

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №8  
с. Горькая Балка Советского района»

Согласовано:

« » \_\_\_\_\_ 2023 г.  
Руководителем центра «Точка роста»  
\_\_\_\_\_ Е.Н. Гиренко

Утверждена приказом  
№ \_\_\_\_\_ от « » \_\_\_\_\_ 202  
Директор МОУ «СОШ №8  
с. Горькая Балка»  
\_\_\_\_\_ О.Н. Брюхина



**Дополнительная  
образовательная программа  
Студия медиа «Импульс»  
с использованием оборудования центра  
«Точка роста»  
возраст обучающихся 10-14 лет**

Составитель: Залукаева Т.А.- педагог  
дополнительного образования  
Срок реализации – 1 год

**с. Горькая Балка  
2023-24 уч.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 Студия медиа «Импульс» 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 34 часа и предназначена для обучающихся 5-9 классов, количество обучающихся составляет 12 человек. Реализация данной образовательной программы осуществляется за 1 год обучения.

Дополнительная образовательная программа «Фото-видео студия» является программой художественно-эстетической направленности.

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 позволят 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 видеосъёмки;
- 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 видеofilьмов, 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 2023 - 2024 учебный год;
5. Создать видеofilьмы по тематическим неделям и посвященные праздникам, например, «День Мамы», «Новый Год» 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: 1 час в неделю (1 занятие по 1 часу).

Для обучения по программе Студия медиа«Импульс» 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

#### *Учебно-тематический план*

№	Наименование разделов	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел 1. Основы растровой графики	9	3	6	Защита проекта
2.	Раздел 2. Основы gif-анимации	6	2	4	
3.	Раздел 3. Подготовка и защита проекта	3		3	Защита проекта
4.	Раздел 4. Основы видеомонтажа	8	2	6	
5.	Раздел 5. Работа с аудиоэлементами	8	2	6	Защита проекта
	<b>ВСЕГО</b>	<b>36</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	

#### *Содержание курса*

##### **Раздел 1. Основы растровой графики (9 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. Область 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 (Клонирование), 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. Стиль 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 гиф-анимации (6 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 заметает 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 гиф-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 (3 часов).**

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

## **Раздел 4. Основы видеомонтажа (8 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) Видеозахват. 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. Видеозахват. Сохранение видеофайла. Покадровое редактирование. Дублирование видеофрагмента. Применение фильтров.

## **Раздел 5. Работа с аудиоэлементами (8 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 12 ученических мест, оснащенных мультимедийным оборудованием.
- Программные продукты:
  - Операционная система: Windows 2000 или Windows 10.
  - 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 Студия  
медиа «Импульс»

№	Темы, содержание	Количество часов на тему	
		теория	практика
1	Компьютерная графика и графические редакторы	1	
2	Способы представления графической информации. Пиксель-арт		1
3	Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитивами		1
4	Назначение и возможности программы Gimp 2. Работа со слоями.	1	1
5	Форматы графических файлов	1	
6	Создание растровой графики с помощью программы Gimp 2		3
7	Простой фотомонтаж	1	1
8	Приемы обработки фотографии	1	1
9	Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready		2
10	Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready	1	3
11	Форматы файлов и стандартов, применяемых в кино и видеоиндустрии	1	
12	Видеоформаты и процесс конвертации	1	
13	Знакомство с интерфейсом программы VirtualDub		1
14	Видеозахват		1
15	Настройки видеофайла перед сохранением. Варианты сохранения файлов		1
16	Покадровая обработка видеоизображения. Планы: крупный, средний, общий		2
17	Дублирование видеофрагмента. Обработка изображения фильтрами.		1
18	Настройка исходного аудиопотока при монтаже	1	1
19	Замена исходного звука в одном видеофайле. Применение фильтров к аудиофайлу.		1
20	Видеомонтаж двух и более файлов. Совмещение видеофрагментов с аудиопотоками		1
21	Окончательная обработка видеофайла с использованием скриптов. Удаление рекламы из видеофайла		1
22	Промежуточная аттестация.		1
23	Видео в презентации. Видео во Flash. Оформление видеофильма в подарок.	1	
24	Титры. Размер и качество видеоизображения. Вывод фильма на DVD		1
		<b>9</b>	<b>25</b>

## **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 флوماстеров.

1. Бурмакина В.Ф., Фалина И.Н., Материалы курса «Как готовиться к тестированию по проверке ИКТ-компетентности школьников»: лекции - М.:Педагогический университет «Первое сентября», 2016.
2. Гамалей В.А. Самоучитель по цифровому видео: как снять и смонтировать видеофильм на компьютере, 2017.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. - М.: БИНОМ, 2022.
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: БИНОМ, 2020.

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,  
2020.

*Литература для обучающихся*

1. Гамалей В.А. Самоучитель по цифровому видео: как снять и смонтировать видеофильм на компьютере, 2017.
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, 2019 г. - 212 с. 16 с. ил.
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: БИНОМ, 2018.
5. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория базовых Знаний, 2021.
6. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. - Москва: Лаборатория Базовых Знаний, 2022.