

**Отдел образования администрации г.Медногорска
МБУДО ЦДОД г. Медногорска**

**РАССМОТРЕНО
И СОГЛАСОВАНО**
Методический (педагогический) совет
Протокол № 14 от 28.08. 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора
От 28.08.2023 № 227-09



**Дополнительная общеобразовательная,
общеразвивающая программа
технической направленности
«ЖУРНАЛЯТА»**

Адресат программы:
учащиеся
В возрасте от 7-17 лет
Срок программы: 3 года.

Автор-составитель:
**Пустовой Игорь
Сергеевич**

Медногорск, 2023

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	
1.1	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
1.1.1	Направленность программы
1.1.2	Актуальность программы
1.1.3	Отличительные особенности программы
1.1.4	Адресат программы
1.1.5	Объемы сроки освоения программы
1.1.6	Формы обучения по программе
1.1.7	Особенности организации образовательного процесса
1.1.8	Режим занятий
1.2	ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ
1.3	СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
1.3.1	Учебный план
1.3.2	Содержание учебного плана
1.4	ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ
Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	
2.1	КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
2.2	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ
2.2.1	Материально-техническое обеспечение
2.2.2	Информационное обеспечение
2.2.3	Кадровое обеспечение
2.3	ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ
2.4	ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
2.5	МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ
2.6	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ
2.6.1	Нормативные и концептуальные документы
2.6.2	Литература для педагога
2.6.3	Литература для учащихся
	Приложение 1. Диагностика личностных результатов
	Приложение 2. Диагностика метапредметных результатов
	Приложение 3. Диагностика предметных результатов
	Приложение 4. Диагностические карты

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовое обеспечение программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

– Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерилки» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

– Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» (273-ФЗ от 29 декабря 2012 г. (ред. от 04.08.2023));

– Национальным проектом «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам от 03.09.2018 г. протокол № 10);

– Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» Национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам от 03.09.2018 г. протокол № 10).

– Федеральным проектом «Патриотическое воспитание» Национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам от 03.09.2018 г. протокол № 10)

– Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

– Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

– Приказом Министерства просвещения РФ «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (от 03.09.2019 г. № 467);

– Приказом Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (от 27.07.2022 г. № 629);

– Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения РФ «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ» (от 05.08.2020 г. № 882/391) (для программ, которые реализуются в сетевой форме)

– Постановлением Правительства Оренбургской области «О реализации мероприятий по внедрению целевой модели развития системы дополнительного образования детей Оренбургской области» (от 04.07.2019 г. № 485 - пп);

– Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (от 28.09.2020 г. № 28);

– Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (от 28.01.2021 г. № 2)(разд.VI. «Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);

– Письмом Министерства просвещения России от 31.01.2022 г. № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);

– Рабочей концепции одаренности. Министерство образования РФ, Федеральная целевая программа «Одаренные дети», 2003 г.;

- Уставом образовательной организации МБУДО ЦДОД г.Медногорска.

Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:

✓ Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

✓ Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в МБУДО ЦДОД г.Медногорска;

1.1.1. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Журналиста» имеет техническую направленность, способствуя формированию первоначальных компетенций в области периферии цифровой информацией.

Программа базового уровня.

Освоение данной программы предполагает системность творческой работы, изучение тенденций современной техносферы, получение, обработку, редактирование, монтаж и конвертирование цифровых статических и динамических изображений.

Приобретаемый опыт технической деятельности взаимодействует с изучением школьных дисциплин: информатики, математики, физики, иностранного языка.

1.1.2. Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена современными тенденциями

развития техносферы и постиндустриального социума, определяющего острую востребованность высококомпетентных специалистов в области информационных систем и технологий. В информационном обществе непрерывно возрастает роль медиатехнологий, цифровых устройств, электронных СМИ, глобального информационного пространства.

Содержание программы дает возможность сформировать представление о работе IT-специалистов, оператора ЭВМ, фотографа, видео- и звукоинженера и позволяет овладеть практическими умениями в этих областях деятельности, развивая мотивацию квыборутехнических профессий.

1.1.3 Отличительные особенности и новизна программы

Концептуальной идеей программы является взаимосвязанное обучение различным технологиям *работы с цифровой информацией* (владение операционной системой ПК, цифровое фотографирование, цифровая видеосъемка, работа в графических, видео-и аудио редакторах, презентация цифровой информации, исследование Всемирнойсети), что отличает ее от существующих программ и обуславливает системность знаний учащихся.

