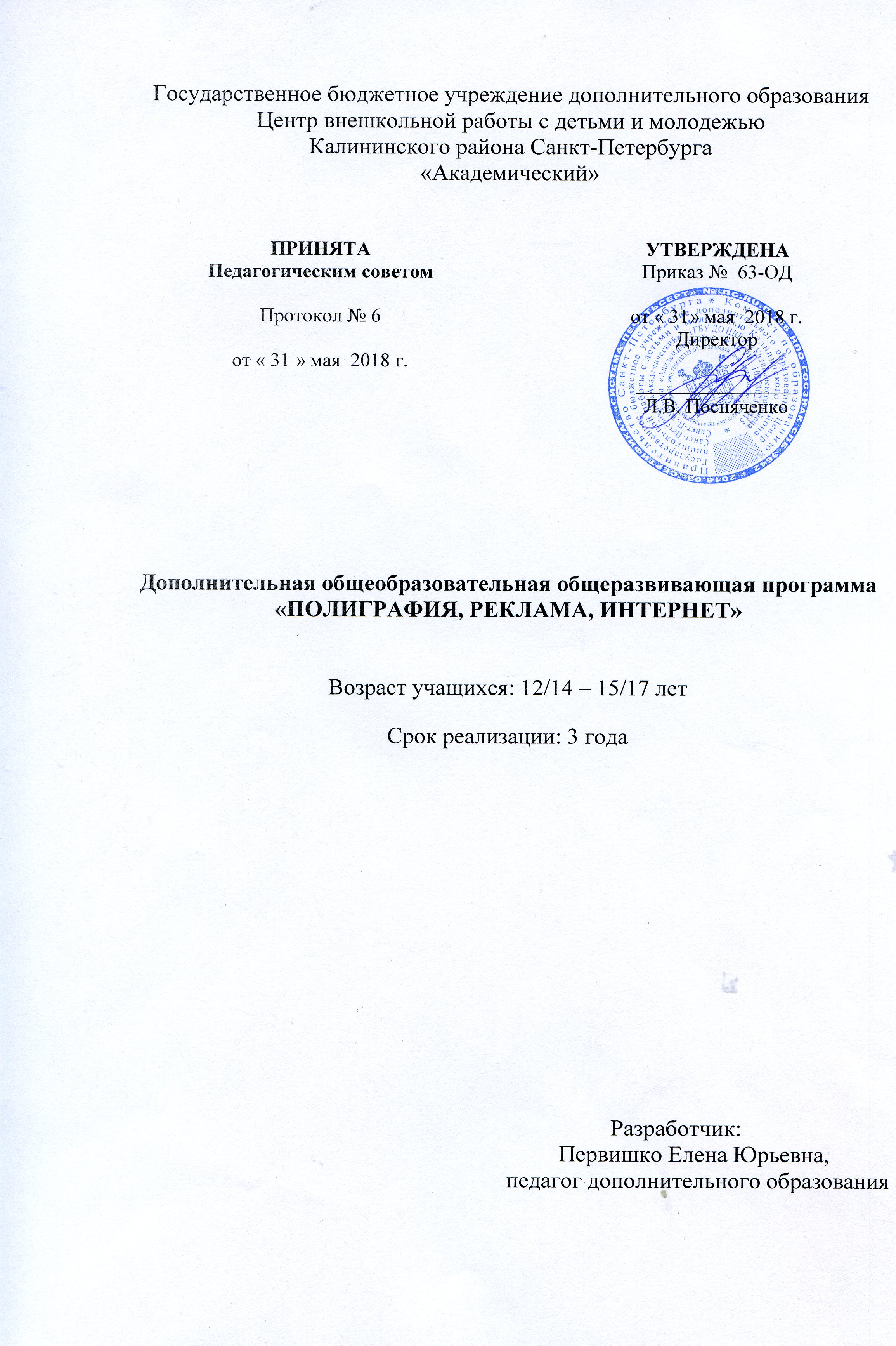
****

**Пояснительная записка**

Программа «Полиграфия, реклама, Интернет» относится к программам технической направленности, а по уровню освоения знаний умений и навыков является общекультурной.

