

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ЮШАЛИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА №25 ТУГУЛЫМСКОГО ГО СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Принято:
Решением педагогического совета,
Протокол № 1
От 29.08.2022г.



Утверждаю:
директор МБОУ
Юшалинская СОШ №25
Федорова Т.Н. *Федорова Т.Н.*
Приказ № _____
От «___» _____ 2022г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Школьные медиа. Фото-видео студия»
(общеинтеллектуальное, социальное направление)
для 7- 10 классов
на 2022 – 2023 учебный год

Программа составлена на основе ФГОС ООО,
количество часов на учебный год всего:
7-8 классы – 102 часа, в неделю 3 часа;
9-10 классы - 102 часа, в неделю 3 часа.

Составитель: учитель истории и обществознания
Сунцова Марина Феликсовна,
первая квалификационная категория.

п. Юшала
2022 – 2023 учебный год

Пояснительная записка

Признание того, что информатика является одним из значимых компонентов общего образования, повышает её социально-образовательную роль. Такое понимание места информатики в общеобразовательном процессе ориентирует школу не на выработку у обучающихся умения работать на компьютере, а на формирование новых способов мышления, понимания, рефлексии и деятельности. Известно, что мышление обучающихся эффективно развивается в условиях самоорганизации и саморазвития личности. Выдвигая личностно значимые цели и определяя пути их достижения, школьники без особых усилий преодолевают интеллектуальные трудности, демонстрируют «всплеск» мышления. Иными словами, обучающиеся могут развиваться в процессе обучения, если оно направлено на удовлетворение познавательных потребностей.

Программа курса «Фото-видео студия» отвечает образовательным запросам обучающихся, ориентирована на практическое освоение технологий и познание теории через практику. Такое обучение затрагивает рефлексивно-личностную и рефлексивно-коммуникативную сферы школьников и способствует активному освоению основных понятий и принципов информатики.

Кроме того, активизация познавательного процесса позволяет обучающимся более полно выражать свой творческий потенциал и реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний, создаёт предпосылки по применению освоенных приёмов работы в других учебных курсах, а также способствует возникновению дальнейшей мотивации к выбору будущей сферы профессиональной деятельности, предусматривающей использование графики и анимации.

Программа рассчитана на 204 часа и предназначена для обучающихся 7-10 классов, количество обучающихся составляет 8– 12 человек. Реализация данной образовательной программы осуществляется за 1 год обучения.

Дополнительная образовательная программа «Фото-видео студия» является программой художественно-эстетической направленности. Данная образовательная программа основана на образовательной программе открытого молодежного университета (г.Томск) «Юный дизайнер» (под редакцией Т.Б. Корнеевой).

Программа «Фото-видео студия» актуальна для тех школьников, кого привлекает компьютерная графика.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в ходе ее реализации у обучающихся, кроме предметных, формируются учебно-познавательные, коммуникативные и информационные компетенции. Содержание образовательной программы в сочетании с индивидуальным подходом позволяют создать атмосферу творческого самовыражения школьников, сформировать нацеленность учебной деятельности на создание образовательного продукта, раскрыть интеллектуально-творческий потенциал каждого учащегося.

Цель внеурочного занятия:

Основной целью изучения курса является освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ; обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений; профориентация обучающихся.

Цели и задачи курса:

Образовательные:

Познакомить обучающихся с:

- основными правилами фото и видеосъемки;
- правилами подбора сюжетов к теме;
- графическим редактором Microsoft Office Word;

- программой для просмотров слайд шоу Microsoft Office Power Point;
- графическими редакторами Microsoft Office Picture Manager и ФотоДекор, Фото - Эдитор ;
- видео-редакторами Movie Maker и Windows Live;
- формированием архива;
- работой в глобальной сети Интернет;
- работой по поддержке школьного сайта.

Учить:

- находить источники информации по теме и выбирать нужную информацию из этих источников;
- находить и отбирать информацию в глобальной сети Интернет.
- технологии редактирования изображений, используя редакторы, Microsoft Office Word, Microsoft Office Power Point, Microsoft Office Picture Manager и ФотоДекор, ФотоЭдитор;
- технологии создания видеофильмов, используя редактор Movie Maker.

