


Отдел образования администрации Пичаевского района

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного  
образования «Детско-юношеский центр»

Рекомендована к утверждению  
на заседании педагогического совета  
МБУ ДО «Детско-юношеский центр»  
Пичаевского района Тамбовской об-  
ласти  
Протокол от 31.08.2023 г. № 1

Утверждаю  
Директор МБУ ДО «ДЮЦ» Т.А. Никулина  
«31» 08. 2023 год



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности  
**«Web-дизайн»**  
(стартовый уровень)  
Возраст учащихся: 12-15 лет  
Срок реализации: 1 год

**Автор-составитель:**  
Пешехонов Александр Владимирович,  
педагог дополнительного образования

Пичаево, 2023

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

<b>1. Учреждение</b>	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр»
<b>2. Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Web-дизайн»
<b>3. Сведения об авторах:</b>	
<b>3.1. Ф.И.О., должность</b>	Пешехонов Александр Владимирович, педагог дополнительного образования
<b>4. Сведения о программе:</b>	
<b>4.1. Нормативная база:</b>	<p>Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;</p> <p>Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 сентября.2022 г. № 629);</p> <p>приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями от 02.02.2021 г.№ 38);</p> <p>Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;</p> <p>методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.);</p> <p>постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»</p> <p>Устав МБУДО «ДЮЦ»</p>
<b>4.2. Вид</b>	общеразвивающая
<b>4.3. Направленность</b>	техническая
<b>4.4. Уровень освоения программы</b>	стартовый
<b>4.5. Область применения</b>	дополнительное образование

<b>4.6. Продолжительность обучения</b>	9 месяцев
<b>4.7. Год разработки программы</b>	2023
<b>4.8. Возрастная категория обучающихся</b>	12-15 лет

## **Блок 1 «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»**

### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и Web-дизайн» имеет **техническую направленность** и рассчитана на реализацию в учреждениях дополнительного образования детей. Программа формирует представление о компьютерной графике, как динамично развивающейся области информационных технологий.

При составлении программы «Компьютерная графика и Web-дизайн» была рассмотрена различная литература: образовательные программы и учебники по информатике и ИКТ различных авторов: Н. Д. Угриновича, Н. В. Макаровой, учебники Босовой Л.Л., Босовой А.Ю., Семакина И.Г., Хеннера Е.К., Шестаковой Л.В. Полякова К.Ю. (Полякова К.Ю. Программа по информатике для 5-11 кл.), «Критерии эффективности реализации образовательных программ дополнительного образования детей в контексте компетентного подхода» Материалы к учебно-методическому пособию / Под редакцией проф. Н.Ф.Радионой, к.п.н. М.Р.Катуновой, И.О. Сеничевой, Е.Л. Якушевой. СПб: Издательство ГОУ «СПб ГДТЮ», 2005. – 104 с., Системно-информационная концепция. СПб., был учтен опыт педагогов дополнительного образования городов Ставрополя, Кемерово, Ижевска и собственный опыт.

### **Актуальность программы**

В связи с бурным развитием информационных технологий появляется потребность повышения информационной культуры человека. В повседневной жизни человек имеет дело с разными видами графической информации: рисунками, схемами, диаграммами, графиками, фотографиями и пр.

Компьютерная графика, анимация, Web-дизайн – это наиболее распространенные, перспективные и быстро развивающиеся сферы информационных технологий. Компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий и для школьников. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того, осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми фрагментами как совместно, так и по отдельности. В процессе обучения обучающиеся приобретают знания о видах компьютерной графики, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

Таким образом, дети, занимающиеся компьютерной графикой, активно расширяют свой кругозор, приобретают навыки работы с различного рода изображениями, развивают и тренируют восприятие, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

Знакомство с возможностями графических редакторов повышает мотивацию обучающихся к изучению информатики и информационно - коммуникационных технологий в целом, успешно дополняет процесс формирования навыков работы на компьютере, спо-

способствует навыку составления эффективных алгоритмов и их последовательного осуществления.

Отдельный важный аспект программы состоит в формировании у обучающихся понимания того, что информационные технологии могут являться средством для решения задач в других предметных областях, что программное обеспечение, по сути, является инструментом, эффективность использования которого зависит от уровня владения навыками работы в нем.

Знания, умения и способы работы с компьютерной графикой и конструирования веб-сайтов, являются элементами **информационной компетенции** — одной из ключевых компетенций школьников. Умение представить информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми, — одно из условий **образовательной компетенции** обучающихся.

### **Педагогическая целесообразность**

Данная программа не ограничивается какой-то одной областью информационных технологий, а представляет собой переплетение общих знаний о способах создания и обработки изображений, анимации, flash-технологиях, трехмерном моделировании, сайтостроении, дизайне.

Программа состоит из самостоятельных модулей: **«Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop»** (здесь и далее условно-бесплатная версия), **«Основы создания Flash-фильмов»**, **«Трехмерное моделирование»**, **«Основы сайтостроения и web-дизайна»**, а так же **«Создание стереоизображений»** и **«Современные технологии обработки изображений»** для второго года обучения.

Отличительная особенность данной программы заключается в индивидуализации и дифференциации обучения. Программа предоставляет обучающимся возможность выбора индивидуального образовательного маршрута (модуля), исходя из их индивидуальных склонностей, возможностей и образовательных потребностей. А так же программа предусматривает индивидуальный подход к каждому обучающемуся через отслеживание динамики его личностного развития (освоение информационных технологий и выполнение творческих работ).

### **Отличительные особенности**

Данная программа направлена на развитие творческих способностей детей через создание ими уникальных проектных работ. В процессе изучения программы формируются, развиваются и совершенствуются практические навыки работы на компьютере, что необходимо для успешности любого современного человека. Работа с компьютерной графикой значительно развивает образное и пространственное мышление, вкус и основы дизайнерских навыков, воспитывает внимательность и аккуратность

### **Адресат программы:**

Программа дополнительного образования «Компьютерная графика и Web-дизайн» рассчитана на детей среднего возраста 11-14 лет, имеющих мотивацию изучению новых информационных технологий.