*Первый год обучения.*

Мониторинг интересов учащихся творческого объединения «Лаборатории компьютерных технологий» и их родителей показал необходимость введения такого направления, как «Основы издательской деятельности». Важным фактором такого выбора является то, что помимо овладения основами пользования современным компьютером, изучения пользовательских пакетов различного направления, учащиеся получают базовые знания о работе типового издательства.

Любое современное издательство представляет собой коллектив ряда специалистов: наборщик, редактор, корректор и др. В ходе реализации данной программы каждый учащийся должен будет узнать особенности каждой профессии. Это поможет не только овладеть новыми знаниями, но и научиться планировать творческую работу, привить навыки делового партнерства. С целью повышения гражданской и юридической культуры в данном курсе отводится время на изучение основ авторского права, что крайне необходимо в современном мире.

*Второй год обучения.*

Образовательная программа второго года обучения знакомит начинающих пользователей с основными возможностями, методами быстрой и эффективной работы с двумя графическими программами Corel DRAW и 3D Studio MAX. Мир компьютерной графики находит применение в самых разных сферах деятельности современного человека: издательское дело, реклама, компьютерная томография, научные исследования, моделирование, опытно-конструкторские разработки и пр. Компьютерная анимация стала неотъемлемой частью кино- и теле- технологий. Наглядность, выразительность и разнообразие продуктов компьютерной графики вызывает живой интерес и желание освоения графических программ. Работа над созданием графических образов воспитывает эстетический вкус, развивает художественное и пространственное воображение, повышает общий интеллектуальный уровень. В последние годы появилось много программ для графического дизайна, моделирования, анимации, но бессменными лидерами в этой области компьютерных технологий были и остаются именно эти.

CorelDRAW представляет собой не одну, а пакет программ: Corel DRAW (программа для работы с векторными изображениями), Corel PHOTO-PAINT (программа для обработки растровых изображений) и пр. и имеет продуманный, удобный и исключительно легкий в освоении интерфейс. Многие новые элементы интерфейса, ставшие ныне стандартными, впервые появились именно в Corel: плавающие палитры, всплывающие панели инструментов, докеры и пр. Выбор в пользу Corel DARW был сделан еще и потому, что форматы Corel стали де–факто в полиграфии.

Для более эффективного освоения графических сред, таких как CorelDRAW и 3D Studio и приемов работы в них используются авторские видео-уроки и презентации, которые демонстрируются на интерактивной доске. Конечно, работа с такими программами должна сопровождаться и творческим развитием учащихся, поэтому при изучении таких тем как натюрморт, пейзаж, интерьер в изобразительном искусстве используется сервис видео-хостинга YouTube, который дает возможность просматривать качественные видеоматериалы. Педагог может демонстрировать не только содержимое своего Рабочего Стола, но используя локальную сеть, подключиться к удаленному рабочему столу для демонстрации работы учащегося при помощи средства *Дистанционное управление рабочим столом.* Подключившись к удаленному рабочему столу, можно запускать приложения, подключать к нему сетевые диски, подключаться к удаленному рабочему столу другого компьютера и т.д. Обогащает спектр педагогических возможностей применение интерактивной доски Promethen ActiveBoard, а программное обеспечение ActiveInspire значительно расширяет возможности ее использования. Интерактивная доска позволяет рисовать, писать, стирать написанное, как на обычной доске. Рукописный текст такая доска преобразовывает в печатный. С помощью ActiveInspire можно подготавливать дидактические материалы во флипчартах с использованием иллюстраций, текстовых, видео- и звуковых фрагментов, копируемых из разных источников, в том числе записывать в видеофайл все, что делается на экране, с возможностью последующего воспроизведения. Встроенный инструмент «Часы» можно использовать в качестве таймера.

