в основном проявляет терпение, внимательность. Достаточно аккуратно готовит продукт к конкурсу, презентации. Наблюдается общий интерес обучающегося к теме

Низкий уровень:

Обучающийся слабо понимает действия при подготовке проекта, действует неправильно на конкурсах и в период подготовки к презентации готового продукта. Наблюдается слабый интерес обучающегося к обсуждаемой теме.

Чек-лист проверки Проекта

Общее

- Титульный лист
- Введение
- Содержание
- Главы
- Заключение
- Литература
- Приложения

По содержанию

- Во введении указаны все обязательные элементы
- В теории представлено исследование литературных источников
- В практической части есть практическое исследование
- В главах есть выводы
- Есть общий вывод
- В проекте есть ссылки на заимствованный материал

Оформление проекта

- Единое оформление
- Новый лист – новый раздел
- Страницы пронумерованы
- Оформление соответствует общим критериям задания
- Список литературы содержит все данные
-

Продукт

- Соответствует заявленным техническим критериям
- Является конечным продуктом
- Соответствует в описании проекта
- Оформлен для презентации
-

Оценка собственной удовлетворенности и готовности

- Доволен результатом и готов к презентации
- Требуется еще дополнительная подготовка продукта или презентации
- Не готов представлять проект

ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1: Вводное занятие. Инструктаж по ОТ

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

Обучающийся понимает действия в соответствии с требованиями безопасности по Охране Труда. Может пересказать основные положения по ОТ. При проведении инструктажа обучающийся проявляет усидчивость, внимательность. Наблюдается интерес обучающегося к обсуждаемой теме. Владеет основными понятиями ОТ. Знает правила работы в компьютерном классе

Средний уровень:

Обучающийся в основном понимает действия в соответствии с требованиями безопасности ОТ. Может пересказать основные положения по ОТ при наводящих вопросах. При проведении инструктажа обучающийся в основном проявляет усидчивость, внимательность. Наблюдается общий интерес обучающегося к обсуждаемой теме. Владеет основными понятиями ОТ. Знает частично правила работы в компьютерном классе.

Низкий уровень:

Обучающийся слабо понимает действия в соответствии с требованиями безопасности ОТ. С трудом может пересказать основные положения по ОТ при наводящих вопросах. При проведении инструктажа обучающийся с трудом проявляет усидчивость, внимательность. Наблюдается слабый интерес обучающегося к обсуждаемой теме. Слабо понимает основные понятия ОТ. Не знает правила работы в компьютерном классе.

Тема: Безопасность и Интернет

1. Как часто ты занимаешься за компьютером?

а) каждый день б) один раз в неделю в) другое (напиши свой ответ)

_____

2. Если занимаешься, то сколько времени ты проводишь за компьютером в день?

а) один час б) два часа в) другое (напиши свой ответ)

_____

3. Какую информацию нельзя разглашать в Интернете?

а) свои увлечения б) свой домашний адрес в) личные данные родителей г) успеваемость

4. Ты выходишь в Интернет

а) самостоятельно б) самостоятельно, но под контролем родителей в) вместе с родителями

5. Стоит ли на твоем компьютере Фильтр (запрет на посещение нежелательных и опасных сайтов)?

а) да б) нет

6. Подключен ли твой мобильный телефон к Интернету?

7. а) да б) нет

8. В каких целях ты используешь Интернет?

*а) поиск информации б) общение с друзьями в) игры г) другое (напиши свой ответ)*_____

9. Виртуальный собеседник предлагает встретиться, как следует поступить?

а) посоветоваться с родителями и ничего не предпринимать без их согласия

б) пойти на встречу одному

в) пригласить с собой друга

10. Знаешь ли ты, чем опасны социальные сети?

а) личная информация может быть использованы кем угодно в разных целях

б) при просмотре неопознанных ссылок компьютер может быть взломан

в) все вышеперечисленное верно

Примерные вопросы для обсуждения:

1. Для чего нужен Интернет?
2. Какие существуют риски при пользовании интернетом, и как их можно снизить?
3. Какие виды мошенничества существуют в сети Интернет?
4. Как защититься от мошенничества в сети Интернет?
5. Что такое безопасный чат?
6. Виртуальный собеседник предлагает встретиться, как следует поступить?
7. Как вы можете обезопасить себя при пользовании службами мгновенных сообщений?

Тема 2: Основы UI-дизайна

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

Обучающийся владеет комплексными знаниями и умениями по разработке фирменного стиля и электронной версии брендбука. Может создавать единство элементов фирменного стиля, правильно применять цвета, типографику, графические элементы. Создает эффективно продаваемый стиль.