В группе собираются дети разных возрастов и с разным уровнем знаний, жизненным опытом, но с одинаковым интересом к компьютерной графике и web-дизайну. Обучение по программе предполагает начальные навыки владения компьютером: умение работать в операционной системе Windows, работать с файлами и папками, набирать текст в текстовых редакторах, создавать и обрабатывать изображения и графическом редакторе Paint.

### **Условия набора учащихся**

Программой не определяются требования к начальному уровню подготовки учащихся. Программу могут осваивать дети как без какой-либо специальной подготовки, так и обучающиеся, уже обладающие небольшим опытом.

### **Количество учащихся**

**Наполняемость учебных групп составляет от 10 до 15 человек.**

### **Объем и срок освоения программы**

**Программа рассчитана на 1 год обучения.**

**Объем программы составляет 144 часа.**

### **Формы обучения:**

Программа реализуется в очной или очно-дистанционной форме обучения.

### **Режим занятий**

Занятия проводятся в соответствии с Санитарными нормами и правилами Сан-ПиН 2.4.4.1251-033172-14 «О введении в действие санитарно – эпидемиологических нормативов» два раза в неделю: 11-14 лет – 2 по 40 мин

### **Формы организации образовательного процесса:**

Формой организации деятельности обучающихся является групповая работа. Методами обучения, в основе которых лежит способ организации занятия, являются частично-поисковые, исследовательские методы обучения, а так же работа по алгоритму, составленному обучающимся самостоятельно или с помощью педагога.

Используются разнообразные методы проведения занятий: беседа, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, лекция, практическая работа на ПК, практическая работа, самостоятельная работа, познавательные, ролевые и информационные игры, творческие работы, контрольные задания, защита проектов, а так же участие в дистанционных конкурсах и олимпиадах, выходы на экскурсии в IT-компании города.

Большинство заданий курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

### **Формы занятий**

создавать трехмерные модели;

создавать сайты с помощью CMS Joomla

### **Цель и задачи программы.**

- Развились навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Повысились информационная и полиграфическая культуры обучающихся
-

## **Задачи:**

1. Формирование представлений об основных понятиях компьютерной графики, овладение практическими навыками работы в Adobe Photoshop и Macromedia Flash, навыками трехмерного моделирования, проектирования и создания сайтов;
2. Развитие творческого, пространственного мышления, художественного вкуса, интереса к дизайну для самореализации в различных видах деятельности.
3. Повышение уровня общительности и уверенности в себе, повышение самостоятельности при выполнении проектных работ.

### **Сроки освоения программы.**

Программа «Компьютерная графика и Web-дизайн» рассчитана 2 года обучения.

Каждый год является отдельным этапом. Обучающийся может поступить на любой год обучения, если его знания и умения соответствуют требованиям программы.

Программа предусматривает возможность включения в образовательный процесс в начале любого блока программы, в связи с этим учебные группы комплектуются с учетом интересов и степени подготовленности детей, возможен разновозрастный состав обучающихся.

Познавательное и творческое развитие ребенка в процессе изучения основ двухмерной и трехмерной графики, анимации, web-дизайна с использованием компьютерных технологий.

## **Планируемые результаты I года обучения:**

### **Предметные результаты**

Обучающиеся будут знать:

- основных понятий компьютерной графики:
  - типы графических файлов, их свойства и отличие,
  - растровые и векторные изображения,
  - виды цветовых моделей
  - понятие двухмерной и трехмерной графики.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать, редактировать, ретушировать изображения, применять фильтры, работать со слоями в Adobe Photoshop;
- создавать векторные изображения и анимацию в Macromedia Flash;
- создавать трехмерные проекты жилых помещений с помощью специальных программ.
- проектировать и создавать сайты с использованием основных HTML-тегов.

### **Метапредметные результаты**

- Развились навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Повысились информационная и полиграфическая культуры обучающихся.

### **Личностные результаты**

- Повысился уровня общительности и уверенности в себе;
- умеет организованно заниматься в коллективе;
- Сформировались такие качества как терпение, аккуратность, самостоятельность при выполнении работ.

## **Планируемые результаты II года обучения:**

### **Предметные результаты**

Обучающиеся будут уметь:

- подготавливать иллюстраций для размещения в Интернет и создания анимации в Adobe Image Ready;
- создавать псевдотрехмерные изображения и анаглиф, создавать стереоизображения.
- обрабатывать изображения с помощью современных технологий;

4.

.

### **Сроки освоения программы.**

Программа «Компьютерная графика и Web-дизайн» рассчитана 2 года обучения.

Каждый год является отдельным этапом. Обучающийся может поступить на любой год обучения, если его знания и умения соответствуют требованиям программы.

Программа предусматривает возможность включения в образовательный процесс в начале любого блока программы, в связи с этим учебные группы комплектуются с учетом интересов и степени подготовленности детей, возможен разновозрастный состав обучающихся.

Познавательное и творческое развитие ребенка в процессе изучения основ двухмерной и трехмерной графики, анимации, web-дизайна с использованием компьютерных технологий.

### **Планируемые результаты I года обучения:**

#### **Предметные результаты**

Обучающиеся будут знать:

- основных понятий компьютерной графики:
  - типы графических файлов, их свойства и отличие,
  - растровые и векторные изображения,
  - виды цветовых моделей
  - понятие двухмерной и трехмерной графики.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать, редактировать, ретушировать изображения, применять фильтры, работать со слоями в Adobe Photoshop;
- создавать векторные изображения и анимацию в Macromedia Flash;
- создавать трехмерные проекты жилых помещений с помощью специальных программ.
- проектировать и создавать сайты с использованием основных HTML-тегов.

#### **Метапредметные результаты**

- Развились навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Повысились информационная и полиграфическая культуры обучающихся.

#### **Личностные результаты**

- Повысился уровня общительности и уверенности в себе;
- умеет организованно заниматься в коллективе;
- Сформировались такие качества как терпение, аккуратность, самостоятельность при выполнении работ.

### **Планируемые результаты II года обучения:**

#### **Предметные результаты**

Обучающиеся будут уметь:

- подготавливать иллюстраций для размещения в Интернет и создания анимации в Adobe Image Ready;
- создавать псевдотрехмерные изображения и анаглиф, создавать стереоизображения.
- обрабатывать изображения с помощью современных технологий;



- создавать видеомонтажа;
- создавать трехмерные модели;
- создавать сайты с помощью CMS Joomla;

Обучающиеся будут знать:

- принципы работы Интернета, системы управления сайтами.