Развивающие:

Развивать у обучающихся:

- пользовательский навык работы на компьютере;
- логическое мышление, внимание, память, фантазию, творческие способности;
- способности предвидеть сюжет из прочитанного сценария;
- способность соотносить звуковое сопровождение и видеоматериал.

Воспитывающие:

- **Воспитывать** чувство ответственности за результаты своего труда;
- **Формировать** установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;
- **Воспитывать** стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
- **Воспитывать** личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;
- **Воспитывать** потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач;

Воспитывать скромность, заботу о пользователе продуктов своего труда.

Задачи

1. Познакомить обучающихся с видами компьютерной графики, их функциональными, структурными и технологическими особенностями.
2. Познакомить обучающихся с основными понятиями видеомонтажа.
3. Изучить возможности использования видео редактора для создания и обработки видеофайлов и анимационных документов
4. Создать фото-видеоархив за 2021 - 2022 учебный год;
5. Создать видеофильмы по тематическим неделям и посвященные праздникам, например, «День здоровья», «Новый Год», «Вечер встречи выпускников» и другие.
6. Организовать тематические выставки фото работ.

Пути реализации задач

- Объявлять дни творчества, где обучающиеся делают свои работы, полагаясь на приобретённые знания и умения, а так же на свою фантазию.
- Отводить время на сбор информации.
- Отводить время на структурирование информации.
- Объявлять дни обсуждений, дни написания сценариев к фильму.
- Объявлять дни демонстрации видеофильмов, фоторабот, выпуск газеты.

Результаты

В рамках данного курса обучающиеся овладеют основами компьютерной графики, а именно будут **знать**:

- ✓ особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- ✓ особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- ✓ методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- ✓ способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- ✓ способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- ✓ методы сжатия графических данных;
- ✓ проблемы преобразования форматов графических файлов;
- ✓ назначение и функции различных графических программ.
- ✓ назначение и функции различных редакторов.

В результате освоения практической части курса обучающиеся будут уметь:

- ✓ Обрабатывать фото и видео в графических редакторах.
- ✓ Разрабатывать и создавать фото и видео альбомы, композиции, коллажи.
- ✓ Разрабатывать и снимать репортажи.

В конце изучаемого курса обучающиеся смогут:

1. защитить реферат, доклад;
2. представить свои разработки визиток, реклам, открыток;
3. представить реставрированные и обработанные фотографии;
4. представить коллажи;
5. представить мультимедиа-презентацию;
6. представить созданные изображения на Web-странице;
7. оформить школьную газету с помощью импортированных изображений в документ издательской системы.
8. создавать видеоролики в видеоредакторах.
9. изучить возможности использования видео редактора для создания и обработки видеофайлов и анимационных документов.

Реализация программы осуществляется в 3 этапа: 1 этап - изучение основ создания растрового изображения, 2 этап - изучение основ создания гиф-анимации, 3 этап - изучение основ видеозаписи и монтажа. Наиболее оптимальным является следующий режим занятий: 3 час в неделю (1 занятие по 1 часу).

Для обучения по программе «фото-видео студия» необходимы элементарные знания основ работы с операционной системой Windows.

Основная методическая установка курса — обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы. Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний, изложенных в практических упражнениях. Групповая форма организации учебного процесса используется преимущественно при выполнении проектных видов работ. Задачей педагога, использующего принцип групповой интеракции (взаимодействия) при обучении школьников графике и анимации является создание условий для коллективной работы, для согласования понятий и содержания, которые будут использованы обучающимися в конструировании авторских разработок. Выполнение проекта завершается публичной защитой результата с последующей самооценкой (рефлексией).

Отбор методов обучения обусловлен необходимостью формирования информационной и коммуникативной компетентностей обучающихся. Решение этой задачи обеспечено наличием в программе элементов указанных компетенций, таких как:

- социально-практическая значимость компетенции (для чего необходимо уметь

создавать, обрабатывать графические и анимационные документы);

- личностная значимость компетенции (зачем ученику необходимо быть компетентным в области технологий создания анимации);
- перечень реальных объектов действительности, относящихся к данным компетенциям (документ, объект документа, компьютер, компьютерная программа и др.);
- знания, умения и навыки, относящиеся к этим объектам;
- способы деятельности по отношению к изучаемым объектам;
- минимально необходимый опыт деятельности ученика в сфере указанных компетенций;
- индикаторы — учебные и контрольно-оценочные задания по определению компетентности ученика.