Средний уровень:

Обучающийся в основном понимает основные этапы создания фирменного стиля и разработки брендбука. Может использовать дополнительно самостоятельные источники для генерирования идей. Использует все графические редакторы и их основные инструменты. При выборе стилей необходима небольшая помощь и координация педагога.

Низкий уровень:

Обучающийся слабо понимает основные этапы и принципы создания фирменного стиля, разработки брендбука. Нет единства в применении идей и стилей. Постоянно требуется помощь педагога.

Вопросы для опроса:

1. Что такое брендбук и зачем он компании?
2. Какая структура брендбука?
3. Какие виды брендбуков существуют?
4. Кто использует брендбук в компании?
5. Правила создания брендбука?
6. Кто создает брендбук компании?
7. Какие этапы создания брендбука можно выделить?

Практическое создание по брендбуку:

1. Определите свой личный бренд
2. Заполните бриф на создание фирменного личного бренда

3. Разработайте элементы фирменного стиля, используя графические редакторы. Сохраните все элементы в необходимых форматах. Создайте на одном листе А3 презентацию личного бренда, сохраните ее в pdf.
4. разработайте электронную версию Брендбука и сохраните итоговый документ в виде файла PDF.

Тема 3: Основы UX-дизайна

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

Обучающийся понимает все основные принципы и этапы в UX-дизайн. Самостоятельно определяет онлайн-конструкторы для создания сайтов, согласно поставленным целям. Эффективно разрабатывает структуру, определяет навигацию, наполняет контент. Работа над сбором информации, ее обработкой и представлением в виде контента производится легко, самостоятельно с интересом и эффективной реализацией.

Средний уровень:

Обучающийся может создавать простые сайты в онлайн-конструкторах, применяя элементы созданного брендбука. Для создания лёгкой навигации требуются консультации педагога.

Низкий уровень:

Обучающийся слабо понимает представление о работе онлайн-конструкторах. Не получается работать со всеми инструментами конструктора. Плохо реализует элементы брендбука на сайте, постоянно требуется помощь педагога.

Опрос «Критерии оценки web-сайтов»

1. Внешний вид

- Выдержаны ли цвета, шрифты, графика в едином стиле? У всех страниц должен быть один стиль, чтобы пользователь не думал, что попал уже на другой сайт, если просто перешёл по ссылке в другой раздел сайта.
- Для того, чтобы найти нужную информацию, пользователю приходится делать не более 3х кликов?
- Сбалансированы ли цвета дизайна страниц?
- Удовлетворит ли сайт целевую аудиторию?
- Сбалансирован ли макет страницы и не перегружена ли она информацией (особенно касается главных станиц)?
- Качественна ли графика и сочетается ли она с остальными составляющими страницы?
- Не мешает ли графика пользователю воспринимать информацию?
- Не «режут» ли цвета сайта глаза?
- Легко ли читается текст? Не сливается ли он с фоном?
- Удобен ли сайт для тех людей, у которых разрешение экрана 600x800 пикселей? Помните, что постоянная необходимость прокручивать станицу во все четыре стороны раздражает.
- Доступна ли информация об авторских правах и обратная связь?
- Ясно ли предназначение сайта?

2. Структура и навигация

Организовано ли содержание логически?

- Расположена ли навигация в одном и том же месте на всех страницах?

- Всем ли ясно, что это пятно с крылышками - навигация? Не вводит ли она в заблуждение?
- Все ли ссылки работают верно?
- Понятно ли куда они ведут?
- Просто ли использовать навигацию?
- Нет ли тупиковых страниц?
- Если в навигации использованы иконки, то есть ли к ним текстовое пояснение или всплывающие подсказки?
- Понятно ли предназначение каждой страницы? Нет ли лишних?
- Есть ли в навигации ссылка обратной связи?
- Позволяет ли навигация вернуться на предыдущие подуровни?
- Имеется ли понятный способ между последовательно связанными страницами и разделами сайта?

3. Контент (содержание)

- Отражает ли содержание предназначение сайта?
- Удовлетворит ли контент пользователя?
- Найдут ли пользователи на сайте то, что искали?
- Есть ли грамматические или синтаксические ошибки?
- Не слишком ли вы утомляете пользователя чтением?
- Достоверна ли информация?
- Если сайт располагает большим количеством информации, то предусмотрен ли поиск?

4. Юзабилити:

- Работает ли сайт на всех платформах и браузерах?
- Можно ли просматривать сайт на разных разрешениях?
- Если есть формы, то организованы ли они логически?
- Все ли компоненты сайта функционируют корректно?
- Если вы применяете технические и программные новшества, то доступны ли плагины?
- Могут ли пользователи понять всю информацию и термины?
- Есть ли функция отключения музыки?
- Могут ли инвалиды просматривать сайт?