#### **Метапредметные результаты**

- Развились навыки составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Развилось пространственное мышление и воображение;
- Сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Развились навыки презентации проектов.
- Повысилась мотивация к проектной деятельности.

#### **Личностные результаты**

- повысился уровня общительности и уверенности в себе;
- умеет организованно заниматься в коллективе;
- сформировалась мотивация к самосовершенствованию в области информационных технологий.

#### **Способы определения результативности обучения.**

##### **На выявление предметных результатов:**

Определение уровня информационной компетентности обучающихся по программе осуществляется по 4 блокам, разделам и темам.

Конкретный результат каждого занятия – это графические файлы, анимация или web-страница. Текущая оценка знаний и умений обучающихся проводится непосредственно во время наблюдения за детьми в процессе работы, при выполнении ими практических, творческих заданий, проектных работ.

Усвоение теоретической части программы проверяется с помощью тестов и контрольных работ. Каждое контрольное практическое задание оценивается определенным количеством баллов (Приложение 1):

- «высокий уровень» - от 4 до 5 баллов,
- «средний уровень» - от 2,6 до 3,9 баллов,
- «низкий уровень» – от 1 до 2,5 баллов.

Итоговая оценка уровня информационной компетентности проводится через выполнение итогового задания, требующего применения разнообразных умений и навыков, приобретенных обучающимся за время его обучения по данной программе. Промежуточная и итоговая аттестация реализуется в форме защиты проекта Web-сайта.

##### **На выявление метапредметных результатов:**

Развитие творческих способностей отслеживается через творческие проектные работы по разработке информационного продукта, а так же через диагностику развития метапредметных результатов с помощью «Психолого-педагогическая карты оценки развития метапредметных результатов обучающихся». (Приложение 2)

##### **На выявление личностных результатов:**

Развитие личностного развития обучающегося отслеживается через анкетирование и диагностику личностного развития ребенка с помощью «Психолого-педагогической карты оценки личностного развития обучающегося» (Приложение 3).

**Содержание программы**  
I год обучения, 144 часа

№	Название раздела, тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Вводный инструктаж по технике безопасности. Введение в компьютерную графику и Web-дизайн.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	
<b>2.</b>	<b>Введение в компьютерную графику</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>3.</b>	<b>Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop</b>	<b>46</b>	<b>10</b>	<b>36</b>	
3.1	Инструменты рисования и выделения	12	3	9	
3.2	Основы работы со слоями	8	2	6	
3.3	Работа с текстом	4	2	2	
3.4	Работа с фильтрами	14	2	12	
3.5	Обработка изображений	6	1	5	
3.5	Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Новогодняя открытка	4	-	4	
<b>4.</b>	<b>Основы создания Flash-фильмов</b>	<b>48</b>	<b>12</b>	<b>36</b>	
4.1	Создание рисунков в Macromedia Flash	22	6	16	Тест
4.2	Основы создания анимации в Macromedia Flash 8	20	5	15	
4.3	Разработка Flash-фильма	6	1	5	
<b>5</b>	<b>Трехмерное моделирование интерьера</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
<b>6.</b>	<b>Основы сайтостроения и web-дизайна</b>	<b>26</b>	<b>17</b>	<b>23</b>	
6.1	HTML – кодирование	16	13	13	
6.2	Дизайн сайта. Создание сайтов	10	4	10	
<b>7.</b>	<b>Подведение итогов за год</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Итоговый тест
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>47</b>	<b>97</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ

### **1. Введение в Web-дизайн.**

*Теория.* Техника безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Введение в компьютерную графику, дизайн, Web-дизайн.

### **2. Введение в компьютерную графику.**

*Теория.* Типы файлов. Представление цвета в компьютерной графике. Векторная и растровая графика.

*Практика.* Определение типов файлов. Кодирование цвета. Работа с векторными и растровыми изображениями. Контрольная работа.

### **3. Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop.**

#### **3.1 Инструменты рисования и выделения.**

*Теория.* Графический редактор Photoshop: функции, возможности, назначение, интерфейс, работа с документами. Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения. Инструменты рисования. Инструменты выделения. Инструменты заливки. Кадрирование. Перемещение, копирование, вставка, трансформация фрагмента.

*Практика.* Рисование изображений. Выделение фрагмента изображения с помощью инструментов выделения, копирование, вставка фрагментов в новый документ. Трансформирование выделенного фрагмента.

#### **3.2. Основы работы со слоями.**

*Теория.* Слой. Панель слоев. Работа с многослойными изображениями. Эффекты слоя.

*Практика.* Работа со слоями. Применение эффектов слоя. Создание фотоколлажа.

#### **3.3. Работа с текстом.**

*Теория.* Инструменты группы Текст. Способы трансформации текста.

*Практика.* Ввод и редактирование текста. Трансформирование текста. Применение эффектов слоя к тексту.

#### **3.4. Работа с фильтрами.**

*Теория.* Фильтры. Обзор фильтров.

*Практика.* Применение фильтров для создания изображений, текстур. Применение фильтров к тексту. Имитация 3D. Имитация 3D в тексте.

#### **3.5. Обработка изображений.**

*Теория.* Инструменты коррекции изображения. Способы ретуширования и коррекции фотографий.

*Практика.* Ретушь фотографий.

#### **3.6 Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Рекламный проект.**

*Практика.* Создание рекламного проекта.

### **4. Основы создания Flash фильмов.**

#### **4.1 Создание рисунков в Macromedia Flash.**

*Теория.* Функции, назначение, возможности Macromedia Flash. Интерфейс программы. Работа с документами. Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения. Инструменты: выделения, рисования, заливки, трансформации. Градиентная заливка, ее трансформация. Текст. Свойства инструментов.

*Практика.* Создание изображений используя инструменты рисования, заливки, выделения и трансформации. Ввод и редактирование текста. Применение фильтров.

## **4.2 Основы создания анимации в Macromedia Flash.**

*Теория.* Символы и экземпляры. Виды анимации: покадровая, анимация движения, анимация с помощью направляющего слоя, анимация формы. Слои. Направляющий слой. Узловые точки.