Формы проведения учебных занятий.

Основной тип занятий — практикум. Все задания курса выполняются с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Каждая тема курса начинается с постановки задачи — характеристики образовательного продукта, который предстоит создать обучающимся. Алгоритм выполнения задания прописан в практических заданиях.

Индивидуальная учебная деятельность сочетается с проектными формами работы по созданию графических объектов и видео фильмов. Защита проектов создаёт благоприятные предпосылки для самостоятельной оценки проделанной работы.

Способы оценивания уровня достижений обучающихся.

Предметом диагностики и контроля в курсе «Фото-видео студия» являются внешние образовательные продукты обучающихся (созданные рисунки, фильмы и др.), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые соотносятся с целью и задачами курса.

Педагогическая ценность контроля заключается в том, что при правильном подходе к его организации не только педагог будет получать всестороннюю информацию о внешних образовательных продуктах и об изменении внутренних личностных качеств и свойств обучающихся (активизация способности к анализу или синтезу, усиление логической обоснованности и др.), но и обучающиеся смогут самостоятельно оценивать эффективность собственного учебного труда.

Поскольку в условиях гуманизации образования ученик является полноправным субъектом оценивания, то учитель должен обучать школьников навыкам самооценки. Для этого педагог выделяет и поясняет критерии оценивания, учит школьников их формулировать в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта. Важно учитывать, что одно дело — давать оценку внешней образовательной продукции (созданному документу) и другое — внутреннему образовательному продукту (освоенным способам действий).

Качество внешней образовательной продукции желательно оценивать по следующим параметрам:

- по количеству творческих элементов, использованных при создании документа;
- по степени оригинальности приёмов, применённых для создания документа;
- по относительной новизне способов, использованных при оформлении документа;
- по ёмкости и лаконичности созданного документа;
- по практической пользе документа и удобству его использования.

Созданными внешними образовательными продуктами обучающиеся могут пополнять собственные портфолио.

Оценка внутреннего образовательного продукта связана с направленностью сознания школьника на собственную деятельность, на абстракцию и обобщение осуществляемых действий, иными словами - здесь должна иметь место рефлексивная саморегуляция.

Проверка достигаемых результатов производится в следующих формах:

- текущая диагностика и оценка педагогом деятельности школьников;

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка обучающимися выполняемых заданий;

- публичная защита выполненных обучающимися творческих работ (индивидуальных и групповых).

Итоговый контроль проводится в конце курса обучения. Он организуется в форме защиты итогового проекта.

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

- Компьютер
- Аудиокурс для занятий в классе
- Аудиокурс для самостоятельных заданий дома
- Предметные и сюжетные картинки
- Алфавит
- Карточки с заданиями

| № | Наименование разделов | Количество часов | | | Форма контроля |
|----|---------------------------------------|------------------|-----------|-----------|--------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1. | Раздел 1. Основы растровой графики | 24 | 10 | 14 | Контрольная работа |
| 2. | Раздел 2. Основы гиф-анимации | 16 | 6 | 10 | Защита проекта |
| 3. | Раздел 3. Подготовка и защита проекта | 7 | | 7 | Защита проекта |
| 4. | Раздел 4. Основы видеомонтажа | 48 | 18 | 30 | Защита проекта |
| 5. | Раздел 5. Работа с аудиоэлементами | 28 | 8 | 20 | Защита проекта |
| | ВСЕГО | 123 | 41 | 82 | |

Содержание курса

Раздел 1. Основы растровой графики (24 часов).

Компьютерная графика и графические редакторы.

Основные понятия: компьютерная графика, растровая графика, векторная графика, пиксель. *Рассматриваемые вопросы:* Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Графические устройства ввода-вывода: монитор, принтер, сканер, графический планшет. Способы ввода информации в компьютер: сканирование, загрузка с цифровой фото- или видеокамеры, рисование с помощью мыши или графического планшета. Способы вывода графики: вывод на монитор или телевизор, печать с помощью принтера, в том числе фотопечать. Способы создания изображения: рисование от руки, пиксель-арт. Способы обработки изображений: ретуширование, изменение размера, обрезание, фильтрация, фотомонтаж. Виды графических редакторов.

Назначение и возможности программы Microsoft Paint.

Основные понятия: Палитра, инструмент.

Рассматриваемые вопросы: Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов.