В свою очередь, в результате длительного и продуктивного развития, 3D Studio MAX стал отраслевым стандартом 3D-моделирования и область его применения огромна и многогранна. Моделирование архитектурных интерьеров и фасадов, анимация персонажей, фотореалистичные 3D-сцены для Internet, визуализация физических процессов – вот далеко не полный список задач, легко решаемых этой программой. Причем, речь может идти как об оптимальной расстановке мебели в квартире, оригинальной «начинке» домашней странички WEB или поздравительном ролике, так и о курсовом или дипломном проекте, коммерческой реализации целого Интернет – сервера или представительском видеоролике крупной компании.

*Третий год обучения.*

В последнее время получила широкое распространение такая форма представления различных проектов как web-сайт. Это определяет необходимость изучения основ пользования компьютера с точки зрения возможности создания электронного информационного пространства. Для создания сайта необходимо знать особенности работы в среде Internet, верстка сайта предполагает знания основ HTML и CSS. Кроме контентной части сайта немаловажно и его графическое оформление, также наполняющего сайт информационным содержанием. С этой целью в данном курсе изучаются основы работы в среде Adobe PhotoShop. Еще один важный аспект заключается в том, что при изучении принципов работы с электронной почтой и Internet, учащимся прививается культура современного делового общения, что в значительной степени упростит их работу в современных условиях.

**Направленность программы - техническая:**

* по содержанию – техническая;
* по уровню освоения – базовая;
* по форме организации – индивидуально - групповая;
* по времени организации – трехгодичная.

В программе созданы условия для выявления и помощи в развитии творческих способностей, для личностного самоопределения и самореализации учащихся. В ходе реализации программы происходит развитие у детей интереса к творчеству и современным компьютерным технологиям.

В ходе освоения программы, учащиеся получат возможность принимать участие в районных, городских конкурсных мероприятиях.

**Актуальность**

Предлагаемая программа **актуальна,** так как, учитывая возрастные особенности и потребности современных подростков, предоставляет возможность изучения новейших компьютерных технологий. Основная цель школьной программы – подготовить молодого человека к жизни в обществе, дать фундаментальные знания для будущей плодотворной деятельности. В этом плане образовательная программа «Полиграфия, реклама, Интернет» дает достаточно полное представление о самых популярных и актуальных компьютерных технологиях, дает возможность освоить азы многих современных профессий, таких как: компьютерный график, верстальщик Web-страниц, работник издательства и пр. Практическая направленность программ позволяет учащимся использовать полученные навыки для оформления рефератов, научных статей, наглядных пособий. И, наконец, моделирование в трехмерном пространстве – это синтез компьютерных технологий с геометрией, физикой, черчением.

**Отличительные особенности**

Данная программа предполагает групповую форму обучения.

Отличительной особенностью данной программы является насыщенность, широта охвата различных компьютерных технологий за достаточно ограниченный промежуток времени. Особенностью программы является и то, что каждый год обучения связан с определенной профессиональной сферой деятельности: первый год обучения – полиграфист, второй год обучения- компьютерный график и, наконец, третий год обучения WEB-дизайнер.

Основная тема программы первого года обучения - создание печатной продукции, поэтому каждый учащийся выбирает тему буклета, самостоятельно прорабатывает эскиз и содержание (можно использовать любые источники, в том числе и Интернет). Буклет – это не только обычное печатное издание, особый вид типографских услуг, но и яркий способ заявить о себе. Буклет – это демонстрация своей деятельности в лучшем, при этом, кратком, содержании, когда нет места лишнему. Выполнение этой творческой работы заканчивается коллективным просмотром и обсуждением. К концу первого года обучения каждый учащийся должен подготовить мини – книжку, формата А5. Отдельно подготавливается иллюстративный материал (редактируются и ретушируются картинки), форматируется текст.