5. Главные цели дизайна:

- Простота
- Понятность
- Содержание
- Тщательность
- Расположение пользователя
- Полезность

Тема 4: Основы web-программирования

Критерии оценивания:

Высокий уровень:

Обучающийся хорошо понимает основы веб-программирования. Может применять все изученные языки в рамках верстки одного сайта. С интересом и мотивацией ведет разработку продукта.

Средний уровень:

Обучающийся в основном понимает основы веб-программирования. Применяет частично полученные знания для верстки продукта. Может сверстать сайт с помощью педагога.

Низкий уровень:

Обучающийся слабо понимает основы веб-программирования. Чтобы сверстать сайт требуется постоянная помощь педагога.

Чек лист функционального тестирования

- Сайт открывается и доступен.
- При попытке повторно открыть сайт, он открывается и доступен.
- Все кнопки на сайте нажимаются.
- Все ссылки на сайте открываются.
- На сайте нет битых ссылок.
- Проверить все формы на сайте.
- Проверить валидацию всех обязательных полей.
- Знак звездочки есть у всех обязательных полей.
- Проверить валидацию для всех необязательных полей.
- Проверить основные элементы сайта.
- Проверить работу меню.
- Проверить, что загруженные документы открываются правильно.
- Отправка форм работает корректно.
- Проверить, что будет, если удалить куки, находясь на сайте.
- Проверить, что будет, если удалить куки после посещения сайта.
- Все данные в списках в хронологическом порядке.

Чек лист тестирования верстки

- Кодировка UTF-8
- Шрифты прогружаются и работают.
- Нет ошибок HTML и CSS.
- Проверить элементы на разных разрешениях экранов.
- Проверить кнопки на разных страницах.
- Формы при сворачивании окна.
- Проверить верстку в разных браузерах.
- Проверить, что нет больших комментариев в коде.
- Есть favicon на сайте.

Чек лист смоук тестирования

- Сайт открывается и доступен.
- Основные элементы сайта работают корректно.
- Нет ошибок в консоли.
- Нет битых ссылок.
- Основные страницы сайта открываются и работают.
- Нет видимых ошибок на главной странице.

Чек лист формы регистрации (логина, пароля)

- Можно заполнить поля формы.
- После нажатия на кнопку отправить происходит отправка формы.
- Письмо отправляется на почту после регистрации.
- Поля передаются в запросе.
- Проверить валидацию обязательных полей.
- Проверить валидацию необязательных полей.

Чек лист интернет-магазина

- Наличие кнопок Купить, Заказать.
- Можно положить товар в корзину.
- После заказа приходит письмо на почту.
- Есть фильтры для поиска товаров.
- Есть форма обратной связи.
- Есть раздел с контактами.
- Есть ссылки на социальные сети.
- Строка поиска находится на видном месте.
- Присутствуют хлебные крошки.
- Отсутствуют опечатки.
- Проверка возможностей личного кабинета.
- Легко найти нужный товар.
- Нет дублирующихся товаров.

Тестирование мобильной версии

- Сайт открывается в мобильной версии сайта.
- Проверить мобильную версию с поворотом экрана (горизонтальный и вертикальный вид экрана).
- Проверить в разных браузерах телефона.
- Проверить на разных телефонах.

SEO чек лист

- Проверить, что нет запрета индексации в файле robots.txt
- На всех страницах есть ровно один тег H1
- Сайт на протоколе HTTPS
- На сайте есть favicon
- На сайте есть sitemap
- Нет дублирующихся страниц

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Учебно-методический комплекс программы

При объяснении нового материала педагог использует три основных **метода:**

1. *Информационно-репродуктивный метод*. Педагог объясняет технологию изготовления и демонстрирует готовый образец. После этого обучающиеся отвечают на поставленные вопросы и выполняют детали, подобные образцу.

2. *Объяснительно-репродуктивный*. Педагог демонстрирует готовый образец, предоставляет чертежи и объясняет, почему выбран именно этот материал.

3. *Метод проблемного обучения*. При объяснении новой темы перед детьми ставятся какие-либо задачи для самостоятельного решения. Это заставляет обучающихся задумываться, искать свои варианты решения.

Учебно-методический комплекс Программы

1. Дополнительная общеразвивающая программа «WEB-дизайн», поурочные планы, конспекты занятий.
2. Инструкции по охране труда, памятки для детей и родителей по безопасности жизнедеятельности.
3. Перечень используемых методов, методик, технологий.
4. Учебные и методические пособия для педагога и у обучающихся.
5. Система средств обучения.
6. Система средств контроля результативности обучения.