Практическая работа: «Художник делает первые шаги, а мы знакомимся с Paint».

Способы представления графической информации. Пиксель-арт.

Основные понятия: Растр, пиксель.

Рассматриваемые вопросы: Виды графической информации. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные. Растровый подход к представлению изображений. Понятия растра и пикселя. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики. Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом: перемещение, копирование, стирание, поворот, масштабирование, отражение.

Практические работы:

- «На холсте вырастает дерево, а мы узнаём, что такое пиксель-арт»;
- «Дерево расцветает, а мы учимся работать с фрагментом».

Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитивами.

Основные понятия: Примитив

Рассматриваемые вопросы: Примитив. Инструменты: Эллипс, Прямая, Прямоугольник, Многоугольник, Кривая. Надпись на рисунке. Действия над примитивами. Алгоритмы создания изображений.

Практические работы:

- «Мишка машет лапой, а мы изучаем эллипс» ;
- «Паровозик едет в Ромашково, а мы узнаём, как рисуются прямоугольники»;
- «Привидение говорит “Бу!” , а мы знакомимся с кривой» .

Назначение и возможности программы Gimp 2. Работа со слоями.

Основные понятия: Графический пользовательский интерфейс, меню, слой.

Рассматриваемые вопросы: Графический редактор Gimp 2. Назначение, возможности и области применения Gimp 2. Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, панели, палитры и т. д. Освоение базовых навыков работы в программе Gimp 2: открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий и т. д.

Инструменты Pencil (Карандаш), Brush (Кисть), Eraser (Ластик), Zoom (Лупа), Paint Bucket (Заливка), Eyedropper (Пипетка), Crop (Кадрирование), Move (Перемещение). Работа со слоями. *Практические работы:*

- «Gimp 2 раскрывает объятия, а мы помогаем художнику» ;
- «Gimp 2 управляет слоями, а мы собираем мозаику» .

Форматы графических файлов.

Основные понятия: Файл, формат файла.

Рассматриваемые вопросы: Формат файла. Форматы графических файлов. Области применения, достоинства и недостатки различных форматов графических файлов.

Создание растровой графики с помощью программы Gimp 2.

Основные понятия: Трансформация, фильтр.

Рассматриваемые вопросы: Поворот изображения. Коррекция уровней. Повышение резкости. Восстановление нечёткой оцифрованной фотографии. Настройка яркости. Изменение размера. Способы ретуши изображений. Инструменты: Clone Stamp (Клонирующий штамп), Red Eye (Удаление эффекта красных глаз), Crop (Кадрирование). Фильтры: Sharpen (Резкость), Gaussian Blur (Гаусс-Размытие), Photocopy (Фотокопия) и Patchwork (Мозаика).

Практические работы:

- «Каждый имеет право на ошибку, а мы корректируем фото»;
- «Красота — страшная сила, а мы ретушируем портрет»;
- «Раз, два — и готово, а мы готовим фотографию к печати»;

- «Портретист — работа сложная, а мы сами создаём карандашный набросок».

Рисование на новом уровне.

Основные понятия: Форматирование текста, стилизация текста.

Рассматриваемые вопросы: Добавление, форматирование и стилизация текста. Рисование инструментом Brush (Кисть). Параметры инструмента Brush (Кисть). Палитра Brushes (Кисти). Заливка градиентом. Использование инструментов Gradient (Градиент), Burn (Затемнение) и Custom Shape (Произвольная Фигура). Создание, дублирование, модификация и прозрачность слоя. Заполнение текстурой. Стил слоя. Стили слоя: Drop Shadow (Падающая тень), Outer Glow (Внешнее Свечение), Bevel and Emboss (Скос и Рельеф), Color Overlay (Наложение Цвета), Gradient Overlay (Наложение Градиента) и Pattern Overlay (Наложение Текстуры). Эффект объёмности.

Практические работы:

- «Снеговик готовится к Новому году, а мы узнаём, что такое градиент»;
- «В лесу родилась ёлочка, а мы открываем сокровищницу».

Раздел 2. Основы gif-анимации (16 часов).

Простой фотомонтаж.

Основные понятия:

Рассматриваемые вопросы: Добавление, форматирование и стилизация текста.