Значительная часть объема программы отводится обучению *проектной деятельности* в коллективной, индивидуальной и групповой формах, а именно проектированию фото-, видео-, аудио продуктов, имеющих социальную значимость.

В медиатворчестве выделяются приоритетные направления—жанровая, документальная фото-и видеосъемка, репортаж, оперативное информационное видео, актуализируются редкие техники—фризлайт, фотограмма и сканография, креативная фотография.

1.1.4 Адресат программы

Программа предназначена для учащихся в возрасте 8-17 лет. В группы 1 года обучения принимаются все желающие обучаться.

Учет возрастных особенностей обучающихся в разработке и реализации программы позволяет эффективно организовать образовательный процесс, создать благоприятную атмосферу для коллективного и индивидуального технического творчества.

1.1.5 Объем и сроки освоения программы

Программа реализуется 3 года в объеме не более 568 часов, из них 1 год обучения—не более 144 часов; 2 год обучения и 3ий – не более 216 часа.

1.1.6 Формы обучения

Форма обучения—*очная, смешанная, дистанционная.*

Форма реализации программы предполагает использование в работе следующие формы организации образовательного процесса: групповые, индивидуальные и коллективные.

Формы организации занятий: - экскурсии, практические занятия, лабораторные работы, круглые столы, мастер-классы, мастерские, деловые и ролевые игры, тренинги, выполнение самостоятельной работы, выставки, творческие отчеты, соревнования и другие виды учебных занятий и учебных

работ.

Смешанная форма обучения допускается при организации образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий на основании приказа руководителя ОУ.

Дистанционная форма обучения допускается при наличии рекомендаций, предписаний контролирующих органов, либо Губернатора Оренбургской области, либо ведомственных органов управления с применением дистанционных образовательных технологий на основании приказа руководителя ОУ.

Обучение осуществляется на государственном языке Российской Федерации –*русском*.

1.1.7 Особенности организации образовательного процесса

Группы формируются из учащихся с разницей в возрасте в 1 год и представляют собой творческие объединения. В группы набираются 8-12 человек. Состав группы – постоянный.

Учебный год начинается 15 сентября и заканчивается 25 мая для первого года обучения, для второго года обучения начинается 1 сентября и заканчивается 25 мая.

1.1.8 Режим занятий

Согласно уставу учреждения, занятия в группах первого года обучения проводятся не более двух раз в неделю по два часа (длительность одного часа 35 минут с перерывом между занятием).

В группах второго и последующих годов обучения количество занятий не превышает трёх раз в неделю, продолжительностью до двух часов с перерывами между занятиями.

Согласно уставу учреждения, занятия в группах старшего школьного звена первого года обучения проводятся не более двух раз в неделю по два часа (длительность одного часа 35 минут с перерывом между занятием).

В группах второго и последующих годов обучения количество занятий не превышает трёх раз в неделю, продолжительностью от двух до трёх часов с перерывами.

Количество обучающихся в группе от восьми до двенадцати человек.

Количество обучающихся в группе от 8 до 12 человек.

Еженедельная нагрузка на одного обучающегося составляет:

Для первого и второго года обучения от 1 до 2 часов в неделю.

Для третьего от одного до шести часов в неделю.

Для дистанционного обучения:

20 минут – для обучающихся 1-2 классов,

25 минут – для обучающихся 3-4 классов,

30 минут – для обучающихся среднего звена.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: формирование компетенций в области оперирования цифровой

информацией и мотивации к выбору профессий информационно-технологического профиля средствами цифровой фотографии, видеосъемки, работы в компьютерных программах и Интернете.

Задачи:

Образовательные:

- Формировать представление о техносфере, истории и теории информации, фотографии видео; цифровых устройствах, архитектуре ПК, операционной системе Windows, Всемирной сети, профессиях информационно-технологического профиля;
- учить технологиям использования и управления цифровыми устройствами;
- формировать владение технологиями цифровой фотографии, цифрового видео, компьютерных программ;
- формирование элементов ИТ-компетенций.

Воспитывающие:

- воспитывать ценностное отношение к интеллектуальному труду, научному знанию, достижениям в сфере информационных технологий; профессиональному самоопределению;
- формировать установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;
- воспитывать дисциплинированность, ответственность, инициативность;
- воспитывать уважительное отношение к своему труду, результатам труда и мнению других людей;
- воспитывать доброжелательные отношения друг к другу, основанные на эмпатии.