Перечень используемых технологий

- *Технология проблемного обучения*.

При реализации образовательной программы обучающиеся решают различные учебные проблемы, выделяя причины возникновения проблемы, определение оптимальных способов решения проблем и практического внедрения выбранного способа с последующей оценкой результатов.

- *Технология «Портфолио»*

Обучающиеся при освоении образовательной программы составляют портфолио достижений, куда размещают результаты выполнения разнообразных работ, заданий по темам программы, информационные карты выполненных проектов. Составленное портфолио презентуется как средство фиксации основных достижений обучающихся по программе.

- *Здоровье сберегающие технологии*

Занятия строятся так, чтобы минимизировать нагрузку на организм и психику обучающихся, и при этом добиться эффективного усвоения знаний. С этой целью используются следующие приемы:

- смена видов деятельности во время занятий;
- рациональное распределение нагрузки по времени занятия (наиболее напряженная работа приходится, примерно, на его середину);
- создание атмосферы сотрудничества;
- создание благоприятной эмоциональной атмосферы

- *Технология проектного обучения*

В рамках реализации образовательной программы обучающиеся выполняют исследовательские, конструкторские проекты с последующей их презентацией, защитой.

Формы обучения

Занятия проводятся в групповой и индивидуально-групповой форме.

В образовательном процессе используется сочетание **методов обучения:** словесных методов (беседа, анализ, обсуждение), наглядных методов (показ, демонстрация), практических методов (практические задания, упражнения, проектная деятельность).

При выборе методик проведения занятий учитываются возрастные особенности обучающихся. Определяется подход к распределению заданий, организации коллективных работ; распределению времени для теоретических и практических работ.

Плакаты и схемы

1. Форматы печати
2. Фирменный стиль: ошибки в логотипах
3. Сувенирная продукция
4. Правила создания логотипов
5. Типографика
6. Структура сайта
7. История web-дизайна
8. Адаптивный дизайн

Периодика

1. Ежемесячный журнал «Мир ПК». - Изд. Открытые системы», 109072, Москва, ул. Серафимовича, д.2, к.3., сентябрь 2004, (адрес для просмотра P:\Ucheba\Chip\)

2. Ежемесячный журнал информационных технологий “Chip”.-Издательство ООО «Фогель», Бурда Коммьюникейшенз, апрель 2004 (адрес для просмотра P:\Ucheba\Chip\)

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Для педагога

1. Дронов. В. – HTML5, CSS3 и Web 2.0. Разработка современных веб-сайтов. / В. Дронов. — СПб : БХВ- Петербург, 2011. — 416 с.
2. Матросов, А. HTML 4.0 / А. Матросов, А. Сергеев, М. Чаунин. — СПб: БХВ-Петербург, 2007. — 671 с.
3. Джилленуотер З. – Сила CSS 3. / Джилленуотер З. — СПб: Питер, 2012. пер. с англ. – 304 с.
4. Хеник Б. – HTML и CSS. Путь к совершенству. / Хеник Б. . — СПб: Питер, 2011. пер. с англ. – 336 с.
5. Шмитт К. – CSS. Рецепты программирования. / Шмитт К. — СПб: БХВ-Петербург, 2011. пер. с англ.– 672 с.
6. Ник Морган, JavaScript для детей. Самоучитель по программированию/ Ник Морган— пер. с нгл. Станислава Ломакина; [науч. Ред. Д.Абрамова]. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. -288с.
7. Роббинс Дж. HTML5, CSS3 и JavaScript. Исчерпывающее руководство/ Роббинс Дж – 4-е издание. . : Эксмо, 2014 – 528с.
8. ТучкевичЕ.И. Adobe Photoshop CS6. Мастер-класс Евгении Тучкевич. – Спб.: БХВ-Петербург, 2013. – 464 с
9. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс; пер. с англ. М.А. Райтмана. – М. Эксмо, 2013. – 432

Для обучающегося

1. Панов Е.А. Познание цвета: Равнозначность цвета в цифровых системах. - М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009

2. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс Переводчик: Райтман М.А. Редактор: Обручев В.Издательство: Эксмо-Экспресс, 2014 г.
3. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс Переводчик: Райтман М.А. Редактор: Обручев В.Издательство: Эксмо-Экспресс, 2014 г.
4.

Интернет-источники:

https://htmlbook.ru
https://color.adobe.com
https://photoshopworld.ru/
https://htmlacademy.ru/
https://paintnet.ru/
https://samoychiteli.ru/