*Практика.* Создание flash-роликов используя покадровую анимацию, анимацию движения, анимацию с помощью направляющего слоя, анимацию формы.

## **4.3 Разработка Flash-фильма.**

*Практика.* Разработка и защита проекта «Мой первый мультфильм».

## **5. Трехмерное моделирование интерьера**

*Теория.* Понятие трехмерного моделирования. Виды трехмерного моделирования. Программы для трехмерного моделирования. Моделирование интерьера. Программы для моделирования интерьера. Текстуры, объекты.

*Практика.* Моделирование интерьера жилого помещения, своей квартиры/дома.

## **6. Основы web-дизайна.**

### **6.1 HTML-кодирование.**

*Теория.* Понятие Web-пространства и сайта. Понятие HTML. Гипертекст. Теги и атрибуты. Форматирование текста. Цветовая схема. Вставка графики. Списки: нумерованные, маркированные, списки определений. Вставка таблиц.

*Практика.* Набор, редактирование и форматирование HTML – документа в простейшем текстовом редакторе. Вставка изображений как иллюстраций и фонового изображения. Создание списков. Вставка и редактирование таблиц. Создание Web-страницы с использованием табличного дизайна. Создание навигационной панели. Экскурсии в IT-компаниях города.

### **6.2 Дизайн сайта.**

*Теория.* Дизайн сайта.

*Практика.* Разработка и моделирование проекта сайта. Создание кнопок в Photoshop и Flash. Создание Web-сайта на заданную тему. Экскурсии в IT-компаниях города.

## **7. Подведение итогов за год.**

*Практика.* Беседа о пройденном за год. Подведение итогов обучения. Защита творческих работ и проектов.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
II год обучения, 144 часа

№	Название раздела, тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Инструктаж по ОТ и правилам поведения в кабинете ВТ. Введение в Web-дизайн.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>2</b>	<b>Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop</b>	<b>30</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	
2.1	Повторение	4	2	2	
2.2	Художественная обработка фотографий	12	4	8	
2.3	Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет	4	1	3	
2.4.	Анимация в Image Ready	10	5	9	
<b>3.</b>	<b>Анаглиф. Создание стереоизображений.</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	
<b>4</b>	<b>Современные технологии обработки изображений</b>	<b>22</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	творческая работа
<b>5.</b>	<b>Видеомонтаж</b>	<b>22</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	
<b>6</b>	<b>Трехмерное моделирование</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>23</b>	
6.1	Введение в трехмерное моделирование. Прimitives и преобразования	4	2	2	
6.2	Сеточные модели	6	2	4	
6.3	Материалы и рендеринг	6	2	4	
6.4	Анимация	6	2	4	
6.5	Создание проекта	8	-	8	
<b>7</b>	<b>Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами.</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	
<b>8</b>	<b>Работа над проектом «Мое портфолио»</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
<b>9</b>	<b>Подведение итогов за год</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	ИТОГОВЫЙ тест
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>48</b>	<b>96</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ

### **1. Введение в Web-дизайн.**

*Теория.* Техника безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Введение в компьютерную графику, дизайн, Web-дизайн, повторение изученного.

### **2. Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop.**

#### **2.1 Повторение.**

*Теория.* Повторение.

*Практика.* Создание и редактирование изображений.

#### **2.2 Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет**

*Теория.* Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет. Способы сохранения изображения для Web.

*Практика.* Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет.

#### **2.3 Анимация в Image Ready**

*Теория.* Применение Image Ready для создания анимации. Реакция на событие мыши.

*Практика.* Создание анимации по слоям, с помощью ручной настройки кадров, интерактивной анимации.

### **3. Анаглиф. Создание стереоизображений.**

*Теория.* Понятие анаглифа и стереометрических изображений. Принцип формирования анаглифного изображения. Программы для создания анаглифов. Стереочки.

*Практика.* Создание анаглифных изображений с помощью Photoshop.

### **4. Современные технологии обработки изображений.**

*Теория.* Программы для обработки изображений. Современные технологии обработки изображений.

*Практика.* Создание изображений с помощью современных технологий.

### **5. Видеомонтаж.**

*Теория.* Программы для видеомонтажа. Видеоформаты. Конвертирование видеоформатов. Этапы создания видеофильма. Добавление спецэффектов, фильтров, звука, титров.

*Практика.* Подготовка материала для видеомонтажа. Создание видеомонтажа.

### **6. Трехмерное моделирование.**

#### **6.1. Введение в трехмерное моделирование. Примитивы и преобразования.**

*Теория.* Понятие трехмерного моделирования. Программы для трехмерного моделирования. Интерфейс программы. Основные приемы работы с готовой сценой (режимы просмотра, рендеринг, просмотр анимации). 3D-примитивы (куб, сфера, цилиндр и т.д.) и методы их перемещения, вращения, масштабирования, клонирования. Слайны и построение 3D-фигур на основе слайнов (вращение, лофтинг). Модификатор и стека модификаторов.

*Практика.* Построение простых моделей.

#### **6.2 Сеточные модели.**

*Теория.* Сеточная модель и виды сеточных моделей (грани, полигоны, лоскуты). Методы работы с полигональными сетками на уровне подобъектов (вершины, ребра, гра-

ницы, полигоны, элементы). Особенности других типов сеток (границы, лоскуты) и методы работы с ними.

*Практика.* Построение сеточных моделей.

### **6.3 Материалы и рендеринг.**

*Теория.* Методы создания и редактирования материалов (простые и многокомпонентные материалы, свойства материалов, текстурные карты). Настройка наложения текстур на криволинейные объекты (*UVW*-развертки). Типы источников света, камеры и настройка параметров рендеринга с помощью программы *YafRay*.

*Практика.* Создание трехмерных моделей с применением материалов и рендеринга.

### **6.4 Анимация.**

*Теория.* Методы создания 3D-анимации на основе автоматической расстановки ключевых кадров. Понятие контроллера и ограничителя. Приемы анимации на основе связанных цепочек объектов (методы прямой и обратной кинематики). Анимация сеточных моделей с помощью скелетов (*bones*). Язык программирования *MAXScript* и примеры его эффективного использования при построении сложных моделей и анимации

*Практика.* Анимирование трехмерных моделей.