Стили слоя Stroke (Обводка) и Inner Glow (Внутреннее свечение). Фильтры Extract (Извлечение), Wind (Ветер), Clouds (Облака) и Twirl (Вращение). Инструменты: Polygonal Lasso (Полигональное Лассо), Magnetic Lasso (Магнитное лассо), Magic Wand (Волшебная палочка).

Практические работы:

- «Вьюга замедляет поздравление, а мы создаём открытку»;
- «Мартышка ищет маму, а мы учимся делать фотомонтаж»;
- «Котята охотятся, а мы выделяем пушистые объекты».

Приёмы обработки фотографии.

Основные понятия:

Рассматриваемые вопросы: Использование инструментов Pen (Перо) и Clone Stamp (Клонирующий штамп). Работа с эскизом.

Практические работы:

- «Перо не только летает, а мы рисуем иллюстрацию по эскизу»;
- «Волшебник — это профессия, а мы рисуем в облаках».

Создание gif-анимации с помощью программы Image Ready.

Основные понятия: Кадр, анимация.

Рассматриваемые вопросы: Назначение, возможности и области применения Image Ready. Формат GIF. Кадры. Анимация.

Практическая работа: «Текст бежит, а мы знакомимся с Image Ready».

Раздел 3. Подготовка и защита проекта (7 часов).

Проектирование образовательного продукта. Публичная презентация результатов работы. Рефлексия (самооценка деятельности).

Раздел 4. Основы видеомонтажа (48 часов).

Основные понятия: Видеоизображение. Интерфейс программы VirtualDub. Фильтры.

Рассматриваемые вопросы: Конфигурация компьютера. Форматы файлов и стандартов, применяемых в кино и видеоиндустрии (2). Видеоформаты и процесс конвертации.

Знакомство с интерфейсом программы VirtualDub.(2) Вideoзахват. Настройки видеофайла перед сохранением. Варианты сохранения файлов. Покадровая обработка видеоизображения. Планы: крупный, средний, общий. Дублирование видеофрагмента. Обработка изображения фильтрами.

Практические работы: Работа на монтажном столе. Конвертация видеоформата. Интерфейс программы VirtualDub. Вideoзахват. Сохранение видеофайла. Покадровое редактирование. Дублирование видеофрагмента. Применение фильтров.

Раздел 5. Работа с аудиоэлементами (28 часов).

Основные понятия: Аудиовизуальный образ. Видеоформат. Аудиопоток. Аудиофильтр. Видеомонтаж. Кодеки. Титры.

Рассматриваемые вопросы: Настройка исходного аудиопотока при монтаже. Замена исходного звука в одном видеофайле. Применение фильтров к аудиофайлу. Видеомонтаж двух и более файлов. Совмещение видеофрагментов с аудиопотоками. Окончательная обработка видеофайла с использованием скриптов. Удаление рекламы из видеофайла. Видео в презентации. Видео во Flash. Оформление видеофильма в подарок. Титры. Размер и качество видеоизображения. Вывод фильма на DVD.

Практические работы: Настройка аудиопотока. Замена исходного звука. Применение фильтров к аудиофайлу. Видеомонтаж файлов. Совмещение видеофрагментов с аудиопотоками. Удаление рекламы из видеофайла. Импорт видео. Оформление видеофильма. Оформление титров.

Условия реализации программы

Для реализации данной программы необходимы:

- Компьютерный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями на 6-8 ученических мест, оснащенных мультимедийным оборудованием.
- Программные продукты:
 - Операционная система: Windows 2000 или Windows XP.
 - Приложение Gimp 2.
 - Приложение Image Ready CS2.
 - Приложение Macromedia Flash MX 2004.
- Оборудование: демонстрационный экран (проектор); доска для фломастеров.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Фото-видео студия»

| № | Раздел образовательной программы | Количество часов в разделе | Темы, содержание | Количество часов на тему | | Форма контроля | Примечание |
|----|----------------------------------|----------------------------|--|--------------------------|----------|----------------|------------|
| | | | | теория | практика | | |
| 1 | Основы растровой Графики | 24 | Компьютерная графика и графические редакторы | 3 | | | |
| 2 | | | Способы представления графической информации. Пиксель-арт | | 3 | | |
| 3 | | | Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитивами | | 4 | | |
| 4 | | | Назначение и возможности программы Gimp 2. Работа со слоями. | 2 | 3 | | |
| 5 | | | Форматы графических файлов | 2 | | | |
| 6 | | | Создание растровой графики с помощью программы Gimp 2 | | 3 | | |
| 7 | Основы гиф-анимации | 16 | Простой фотомонтаж | 3 | 3 | | |
| 8 | | | Приемы обработки фотографии | 3 | 3 | | |
| 9 | | | Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready | | 4 | | |
| 10 | Подготовка и защита проекта | 7 | | | 7 | | |
| 11 | Основы видеомонтажа | 48 | Форматы файлов и стандартов, применяемых в кино и видеоиндустрии | 2 | | | |
| 12 | | | Видеоформаты и процесс конвертации | 3 | | | |