Развивающие:

- формировать устойчивую мотивацию к творческой и познавательной технической деятельности;
- развивать потенциальные профессиональные способности к технической деятельности;
- развивать логическое мышление, умение выявлять причинно-следственные связи;
- развивать навыки самоанализа и самоконтроля;
- развивать пространственное, техническое мышление, творческое воображение, эстетический вкус;
- развивать коммуникативный потенциал, умение следовать этическим принципам общения в группе.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 Учебный план

	№ п /п	Модули	1 год			2 год			3 год			Формы промежуточной и итоговой аттестации/контроля
			стартовый уровень			базовый уровень			продвинутый уровень			
Инвариантная часть	1	Вводное занятие	1	1	2	1	1	2	1	1	2	-
	2	Основы информационно- компьютерной грамотности	4	8	12	4	8	12	4	12	16	тест, фронтальный, индивидуальный опрос, защита презентации практическая и творческая работа
	3	Цифровая фотография	6	26	32	6	18	24	6	26	32	Практическая работа, творческая работа интерактивный тест флэш-карточки выставка и защита фоторабот
	4	Графические редакторы	4	16	20	6	22	28	2	8	10	Практическая работа, творческая работа тест Фронтальный опрос,

	5	Цифровое видео	6	20	26	5	13	18	4	20	24	Практическая работа презентации защита видеоработ
	6	Видео-аудиоредакторы	4	28	32	4	16	20	2	6	8	Практическая работа, творческая работа презентация и защита
												видеоработ
	7	Всемирная сеть	4	2	6	1	5	6	4	6	10	Тест практическая работа
	8	Выставочная конкурсная деятельность	2	6	8	1	9	10	1	9	10	выставки конкурсы
И н т ер н ет	9	Проектная деятельность	-	-	-	2	20	22	4	40	44	Деловая игра, выставка, презентация и защита индивидуальных и коллективных творческих проектов
	10	Итоговое занятие	1	1	2	1	1	2	1	1	2	Защита портфолио
	11	Итого:	34	108	142	31	113	144	29	115	144	

Учебный план 1 года обучения

№	Модули, темы	теори	практи	всего	Формы промежуточной аттестации/контроля
1. Вводное занятие		1	1	2	-
2. Основы информационно-		4	8	12	Практическая работа тест
2.1	Техносфера и цифровая информация	1	3	4	
2.2	Архитектура и операционные системы ПК	2	2	4	
2.3	Компьютерные программы	1	3	4	
3. Цифровая фотография		6	26	32	Практическая работа
3.1	История и основные понятия фотографии	1	3	4	
3.2	Цифровые устройства для фотографирования	1	3	4	
3.3	Функции и режимы цифрового фотоаппарата	2	8	10	
3.4	Разнообразие цифровой фотографии	2	12	14	
4. Графические редакторы		5	17	22	Практическая работа, выставка и защита творческих работ
4.1	Графические редакторы: понятие, виды, назначение	2	2	4	
4.2	Графический редактор Microsoft Office Picture Manager.	1	5	6	
4.3	Графический редактор Fotor	1	7	8	
4.4	Цифровая обработка и фотопечать	1	3	4	
5. Цифровое видео		6	20	26	Практическая работа
5.1	Видео: история, виды, понятия и термины	1	1	2	
5.2	Цифровые устройства для видеосъемки.	1	3	4	
5.3	Правила сюжетной видеосъемки.	1	3	4	
5.4	Функции и режимы видеокамеры	1	5	6	
5.5	Разнообразие цифрового видео	2	8	10	
6. Видео-и аудио редакторы		4	28	32	Практическая работа Творческая работа
6.1	Видеоредактор ВидеоМонтаж	1	9	10	
6.2	Киностудия Windows Live	1	9	10	
6.3	Аудиоредактор Free Audio Editor.	1	3	4	
6.4	ФотоШоуPRO	1	8	9	
7. Всемирная сеть		5	1	6	Тест, опрос
7.1	История Всемирной сети. От Web.0.0 к Web.3.	2	-	2	
7.2	Система Всемирной сети	1	2	3	
7.3	Интересные факты об Интернете	2	-	2	

8.Выставочная и конкурсная	2	6	8	Выставки и конкурсы
9.Итоговое занятие	1	1	2	Защита проектов
Итого:	34	110	144	