В течение второго года обучения изучаются средства компьютерной графики на основе программ Corel DRAW и 3D Studio MAX. Темы творческих заданий дают возможность подготовить работы к городским конкурсам: «Питерская мышь», курируемой полиграфистами Санкт-Петербурга, конкурс компьютерной графики, проводимый ДДЮТ и пр. В конце каждой темы организуется просмотр работ (анализируются и сравниваются по нескольким критериям), формируя у учащихся самоконтроль за процессом выполнения задания. Лучшие работы участвуют в выставках ЦВР.

Создание художественных композиций по изучаемой теме на основе учебного или авторского материала. Завершающим этапом обучения может стать создание авторского проекта на выбранную, по желанию учащегося, тему с применением авторского материала (коллаж, монтаж, рекламный плакат, этикетка) и теоретический зачет. Немаловажным элементом обучения является участие в конкурсах и выставках. Серьезный стимул профессионального роста – это оценка работ каждого коллективом, коллективные обсуждения.

Третий год обучения посвящен изучению Web-дизайна. В ходе занятии создаются странички Internet, просматриваемые в браузерах. Знание тегов HTML и атрибутов CSS закрепляется проводимыми контрольными заданиями. При изучении основ работы в среде Adobe PhotoShop выполняются творческие задания на основе пройденного материала. Заключительная работа – создание сайта на свободную, важную и интересную для учащихся тем.

**Новизна программы**

Образовательная программа содержит комплекс методических и технологических решений, направленных на оптимизацию учебного и воспитательного процесса, внедрение передовых педагогический технологий и инновационных разработок в обучающий процесс: «Ситуационный анализ» (кейсовая технология), «Метод проектов», «Педагогическая мастерская», «Технология биоадекватного преподавания».

**Адресат программы**

Целевая аудитория – учащиеся 12-15 лет. Возможен дополнительный прием в группы 2-го и 3-го годов обучения по результатам предварительного тестирования и при наличии вакантных мест. Количественный состав группы учащихся диктуется санитарными нормами и возможностью материальной базы (один человек за компьютером, не более 10 человек в аудитории)**.**

Учитывая возрастную категорию учащихся, занятия проводятся в свободной непринужденной обстановке (с соблюдениями правил техники безопасности).

**Группы I** года обучения комплектуются из детей 12-13- летнего возраста.

**Группы II** года обучения комплектуются из детей 13-14- летнего возраста.

Группы **III** года обучения комплектуются из детей 14-15- летнего возраста.

В содержании программы учтены педагогические индивидуально-возрастные особенности развития подросткового возраста.

## Объем и срок реализации программы

Программа рассчитана на три года обучения. Занятия проводятся: в группе 1-го года обучения – 2 раза в неделю по 2 академических часа (144 часа), в группе 2-го года обучения - 2 раза в неделю по 2 академических часа (144часа), в группе 3-го года обучения 2 раза в неделю по 2 академических часа (144часа). На каждые 2 часа занятий 5–10 минутный перерыв. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, составляет – **432**

**Цель и задачи программы**

Данная программа рассчитана на тех, кто впервые начал свой путь в сложный мир информационных технологий. Основной **целью** данной программы является становление современной, творческой, саморазвивающейся, социально-адаптированной и социально-позитивной личности.

В программе решаются следующие **задачи:**

*Обучающие*:

* ознакомить учащихся с передовыми компьютерными и информационными технологиями;
* обучить профессионально ориентированным программам в сфере компьютерных технологий;
* помощь в профессиональной ориентации и выборе дальнейшей профессии;
* формировать потребность к самообразованию;
* формировать умения, связанными с переносом знаний из одной образовательной области в другую;
* сформировать ***учебно-познавательную компетенцию***: осведомленность в области современной техники и высоких технологий; способность к самостоятельной познавательной и общеучебной деятельности; способность к планированию, генерации идей, анализу, рефлексии; способность к овладению креативными навыками продуктивной деятельности: добыванием знаний непосредственно из реальности, владением приёмами действий в нестандартных ситуациях, эвристическими методами решения проблем.