### **6.5 Создание проекта.**

*Практика.* Выполнение проекта на выбранную тему.

## **5 Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами. CMS Joomla**

*Теория.* Интернет. Службы Интернета. Принципы работы Интернета. Провайдер, хостинг, контент, аккаунт. Системы управления сайтами. Виды, назначение. CMS Joomla. Установка, интерфейс. Принцип построения сайта с помощью CMS Joomla. Хостинг, виды хостинга. Размещение сайта в интернет.

*Практика.* Создание сайта с помощью CMS Joomla и размещение его в интернете.

## **5 Работа над проектом «Мое портфолио»**

*Практика.* Создание сайта со своими выполненными работами за год с помощью CMS Joomla.

## **5 Подведение итогов за год.**

*Практика.* Беседа о пройденном за год. Подведение итогов обучения. Защита творческих работ и проектов.

## Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение;
  - 1.1. Кабинет для проведения занятий, соответствующий СанПиН
  - 1.2. Столы
  - 1.3. Стулья
  - 1.4. Доска демонстрационная
  - 1.5. Интерактивная доска;
  - 1.6. Компьютеры (10 шт.);
  - 1.7. Многофункциональное устройство (принтер, сканер, копир);
  - 1.8. Программы: Adobe Photoshop (условно – бесплатная версия), Gimp, Flash, SweetHome3D, Sketchup, программа для видеомонтажа, установочный пакет Joomla.
  - 1.9. Локальная сеть;
  - 1.10. Интернет.

### 2. Учебно-методическое обеспечение программы

#### 1 год обучения

№	Тема программы	Форма организации занятия	Методы, приёмы	Дидактический материал, техническое оснащение, использование материала	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Введение в Web-дизайн	Инструктаж, лекция	Словесный, Наглядный	Интерактивная доска <b>Видеоматериал</b> • Техника безопасности в кабинете информатики	Опрос
2.	Введение в компьютерную графику	Лекция, беседа	Словесный, Наглядный	<b>Презентация</b> • «Виды графики», <b>Видеоматериал</b> • Кодирование графической информации • Назначение графики • Цветовые модели <b>Тест-презентация</b> для обучающихся: «Основы компьютерной графики»	Опрос, тестирование
<b>Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photosop</b>					
3	Инструменты рисования и выделения	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Рисование в Photoshop» • «Инструменты выделения» • «Трансформация»	Практическая работа
4	Основы работы со слоями	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы:</b> • «Работа со слоями» • Создание коллажа и фотомонтажа <b>Творческие работы:</b>	Практическая работа, творческая работа



				«Коллаж в Adobe Photoshop»	
5	Работа с текстом	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> «Применение эффектов к тексту»	Практическая работа
6	Работа с фильтрами	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Применение фильтров для создания текстур» • «Применение фильтров к тексту» • «Имитация 3D» <b>Творческая работа:</b> «Применение фильтров»	Практическая работа, творческая работа
7	Обработка изображений	Практическая работа, проектная работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Ретушь старой фотографии» <b>Зачетная работа</b> по темам: «Обработка и создание изображений в Adobe Photoshop»	Практическая работа, зачет, защита проекта
<b>Основы создания Flash-фильмов</b>					
8	Основы создания рисунков в Macromedia Flash	Практическая работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Инструменты выделения» • «Инструменты рисования» • «Градиентная заливка. Натюрморт» <b>Зачетная работа</b> «Создание рисунков в Macromedia (Adobe) Flash»	Практическая работа, зачет
9	Основы создания анимации в Macromedia Flash	Практическая работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Покадровая анимация» • «Анимация движения» • «Анимация по направляющему слою» • «Анимация формы» <b>Тест</b> «Основы Flash»	Практическая работа, зачет, тестирование, защита проекта
<b>Трехмерное моделирование интерьера</b>					
	Трехмерное моделирование интерьера	Практическая работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • Моделирование интерьера жилого помещения, своей квартиры/дома.	Практическая работа, зачет, тестирование, защита проекта
<b>Основы сайтостроения и Web-дизайна</b>					
10	HTML-кодирование	Практическая работа, зачетное занятие	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • «Форматирование текста» • «Размещение графики	Практическая работа, зачет, тестирование

		тие		на сайте» • «Создание списков» • «Создание гиперссылок» • «Таблицы» <b>Тест</b> «Цвета и спецсимволы в HTML» <b>Зачетная работа</b> «HTML-кодирование»	
<b>11</b>	Дизайн сайта	Беседа, Практическая работа, зачетное занятие, проектная работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Лекционный материал</b> «Основы дизайна» <b>Практические работы</b> • «Создание кнопок в Photoshop» • «Создание кнопок во Flash»	Практическая работа, зачет, защита проекта

## 2 год обучения

№	Тема программы	Форма организации занятия	Методы, приёмы	Дидактический материал, техническое оснащение, использование материала	Формы подведения итогов
1	Инструктаж по ОТ и правилам поведения в кабинете ВТ. Введение в Web-дизайн.	Инструктаж, лекция	Словесный, Наглядный		Опрос
2	Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • Художественная обработка фотографии • «Подготовка иллюстраций для размещения в Интернет» • «Анимация в Image Ready»	Практическая работа, Творческая работа
3	Анаглиф. Создание стереоизображений.	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • Создание стереометрического изображений различными способами	Практическая работа
4	Современные технологии обработки изображений	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • Создание и обработка изображений с помощью современных технологий.	Практическая работа, Творческая работа

5	Видеомонтаж	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • Подготовка материала для видеомонтажа. Создание видеомонтажа.	Практическая работа, Творческая работа
6	Трехмерное моделирование	Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Практические работы</b> • Практические работы из [15]	Практическая работа, Зачетное задание, защита проекта
7	Интернет. Размещение сайта в интернете. Системы управления сайтами. CMS Joomla	Лекция, беседа, Практическая работа	Словесный, Наглядный, практический	<b>Лекционный материал</b> «Интернет. Размещение сайта в интернете» <b>Практические работы</b> • Создание материалов в CMS Joomla • Создание меню и дизайна сайта • Добавление модулей и плагинов	Практическая работа, зачетное занятие
8	Работа над проектом «Мое портфолио»	Индивидуальная проектная работа	Практический		Защита проектной работы

### Календарный учебный график

Календарный учебный график размещен в Приложении 4.