| | | | | | | | |
|----|--------------------------|------------|--|-----------|-----------|--|--|
| 13 | | | Знакомство с интерфейсом программы VirtualDub | 2 | 5 | | |
| 14 | | | Видеозахват | 2 | 5 | | |
| 15 | | | Настройки видеофайла перед сохранением. Варианты сохранения файлов | 2 | 5 | | |
| 16 | | | Покадровая обработка видеоизображения. Планы: крупный, средний, общий | 3 | 8 | | |
| 17 | | | Дублирование видеофрагмента. Обработка изображения фильтрами. | 4 | 7 | | |
| 18 | Работа с аудиозлементами | 28 | Настройка исходного аудиопотока при монтаже | 2 | 3 | | |
| 19 | | | Замена исходного звука в одном видеофайле. Применение фильтров к аудиофайлу. | 3 | 3 | | |
| 20 | | | Видеомонтаж двух и более файлов. Совмещение видеофрагментов с аудиопотоками | 2 | 3 | | |
| 21 | | | Окончательная обработка видеофайла с использованием скриптов. Удаление рекламы из видеофайла | | 3 | | |
| 22 | | | Промежуточная аттестация. | | 1 | | |
| 23 | | | Видео в презентации. Видео во Flash. Оформление видеофильма в подарок. | 1 | 5 | | |
| 24 | | | Титры. Размер и качество видеоизображения. Вывод фильма на DVD | | 2 | | |
| | ВСЕГО | 123 | | 41 | 82 | | |

Формы отчетности и контроля

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учеников, которые определены в рабочей программе учителя и в индивидуальных образовательных программах учеников.

Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

- ✓ текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка обучающимися выполняемых заданий - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности обучающихся и учителя; осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий на каждом занятии;
- ✓ взаимооценка обучающимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- ✓ текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;
- ✓ итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме публичной защиты творческих работ (индивидуальных или групповых);

На основе творческих работ проводятся конкурсы и выставки, формируются «портфолио» обучающихся. Это предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса.

Итоговые результаты изучения курса осуществляется по результатам защиты специальной зачетной работы ученика. Способ оценивания использовать качественную словесную шкалу с определёнными градациями. Общая аттестационная оценка — «зачтено / не зачтено».

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

Компьютерный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями на 6-8 ученических мест, оснащенных мультимедийным оборудованием.

Программные продукты:

- Операционная система: Linux или Windows.
- Приложение Gimp 2.
- Приложение ImageReadyCS2.
- Приложение Camtasia studio.

Оборудование: демонстрационный экран (проектор); доска для фломастеров.

1. Бурмакина В.Ф., Фалина И.Н., Материалы курса «Как готовиться к тестированию по проверке ИКТ-компетентности школьников»: лекции - М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2006.
2. Гамалей В.А. Самоучитель по цифровому видео: как снять и смонтировать видеофильм на компьютере, 2007.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. - М.: БИНОМ, 2005.

4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: БИНОМ, 2005.
5. Кирсанов Д. Веб-дизайн. - СПб: Символ-Плюс, 1999.
6. Петров М Н., Молочков В.П. Компьютерная графика. Учебник - СПб.: Питер, 2003.
Петров М Н., Молочков В.П., Компьютерная графика. - СПб.: Питер, 2001.Питер, 2003.

Литература для обучающихся

1. Гамалей В.А. Самоучитель по цифровому видео: как снять и смонтировать видеофильм на компьютере, 2007.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. - М.: БИНОМ, 2005.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. - 212 с. 16 с. ил.
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: БИНОМ, 2005.
5. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория базовых Знаний, 2001.
6. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. - Москва: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575848

Владелец Фёдорова Татьяна Николаевна

Действителен с 11.05.2022 по 11.05.2023