*Развивающие*

* развивать познавательную деятельность, творчески решать учебные и практические задачи, искать оригинальные решения;
* развить творческий потенциал учащихся;
* развивать широкий кругозор;
* развивать память, внимание и наблюдательность, творческое воображение, восприятие и фантазию;
* развивать креативное мышление;
* развивать навыки публичных выступлений;
* раскрывать и развивать индивидуальность детей;
* раскрыть и развивать способности учащихся предметно-познавательного плана, наглядно-образного и логического мышления, пространственного, абстрактного и алгоритмического мышления;
* развивать у учащихся чувство композиции;
* развивать образное техническое мышление и умение учащихся выражать свои замыслы с помощью компьютерного рисунка;
* развивать интерес и положительные мотивации к занятию техническим творчеством;
* сформировать ценностно-смысловую компетенцию: способность видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нем, осознавать свою созидательную направленность, уметь принимать решения, умение самоопределяться в ситуациях учебной деятельности.

*Воспитательные*

* воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности, нравственность;
* воспитать способность самостоятельно организовывать деятельность: ставить цель, планировать, находить пути решения;
* воспитать способность оценивать свою деятельность с точки зрения нравственных, правовых норм, эстетических ценностей;
* способствовать формированию адекватной самооценки.
* воспитать у учащихся трудолюбие, самостоятельность, умение работать в коллективе;
* воспитать аккуратность и дисциплинированность;
* воспитать активную жизненную позицию;
* привить уважение к людям труда;
* сформировать необходимую при осуществлении совместной деятельности коллективного творчества *коммуникативную компетенцию*: коммуникабельность, ответственность, толерантность, доброжелательность и чувство взаимопомощи;
* сформировать *общекультурную компетенцию*: овладение опытом деятельности, понимание основ культурологических, семейных и социальных ценностей и традиций;
* сформировать *социально-трудовую компетенцию*: овладение учащимися минимально необходимыми для жизни в современном обществе навыками социальной активности и функциональной грамотности;
* сформировать *компетенцию личностного самосовершенствования*:освоение учащимися способов духовного и интеллектуального саморазвития, эмоциональной саморегуляции и самодисциплины, самопознания, культуры мышления и поведения, уверенность в себе, инициативность, ориентация на успех, социализация учащихся через творческую деятельность.

**Условия реализации программы**

**I год обучения**

***Условия набора в коллектив***

Группа I года обучения комплектуется из детей 12-13 летнего возраста, ограничением для приема является наличие медицинских показаний.

***Количество детей в группе***

Количество учащихся в группе – 10 человек в соответствии с количеством компьютеров, установленных по требованиям СанПиН.

***Особенности организации образовательного процесса***

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Учитывая возрастную категорию учащихся, занятия проводятся в свободной непринужденной обстановке с соблюдениями правил техники безопасности. Во время регламентированных перерывов с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного анализатора, устранения влияния гиподинамии и гипокинезии, предотвращении развития позотонического утомления, выполняются комплексы упражнений для глаз, физкультурные паузы.

***Формы проведения занятий***

* Теоретическое обучение (лекции, беседы)
* Практическое обучение (практическое занятие);
* Интерактивные формы: игровые (занятие-конкурс, занятие-праздник), исследовательские («мозговой штурм», «кейс-метод», проект); занятие-экскурсия;
* Занятие – мини - выставка;
* Творческая мастерская на открытом занятии для родителей.

***Формы организации деятельности учащихся на занятии***

Предусматриваются ***фронтальная и индивидуально-групповая*** формы работы с применением *метода концентрического обучения* от повторения изученных знаний к получению новых и различных педагогических приемов:

* словесное и наглядное объяснение учебного материала;
* работа по образцу;
* демонстрация и обсуждение образцов примеров;
* анализ работ учащихся;
* коллективные и индивидуальные творческие задания в рамках краткосрочных проектов;
* участие в творческих конкурсах

Практическим результатом освоения программы I-го года обучения являются выполненные материалы (мини-книжка, реферат, презентация) и успешная сдача годового зачета.