Учебный план 2 года обучения

Модули, темы		2год			Формы промежуточной и итоговой аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводноезанятие	1	1	2	-
2.	Основы информационно-компьютернойграмотности	4	8	12	Фронтальный, индивидуальный опрос, Практическая работа
2.1	Информационныетехнологииимедиаграмотность	1	1	2	
2.2	Профессииивмиреинформационныхтехнологий	1	1	2	
2.3	ПрограммаMicrosoftPowerPoint	2	6	8	
3	Цифроваяфотография	6	18	24	Тест практическая работа презентация Творческой работы
3.1.	- Профессииивмирецифровойфотографии	1	1	2	
3.2.	Цветовоепространствоицветовая модель	2	2	4	
3.3	- Техники,технологиии режимыфотографии	2	12	14	
	4.Графическиередакторы	6	22	28	
4.1	Работавпрограмме:фотомастер	2	4	8	
4.2	Работавпрограмме:AdobePhotoshop	2	4	8	
4.3	РаботавпрограммеCorelPhoto	2	4	6	
5	Цифровоевидео	5	13	18	Практическая работа
5.1	Виды,стилииформатывидео	2	6	8	
5.2	Профессииивмирецифровоговидео	1	1	2	
5.3.	Основыкинематографа(звук,свет,цифровыепереход	2	4	6	

	ы,выводфильма)				
6	Видео-и аудиоредакторы	4	16	20	Творческая работа
6.1	MAGIXB и деоделюкс (VideoDeluxe)	2	6	8	
6.2	Линейный и нелинейный монтаж в программах PinnacleStudioиAdobePremiere.	2	6	8	
7	Всемирная сеть	1	5	6	Практическая работа
7.1	Веб-сервисы и приложения	1	1	2	Защита проектов
7.2	Виртуальные игры	-	4	4	
8	Проектная деятельность	2	20	22	
8.1	Введение в проектную деятельность	1	1	2	Защита проектов
8.2	Создание видео-или фотопроекта	2	14	16	
8.3	Защита проекта	2	2	4	
9	Выставочная и конкурсная деятельность	1	9	10	Выставки и конкурсы
10	Итоговое занятие	1	1	2	Защита ПРОЕКТОВ
				216	

Учебный план 3 годаобучения

№ Модули, темы		Згод			Формы промежуточной и итоговой аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводноезанятие	1	1	2	-
2.	Основы информационно-компьютернойграмотности	4	12	16	Практическая работа Творческая работа
2.1	Информатизация общества. Современные тенденции развития компьютерного рынка.	1	1	2	
2.2	Искусственный интеллект	1	3	4	
2.3	Программа Microsoft Office Publisher	2	8	10	
3.	Цифроваяфотография	7	26	32	
3.1	Фотограммаисканография	1	2	3	
3.2	- Креативная фотография и арт-фотография	2	8	10	
3.3	- Социальная фотография-открытка	2	8	10	
3.4	Рекламная фотография	2	8	10	
4.Графическиередакторы		2	8	10	Творческая работа
4.1	Программа Adobe After Effects	1	3	4	
4.2	Обработка цифровых фотографий	1	5	6	
5.Цифровоевидео		4	20	24	Творческая работа
5.1	Социальный видеоролик	2	8	10	
5.2	Рекламная съемка	2	12	14	
6.	Видео-иаудиоредакторы	2	6	8	Практическая работа Творческая работа
6.1	Программа Adobe After Effects	1	2	3	
6.2	Программа Audacity	1	2	3	
6.3	Обработка видео в программах по выбору	-	2	2	
7.	Всемирная сеть	4	6	10	Практическая работа
7.1	- Web4.0–Интернет	1	-	1	

	будущего				
7.2	- Интеллектуальные он-лайн игры	1	1	2	
7.3	- Блоггерство	1	2	3	
7.4	- Создание сайтов	1	3	4	
8.	Проектная деятельность	4	40	44	Презентация и защита проектов
9.	Выставочная и конкурсная деятельность	1	9	10	Выставки и конкурсы
10.	Заключительное занятие	1	1	2	Фестиваль информационных технологий
	Всего			216	

1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ МОДУЛЬ 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ

Цель, задачи, план работы творческого объединения. Правила поведения учащихся в творческом объединении. Знакомство с материально-технической базой творческого объединения. Техника пожарной безопасности, антитеррористическая безопасность. Техника безопасности при работе за компьютером. Сферы применения компьютера.