## Список литературы для педагога

1. **Антонов, Б.** Macromedia Flash 8. Web-графика: анимация, баннеры, логотипы: подроб. иллюстрир. рук.: [учебн. пособие] / Борис антонов. – Москва : Лучшие книги, 2006. – 208 с.
2. **Бикнер, К.** Экономичный Web-дизайн / Кэрри Бикнер; Пер. с англ. Д. С. Ремизова. - М. : НТ Пресс, 2005.
3. **Гурской Ю, Гурская И.** Photoshop CS. Трюки и эффекты. 2 изд. (+CD). – СПб.: Питер, 2005.
4. **Дронов, В.А.** Macromedia Flash Professional 8. Графика и анимация. – СПб: БХВ, 2006.
5. **Жукович, С.** Web-сайт своими руками! [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://webcity.narod.ru>
6. **Залогова Л.А.** Компьютерная графика. Элективный курс. — М: Бином, 2006
7. **Интерактивный курс.** Macromedia Flash 8 [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://new-school.ru/catalog/product/id/52>
8. **Каткова, М.Л.** Программное средство для обучения дисциплине "Создание интерактивной анимации средствами Macromedia Flash" [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://www.uroki.net/docinf/docinf110.htm>
9. **Критерии эффективности реализации образовательных программ дополнительного образования детей в контексте компетентного подхода.** Материалы к учебно-методическому пособию / Под редакцией проф. Н.Ф.Радионовой, к.п.н. М.Р.Катуновой, И.О. Сеничевой, Е.Л. Якушевой. СПб: Издательство ГОУ «СПб ГДТЮ», 2005.
10. **Монахов М.Ю.** Создаем школьный сайт в Интернете. Элективный курс: Учебное пособие / Монахов М.Ю., Воронин А.А. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
11. **Платонова, Н.С.** Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.intuit.ru/department/school/adobeflashcs3p/> .
12. **Полонская, Е.Л.** Язык HTML. Самоучитель.: - М.: Издательский дом «Вильямс», 2003.
13. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Flash CS3 [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://kpolyakov.narod.ru/school/flash.htm>
14. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Adobe Photoshop [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://kpolyakov.narod.ru/school/pshop.htm>
15. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Gmax [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа: <http://kpolyakov.narod.ru/school/3d/gmax.htm>.
16. **Рева, О.Н.** HTML в кармане / О.Н. Рева. – М.:Эксмо, 2008.
17. **Роуз, К.** Освой самостоятельно Adobe Photoshop CS за 24 часа. Пер. с англ. – М.: издательский дом «Вильямс», 2004.
18. **Тарасов, Д.** Видеоуроки Flash [Электронный ресурс] — Режим доступа: [http://www.videouroki.net/view\\_catvideo.php?cat=21](http://www.videouroki.net/view_catvideo.php?cat=21)
19. **Тверезовский, Д.И.** Macromedia Flash MX 2004. Самоучитель.: - М.: Издательский дом «Вильямс», 2005.
20. **Хосеа, Б.** Macromedia Flash 8 / Хосеа Биргитта; пер. с англ. Е.Г.Скотникова. М.: НТ Пресс, 2007.
21. **Хуторский А.В.** Технология создания сайтов. Элективный курс. — М: Бином, 2006
21. **Web-master,** [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа: <http://www.instructing.ru>

### Список литературы для детей

1. **Антонов, Б.** Macromedia Flash 8. Web-графика: анимация, баннеры, логотипы: подроб. иллюстрир. рук.: [учебн. пособие] / Борис антонов. – Москва : Лучшие книги, 2006. – 208 с.
2. **Бикнер, К.** Экономичный Web-дизайн / Кэрри Бикнер; Пер. с англ. Д. С. Ремизова. - М. : НТ Пресс, 2005.
3. **Гурской Ю, Гурская И.** Photoshop CS. Трюки и эффекты. 2 изд. (+CD). – СПб.: Питер, 2005.
4. **Дронов, В.А.** Macromedia Flash Professional 8. Графика и анимация. – СПб: БХВ, 2006.
5. **Жукович, С.** Web-сайт своими руками! [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://webcity.narod.ru>
6. **Интерактивный курс.** Macromedia Flash 8 [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://new-school.ru/catalog/product/id/52>
7. **Монахов М.Ю.** Создаем школьный сайт в Интернете. Элективный курс: Учебное пособие / Монахов М.Ю., Воронин А.А. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
8. **Платонова, Н.С.** Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.intuit.ru/department/school/adobeflashcs3p/> .
9. **Полонская, Е.Л.** Язык HTML. Самоучитель.: - М.: Издательский дом «Вильямс», 2003.
10. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Flash CS3 [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://kpolyakov.narod.ru/school/flash.htm>
11. **Поляков, К.Ю.** Уроки по Adobe Photoshop [Электронный ресурс] : электрон. учеб. пособие — Режим доступа : <http://kpolyakov.narod.ru/school/pshop.htm>
12. **Роуз, К.** Освой самостоятельно Adobe Photoshop CS за 24 часа. Пер. с англ. – М.: издательский дом «Вильямс», 2004.
13. **Тарасов, Д.** Видеоуроки Flash [Электронный ресурс] — Режим доступа: [http://www.videouroki.net/view\\_catvideo.php?cat=21](http://www.videouroki.net/view_catvideo.php?cat=21)
14. **Тверезовский, Д.И.** Macromedia Flash MX 2004. Самоучитель.: - М.: Издательский дом «Вильямс», 2005.
15. **Хосеа, Б.** Macromedia Flash 8 / Хосеа Биргитта; пер. с англ. Е.Г.Скотникова. М.: НТ Пресс, 2007.