**II год обучения**

***Условия формирования групп***

Группы II года обучения комплектуются из детей 13-14- летнего возраста. Допускается дополнительный набор учащихся по результатам собеседования и наличия вакантных мест.

***Количество детей в группе***

Количество учащихся в группе - 10 человек. Количество учащихся зависит от количества компьютеров в кабинете компьютерных технологий – 10 штук, установленных по требованиям СанПиН.

***Особенности организации образовательного процесса***

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Программа построена так, что учитываются не только возрастные особенности детей, но и их интересы и возможности. Во время регламентированных перерывов с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного анализатора, устранения влияния гиподинамии и гипокинезии, предотвращении развития позотонического утомления, выполняются комплексы упражнений для глаз, физкультурные паузы.

***Формы проведения занятий***

* Теоретическое обучение (лекции, беседы)
* Практическое обучение (практическое занятие);
* Интерактивные формы: игровые (занятие-конкурс, занятие-праздник), исследовательские («мозговой штурм», «кейс-метод», проект); занятие-экскурсия;
* Занятие – мини - выставка;
* Творческая мастерская на открытом занятии для родителей.

***Формы организации деятельности учащихся на занятии:***

* словесное и наглядное объяснение учебного материала;
* работа по образцу;
* творческое задание;
* защита собственных проектов;
* обсуждение работ учащимися;
* анализ проектов учащихся педагогом;
* участие в творческих конкурсах.

Реализация полученных знаний происходит через создание авторских работ (моделей), которые представляются на районных, городских конкурсах и выставках технического моделирования.

**III год обучения**

***Условия формирования групп***

Группы III года обучения комплектуются из детей 14-15- летнего возраста.

***Количество детей в группе***

Количество учащихся в группе – 8-10 человек. Количество учащихся зависит от количества компьютеров в кабинете компьютерных технологий – 10 штук, установленных по требованиям СанПиН.

***Особенности организации образовательного процесса***

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 4 академических часа: 2 академических часа в компьютерном классе, 2 академических часа в студии технического моделирования. Во время регламентированных перерывов с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного анализатора, устранения влияния гиподинамии и гипокинезии, предотвращении развития позотонического утомления, выполняются комплексы упражнений для глаз, физкультурные паузы.

Программа построена так, что учитываются не только возрастные особенности детей, но и их интересы и возможности.

***Формы проведения занятий***

* Теоретическое обучение (лекции, беседы)
* Практическое обучение (практическое занятие);
* Интерактивные формы: игровые (занятие-конкурс, занятие-праздник), исследовательские («мозговой штурм», «кейс-метод», проект); занятие-экскурсия;
* Занятие – мини - выставка;
* Творческая мастерская на открытом занятии для родителей.

***Формы организации деятельности учащихся на занятии:***

* расширение технических областей, создаваемых моделей;
* усложнение моделей и объектов;
* работа по образцу прототипу;
* творческое задание;
* повышение требований к качеству выполненных работ;
* защита собственных проектов;
* организация конкурсов;
* экскурсии в музеи, на выставки;
* обсуждение работ учащихся.