Демонстрация работ и достижений учащихся.

Практика

Тест «Техника безопасности в творческом объединении» Анализ работ учащихся.

Дидактическая игра «Путешествие по информационной студии».

МОДУЛЬ 2. ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННО- КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ

2.1 Техносфера и цифровая информация

Теория

Понятие и история техносферы. Информация и техносфера. Эпоха цифровой информации. Цифровое кодирование. Изобретения 21 века в техносфере.

Цифровые устройства как носители цифровой информации (сотовые телефоны, цифровые фотоаппараты, цифровые видеокамеры, веб-камеры, компьютеры, ноутбуки, смартбуки, цифровое телевидение, DVD-проигрыватели). Элементарная основа цифрового устройства: электромеханическая (электромагнитные реле), электронная (диоды и транзисторы), микроэлектронная (микросхемы), оптическая. Микро- и нано электроника.

Практика

Тест «Информация и ее свойства» Тест

«Цифровые устройства».

Дидактическая игра «Я – изобретатель!».

2.2 Архитектура и операционные системы ПК

Теория

Понятие архитектуры ПК. Системный блок, материнская плата, жесткий диск, оперативное запоминающее устройство, дисководы, дисплей, контроллер, периферийные устройства (принтер, сканер). Компьютерная «гигиена».

Понятие и виды операционных систем. Операционная система Windows. Графический интерфейс. Навигация в структуре главного меню. Рабочий стол:

корзина, панель задач, окно. Стандартные

приложения.

Файл. Типы и виды файлов. Видеофайлы, аудиофайлы, графические файлы. Ярлык. Операции с файлами (копирование, перемещение, поиск, удаление файлов и папок, групповые операции с файлами и папками, создание ярлыков, помещение ярлыков на Рабочий стол).

Окно. Строение. Перемещение. Изменение размеров.

Начало и завершение сеанса и работы.

Практика

Тест «Архитектура ПК»

Задание на разъединение и соединение узлов ПК.

Поиск, запуск, просмотр, редактирование, переименование, перенос, копирование, удаление файла. Перемещение файла в корзину и очистка корзины.

Перемещение и изменение размеров окна.

Выполнение процедур включения и выключения компьютера, завершения сеанса. Уход за компьютером.

2.3 Компьютерные программы

Теория

Понятие компьютерной программы. Компьютерная программа как комбинация компьютерных инструкций и данных. Профессия программиста. Разработка программы и продукты программ (аудиовизуальные изображения).

Категории (группы) программ: общего назначения, профессиональные. Типы программ: офисные (текстовые и графические) редакторы, дизайнерские графические редакторы, мультипликационные, веб-браузеры, игровые, медиа проигрыватели, виджеты, антивирусные, программы для бухгалтерского учета, видеоредакторы, аудиоредакторы. Гибридные программы.

Программы пакета Microsoft Office.

Текстовые, табличные, графические процессоры и редакторы.

Практика

Дидактическая игра на определение типа компьютерной программы. Работа в Блокнот, Microsoft Office Word.

Работа Microsoft Office Word. Тест на скорость набора текста. Создание текстового файла на тему «Техносфера и цифровая информация».

Работа в Microsoft Office Paint. Создание рисунка на тему «Техносфера и цифровая информация».

МОДУЛЬ 3. ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ

3.1 История и основные понятия фотографии

Теория

История фотографии: от дагерротипа и к цифровым технологиям. Фотоэпохи. Фото пленка и цифровая фотография. Способы записи фотоизображения (фотохимический способ, фотоэлектрический способ).

Теория фотографии. Основные понятия и термины фотографии.

Кадрирование: выбор границ и формата изображения. Композиция: правило третей, перспектива в композиции (линейная, тональная и обратная), ритм, размер и масштаб.

Практика

Тест «История фотографии». Тест «Теория фотографии». Сравнение фотографий разных фотозпох.

Выбор кадра и композиции через видоискатель.

3.2 Цифровые устройства для фотографирования.

Теория

Цифровые устройства с фотокамерами: цифровой беззеркальный фотоаппарат и цифровой однообъективный зеркальный фотоаппарат, телефон с фотокамерой, планшет с фотокамерой, веб-камера. Устройство цифровых фото камер и аппаратов. Принцип действия. Запись фото изображения. Энергонезависимый носитель цифровых данных.