## Диагностика предметных знаний (1 год обучения)

Ф.И.О.	Знание основ компьютерной графики	Обработка и создание изображений Photoshop	Основы создания Flash-фильмов	Трехмерное моделирование интерьера	Основы сайтостроения и web-дизайна	Итого

## Диагностика предметных знаний (2 год обучения)

Ф.И.О.	Обработка и создание изображений Photoshop	Анаглиф. Создание стереоизображений.	Современные технологии обработки изображений	Видеомонтаж	Трехмерное моделирование	Создание и защита сайта	Итого

- «высокий уровень» - от 4 до 5 баллов, (безошибочное выполнение задания + высокая скорость)
- «средний уровень» - от 2,6 до 3,9 баллов, (допускается небольшие неточности или работа выполнена с подсказкой педагога)
- «низкий уровень» – от 1 до 2,5 баллов. (работа не соответствует образцу, большая часть работы выполнена с помощью педагога или работа не выполнена)

## Итоговый тест по компьютерной графике

### 1. Ответьте на вопросы:

- А) Что означает понятие компьютерная графика, растровая графика, векторная графика, анаглиф?
- Б) Что из себя представляет система управления сайтом (CMS)?
- В) Чем отличается растровое изображение от векторного и может ли векторное иметь слои?
- Г) Чем отличаются стереоизображения и трехмерные изображения?
- Д) К чему относится трехмерная панорама: к растровой или к трехмерной графике?

2. Напишите (дайте) краткую характеристику изображенных ниже изображений редактора (вид графики, программа, назначение графики)

3. Вам дан шаблон дизайна сайта. Для его создания вам разрешено использовать следующие программы:

1. Adobe Photoshop
2. Adobe Flash
3. Planoplan
4. Joomla
5. SweetHome 3D
6. HTML
7. MovieMaker

Выберите из списка и обведите в кружок все, что отвечает следующим требованиям: не является программой.

4. Все остальные задания выполняются с использованием только элементов перечисленных в п. 3

- Схематично изобразите шаблон сайта. На нем обозначьте схематично основные элементы сайта.
- Опишите из пункта 3 следующие элементы: SweetHome 3D, Planoplan. Где они применяются? Что вы про них знаете?
- Какими способами можно сделать Анаглиф? Создайте анаглиф самым простым способом.
- Создайте рекламный видеоролик ролик вашей на ваш сайт.

**Методические рекомендации по заполнению карты**

1. Карта заполняется педагогом на основе наблюдений, результатов диагностики и рекомендаций психолога, 2 раза в год: октябрь-ноябрь и апрель-май (на группу второго года обучения).
2. После проведения диагностики педагогу необходимо сдать заполненную экспертную таблицу на 10 детей.

Ф.И.О.	Метапредметные компетенции						
	регулятивные универсальные учебные действия				коммуникативные универсальные учебные действия		
	Умение поставить цель	Умение организовать свою работу	Умение понимать причины успеха/неуспеха	Способность к самостоятельному поиску и анализу информации	Умение эффективного общения	Умение работать в коллективе, сотрудничать	Умение разрешать конфликты
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3

**Инструкция:** опросник является вариантом экспертной оценки, заполняется педагогом на каждого ребенка по семи шкалам. Необходимо отметить степень выраженности каждого качества, с помощью четырехбалльной оценки, где: 0 – качество отсутствует у ребенка, 1 – выражено слабо и проявляется редко, 2 – выражено сильно и проявляется часто, 3 – выражено сильно и проявляется постоянно. Нужную цифру обвести в каждой графе



### Методические рекомендации по заполнению карты

1. Карта заполняется педагогом на основе наблюдений, результатов диагностики и рекомендаций психолога, 2 раза в год: октябрь-ноябрь и апрель-май (на группу второго года обучения).
2. Во время проведения диагностики, ребенок получает бланк ответов, на котором и проводится тестирование.
3. После проведения диагностики педагогу необходимо сдать заполненную экспертную таблицу на 10 детей и 10 бланков ответов испытуемых.
4. **Поведенческие характеристики личностных черт и качеств:**

- **Уверенность в себе:**

Не боится выступать перед другими людьми;

Может подойти и начать разговор с педагогом или другим взрослым;

При разговоре или выступлении держится ровно, не сутулится, говорит громко и четко.

- **Общительность:**

Легко вступает в разговор как со сверстниками, так и со взрослыми;

В общении весел, активен, непринужден.

- **Самостоятельность, ответственность:**

Может сам организовать свое рабочее место и время;

Может помочь другому выполнить поручение;

Готов нести ответственность за свои поступки;

В случае неудачи не переносит вину на другого человека или стечение обстоятельств.

- **Открытость, доброжелательность:**

Старается быть добрым с окружающими;

Не принижает, не оскорбляет других людей (например, сверстников);

- **Тревожность:**

Преобладание пессимистических мыслей (у меня \ нас ничего не получится);

Навязчивые движения (грызет ногти, сосет волосы, озирается, трясет коленкой);

Плохое, подавленное настроение без видимых на то причин;

- **Агрессивность, раздражительность:**

Преобладает плохое настроение без видимых на то причин, злость;

Злые, обидные высказывания в адрес других людей;

Физическая агрессия (драки, провоцирование на драку, подножки, щелбаны) в адрес других людей;

Неуравновешенность (любая мелочь может вывести из себя)

Ф.И.О.	Личностные свойства и качества						
	Уверенность в себе	Общительность	Самостоятельность, ответственность	Открытость, доброжелательность	Тревожность	Агрессивность, раздражительность	Сумма баллов за Тест №1
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

**Инструкция:** опросник является вариантом экспертной оценки, заполняется педагогом на каждого ребенка по семи шкалам. Необходимо отметить степень выраженности каждого качества, с помощью четырехбалльной оценки, где: 0 – качество отсутствует у ребенка, 1 – выражено слабо и проявляется редко, 2 – выражено сильно и проявляется часто, 3 – выражено сильно и проявляется постоянно. Нужную цифру обвести в каждой графе.

## Детский вариант личностного опросника Р.Кетелла

**Инструкция для педагога:** «Эта анкета для изучения характера школьников. Здесь не может быть «правильных» или «неправильных» ответов. Каждый должен выбрать ответ наиболее подходящий для себя. Вопросы состоят из двух частей, разделенных словом «или». Слушая вопросы, необходимо выбрать ту часть, которая подходит больше.

В бланке для ответов напротив каждого номера вопроса имеются два квадратика. Нужно поставить крестик (х) в квадратике, который соответствует той части вопроса, которая подходит больше. Не надо думать по-долгу над одним вопросом.»