Реализация полученных знаний происходит через создание авторских работ (моделей), которые представляются на районных, городских конкурсах и выставках технического моделирования.

|  |  |
| --- | --- |
| **N п/п** | **Материально-техническое оснащение I, II, III годов обучения** |
|  | Компьютеры, объединенные в локальную сеть с выходом в Интернет 10 шт. |
|  | Ноутбук для педагога |
|  | Интернет-сервер 1 шт |
|  | Сервер локальной сети |
|  | Маршрутизатор |
|  | ЖК - мониторы 10 шт |
|  | Лазерный принтер |
|  | Сканер |
|  | Источник бесперебойного питания |
|  | Цветной струйный принтер для фотопечати A3 |
|  | Компьютерные столы 11 шт |
|  | Интерактивная доска с проектором |
| Программное обеспечение: | |
|  | * ОС Windows, стандартные программы * Пакет программ MS Office * Adobe PhotoShop * Corel DRAW Graphics Suite * 3D Studio MAX Design 2014 * браузеры MS Explorer, Mozilla FireFox, Opera * Symantec Antivirus |

***Материально-техническое оснащение программы по направлению деятельности***

***компьютерные технологии***

***Кадровое обеспечение***

Реализует программу один педагог, с опытом работы с OC Windows, пакетом MS Office, в графических средах CorelDRAW, 3ds MAX и WEB-дизайна.

***Планируемые результаты освоения программы***

*Личностные результаты*

По итогам освоения образовательной программы у учащихся прогнозируются личностные результаты. Учащиеся будут **обладать**:

* интересом и уверенностью в себе, инициативностью, ориентацией на успех, социализацией учащихся через творческую деятельность.
* желанием заниматься техническим творчеством;
* самостоятельностью, трудолюбием, умением работать в коллективе;
* чувством товарищества, чувством личной ответственности и коммуникативными качествами;
* аккуратностью и дисциплинированностью;
* способностью к изобретательской деятельности;
* активной жизненной позицией;
* уважительным отношением к людям труда.

В результате освоения учащимися образовательной программы сформируются следующие компетенции:

* *коммуникативная компетенция*: коммуникабельность, ответственность, толерантность, доброжелательность и чувство взаимопомощи;
* *общекультурная компетенция*: овладение опытом деятельности, понимание основ культурологических, семейных и социальных ценностей и традиций;
* *социально-трудовая компетенция*: овладение учащимися минимально необходимыми для жизни в современном обществе навыками социальной активности, функциональной грамотности;
* *компетенция личностного самосовершенствования*:освоение учащимися способов духовного и интеллектуального саморазвития, эмоциональной саморегуляции и самодисциплины, самопознания, культуры мышления и поведения, уверенность в себе, инициативность, ориентация на успех, социализация учащихся через творческую деятельность.

*Метапредметные результаты*

По итогам освоения образовательной программы у учащихся прогнозируются метапредметные результаты. Учащиеся будут **обладать**:

* широким кругозором;
* развитой памятью, вниманием, наблюдательностью, творческим воображением, восприятием и фантазией;
* логикой технологического конструирования;
* развитыми способностями предметно-познавательного плана, наглядно-образного и логического мышления, пространственного, абстрактного и алгоритмического мышления;
* чувством композиции;
* развитым образным техническим мышлением и умением выразить свои замыслы с помощью компьютерного рисунка или модели;
* разовьются интерес и положительные мотивации к занятию техническим творчеством;

В результате освоения учащимися образовательной программы сформируется следующая компетенция:

* *ценностно-смысловую компетенцию*: способность видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нем, осознавать свою созидательную направленность, уметь принимать решения, умение самоопределяться в ситуациях учебной деятельности.

По итогам освоения образовательной программы у учащихся сформируются *ценностно-смысловые компетенции:*

* способность видеть и понимать окружающий мир и ориентироваться в нем;
* способность осознавать свою созидательную направленность;
* умение принимать решения, самостоятельно планировать и осуществлять свою деятельность,
* умение самоопределяться в ситуациях учебной деятельности
* способность использовать знания и умения в образовательной, познавательной и социальной практике,

*Предметные результаты*

В результате освоения программы учащиеся **должны обладать**:

* знаниями в области истории возникновения техники и современных информационных технологий.
* расширенными знаниями и умениями в области компьютерной графики, трехмерного моделирования, WEB-дизайна;

В результате освоения программы учащиеся **должны знать:**

* устройство персонального компьютера, сущность информации, информационных процессов и современных информационных технологий.
* устойчивыми знаниями по технике безопасности.