Часть 1			
Показатель 1: общительность - замкнутость			
1(1)	Ты быстро справляешься со своими домашними заданиями	или	Ты их выполняешь долго
2(2)	Если над тобой подшутили, ты немного сердился	или	Смеешься
3(5)	У тебя много друзей	или	Не очень много
4(7)	Всегда ли ты хорошо запоминаешь имена людей	или	Случается, что ты их забываешь
5(9)	Когда учитель выбирает других для работы, которую ты сам(а) хочешь сделать тебе становится обидно	или	Ты быстро об этом забываешь
Показатель 2: ответственность - безответственность			
6(31)	Ты слушаешь новости по телевизору	или	Ты идешь играть когда они начинаются
7(35)	Если ты знаешь вопрос, ты сразу же поднимаешь руку	или	Ждешь, когда тебя вызовут, не поднимая руки
8(39)	Когда кто-то из детей просит помочь ему на контрольной, ты говоришь, чтобы он сам все решал	или	Помогаешь, если не видит учитель
9(43)	Когда мама зовет тебя домой, ты продолжаешь играть еще немного	или	Идешь сразу же
10(47)	Уроки дома ты делаешь в разное время	или	В одно и то же время
Показатель 3: робкий - смелый			
11(32)	Тебя обижают взрослые	или	Они тебя понимают
12(36)	Когда в класс приходит новичок (новенькая), ты с ним (ней) знакомишься так же быстро, как и остальные ребята	или	Тебе надо больше времени

13(40)	В твоём присутствии взрослые разговаривают между собой	или	Она частенько слушает тебя
14(44)	Можешь ли ты свободно встать в классе и что-то рассказать	или	Ты робеешь и смущаешься
15(48)	Хорошо ли тебе живется	или	Не совсем хорошо
Часть 2			
Показатель 1: общительность - замкнутость			
1(1)	К тебе хорошо относятся почти все	или	Только некоторые люди
2(2)	Когда ты утром просыпаешься, ты сначала сонный(ая) и вялый(ая)	или	Тебе сразу хочется повеселиться
3(5)	Ты всегда радуешься, когда видишь своих школьных друзей	или	Иногда тебе не хочется никого видеть
4(7)	Другим детям нравится то, что ты предлагаешь	или	Им не всегда это нравится
5(9)	Думаешь ли ты, что дети стараются перехитрить тебя	или	Они относятся к тебе по-дружески
Показатель 2: ответственность - безответственность			
6(31)	Ты всегда помогаешь новым ученикам, которые пришли к вам в класс	или	Обычно это делают другие
7(35)	Ты всегда собираешь свой портфель вечером	или	Бывает, что делаешь это утром
8(39)	Когда родители говорят, что пора спать, ты сразу же идешь	или	Еще немного продолжаешь заниматься своим делом
9(43)	Если ты не понял(а) условие задачи, ты обращаешься к товарищу	или	К учителю
10(47)	По пути из школы ты останавливаешься поиграть	или	После школы ты идешь сразу домой
Показатель 3: робкий - смелый			
11(32)	Ты долго помнишь о своих неприятностях	или	Быстро о них забываешь
12(36)	Хвалит ли тебя учитель	или	Он о тебе мало говорит
13(40)	Ты смущаешься, когда приходится разговаривать с незнакомым человеком	или	Совсем не смущаешься
14(44)	Можешь ли ты рассказать смешные истории так, чтобы все смеялись	или	Находишь, что это не очень легко сделать
15(48)	Всегда ли твои родители выслушивают тебя	или	Они часто заняты

**Бланк ответов**

Возраст \_\_\_\_\_ Круглок/секция

1 часть			2 часть		
№ во-проса	1 вари-ант	2 вари-ант	№ во-проса	1 вари-ант	2 вари-ант
1(1)			1(1)		
2(2)			2(2)		
3(5)			3(5)		
4(7)			4(7)		
5(9)			5(9)		
6(31)			6(31)		
7(35)			7(35)		
8(39)			8(39)		
9(43)			9(43)		
10(47)			10(47)		
11(32)			11(32)		
12(36)			12(36)		
13(40)			13(40)		
14(44)			14(44)		
15(48)			15(48)		

**Бланк ответов**

Возраст \_\_\_\_\_ Круглок/секция

1 часть			2 часть		
№ во-проса	1 вари-ант	2 вари-ант	№ во-проса	1 вари-ант	2 вари-ант
1(1)			1(1)		
2(2)			2(2)		
3(5)			3(5)		
4(7)			4(7)		
5(9)			5(9)		
6(31)			6(31)		
7(35)			7(35)		
8(39)			8(39)		
9(43)			9(43)		
10(47)			10(47)		
11(32)			11(32)		
12(36)			12(36)		
13(40)			13(40)		
14(44)			14(44)		
15(48)			15(48)		

## Календарный учебный график (2 года реализации ОП)

М Е С Я Ц	Сентябрь				сентябрь- октябрь	Октябрь				октябрь- ноябрь	Ноябрь			ноябрь- декабрь	Декабрь				01-08.01 праздничные дни	Январь			январь- февраль	Февраль			февраль- март
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	21	22	23	24	25	26
1 год обуч	*	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4
Вид дея- тельно- сти	К/ У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	ПА		У	У	У	У	У	У	У	У
2 год обуч	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4
Вид дея- тельно- сти	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	ПА		У	У	У	У	У	У	У	У

М Е С Я Ц	Март			Март- апрель	Апрель				апрель- май	Май			Июнь- август	ВСЕГО Часов по ДООП
№ недели	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	37-52	
1 год Обуч	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		144 часа
Вид дея- тельно- сти	У	У	У	У	У	У	У	У	ПА	ПА	Р	Р	С	
2 год обуч	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		144 часа
Вид дея- тельно- сти	У	У	У	У	У	У	У	У	АИ	АИ	Р	Р	С	

\*-Начало учебных занятий у групп 1 года обучения начинается с даты указанной в приказе по учреждению о начале учебного года

У- учебные занятия

ПА- промежуточная аттестация

АИ- аттестация итоговая

Р- резервное время

К-комплектование групп

С- самостоятельная работа обучающихся