В результате освоения программы учащиеся **должны уметь:**

* придумывать и создавать собственные проекты и трехмерные модели на компьютере
* выполнять задания по компьютерной графике;
* презентовать свои работы.
* умением аргументированно отстаивать свою точку зрения;

В результате освоения программы у учащихся сформируются **учебно-познавательные компетенции**:

* осведомленность в области современной техники и высоких технологий;
* способность к самостоятельной познавательной и общеучебной деятельности;
* способность к планированию, генерации идей, анализу, рефлексии;
* способность к овладению креативными навыками продуктивной деятельности: добыванием знаний непосредственно из реальности, владением приёмами действий в нестандартных ситуациях, эвристическими методами решения проблем;

**Учебный план первого года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | | | **Формы контроля** |
| Всего | Теория | Практика |
|  | «Инструктаж по технике безопасности. Введение» | 4 | 3 | 1 |  |
|  | Работа в среде ОС Windows. Стандартные программы | 28 | 10 | 18 |  |
|  | Основы работы в среде MS Word | 48 | 17 | 31 |  |
|  | Создание издательской продукции:   * + Технологические этапы   + Профессии   + Авторское право | 2 | 2 | 0 |  |
|  | Работа над буклетом. | 4 | 0 | 4 |  |
|  | Outlook Express. Работа с электронной почтой. | 2 | 1 | 1 |  |
|  | Виды компьютерной графики. Форматы растровых изображений | 2 | 1 | 1 |  |
|  | Растровый редактор Adobe PhotoShop. | 22 | 6 | 16 |  |
|  | Электронные таблицы MS Excel | 12 | 4 | 8 |  |
|  | Создание электронных презентаций в среде MS PowerPoint | 10 | 3 | 7 |  |
|  | Подготовка и защита публикации | 8 | 0 | 8 |  |
|  | Итоговое занятие | 2 | 0 | 2 |  |
|  | Итого: | 144 | 45 | 99 |  |

**Учебный план второго года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | | | **Формы контроля** |
| Всего | Теория | Практика |
|  | Инструктаж по технике безопасности. Введение. | 2 | 1 | 1 |  |
|  | Операционная система Windows | 2 | 0 | 2 |  |
|  | Работа в среде Corel DRAW®12. | 54 | 22 | 32 |  |
|  | Работа в среде Corel Photo – PAINT. | 24 | 12 | 12 |  |
|  | Работа в среде Corel R.A.V.E. | 2 | 1 | 1 |  |
|  | Трехмерная графика и анимация 3D Studio MAX | 46 | 23 | 23 |  |
|  | Подготовка работ к конкурсу | 12 | 0 | 12 |  |
|  | Итого: | 144 | 59 | 85 |  |

Учебный план третьего года обучения

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | | | **Формы контроля** |
| Всего | Теория | Практика |
|  | Инструктаж по технике безопасности. Введение. | 10 | 5 | 5 |  |
|  | Поиск информации в Internet. Вики и блоги. | 4 | 1 | 3 |  |
|  | Создание WEB-страниц | 6 | 4 | 2 |  |
|  | Графика на WEB-страницах. Создание gif-анимации. | 4 | 2 | 2 |  |
|  | Язык гипертекстовой разметки HTML. | 42 | 15 | 27 |  |
|  | Важные показатели удобства интерфейса. | 2 | 2 | 0 |  |
|  | Adobe PhotoShop. | 36 | 13 | 23 |  |
|  | Работа над авторским проектом (сайтом). Размещение сайта в Internet. | 4 | 0 | 4 |  |
|  | Таблицы стилей | 24 | 12 | 12 |  |
|  | Формы и работа с ними | 6 | 3 | 3 |  |
|  | Подготовка и защита выпускного проекта | 6 | 0 | 6 |  |
|  | Итого: | 144 | 57 | 87 |  |