Правила и алгоритм цифровой фотосъемки. Фотографирование с помощью штатива и без. Установка подручного и профессионального штатива. Уход за объективом.

Практика

Положение цифрового устройства с фотокамерой в руках. Фотографирование без штатива. Фотографирование телефоном, планшетом, смартфоном, цифровым без зеркальным фотоаппаратом на свободную тему. Использование фильтров.

Создание штатива из подручных материалов. Фотографирование со штативом. Сравнение и анализ снимков.

3.3 Функции и режимы цифрового фотоаппарата

Экспонара и экспозиция

Теория

Понятие об экспонаре и экспозиции: диафрагма, выдержка. Светочувствительность ISO. Баланс белого. Кнопки фиксации компенсации экспозиции. Экспозамер. Точечный замер. Центральное- взвешенный замер. Матричный замер.

Практика

Измерение, регулирование, управление экспозицией.

Глубина резкого изображаемого пространства.

Теория

Понятие глубины резкого изображаемого пространства. Зависимость от различных факторов, важнейших характеристик оптической системы.

Практика

Фотографирование при различных значениях ГРИП.

Режим съемки

Теория

Понятие о режимах съемки. Автоматический режим. Полуавтоматический режим: программная экспозиция, режим приоритета

диафрагмы, режим приоритета выдержки. Ручной режим. Понятие фокусировки. Роль технических параметров в выразительности фотоснимка.

Практика

Фотографирование с помощью разных режимов съемки.

Вспышка

Теория

Режимы работы вспышки. Настройки, их выбор, использование. Встроенная, внешняя вспышки. Отраженный свет вспышки.

Практика

Настройка вспышки. Фотографирование с использованием вспышки.

Фотографирование с отраженным светом вспышки.

3.4 Разнообразие цифровой фотографии

Теория

Виды фотографии: научно-прикладная, художественная, публицистическая.

Техническая фотография- фиксация некоторого объекта "как есть".

Жанры: натюрморт, портрет, пейзаж, научно-прикладная, постановочная, документальная, жанровая. Макросъемка и макрофотография.

Жанровая и документальная фотография как приоритетные жанры творческого объединения. Темы жанровой и документальной фотографии.

Кадрирование и композиция в разных жанрах фотографии.

Практика

Тест «Виды и жанры фотографий»

Просмотри анализ фотографий. Оценка кадрирования, композиции, момента, освещения снимка. Фотографирование с помощью макросъемки.

Пейзаж как жанр цифровой фотографии.

Теория

Тематика, сюжеты виды пейзажа. Режим съемки (полуавтомат, ручной режим). Выбор кадра и формата изображения. Экспозиция кадра. «Золотые часы»-наилучшее

Освещение в сутках. Панорама. Композиция пейзажа (правило третей, перспектива, ритм, активная точка и линия, линия горизонта).

Практика

Поиск сюжета и темы пейзажа. Съемка пейзажа в панораме. Формирование навыков съемки пейзажа различными режимами. Фотографирование отражения. Анализ и сравнение изображений.

Портрет как жанр цифровой фотографии

Теория

Фотопортрет. Выбор модели. Мужской портрет. Женский портрет. Детский портрет.

Семейный портрет. Фотосессия: макияж, одежда, позы.

Стили фотосессий: модная фотография, уличный стиль, деревенский

стиль, стиль жизни, деловой стиль.

Композиция. Освещение. «Высокий» и «низкий» ключ. Разные режимы съемки.

Экспозиция, ГРИП, фокусировка.

Практика

Выбор модели и стиля фотопортрета и фотосессии. Поиск кадра композиции освещения. Фотографирование разных моделей в разных стилях и режимах. Просмотр, анализ и сравнение изображений. Создание коллажа.

Жанровая и документальная фотография

Теория

Понятие жанровой фотографии. Темы: бытовая, социальная, повседневная среда. Сцены жизни: повседневная жизнь, изображение праздников, мероприятий, занятия в творческом объединении. Сюжет жанровой фотографии.

Понятие документальной фотографии. Изображение достоверных фактов и реальных событий.

Практика

Выбор темы, сцены, сюжета детского технического творчества (Музейная комната технического творчества, компьютерный класс, занятия в творческих объединениях, станки, малогабаритная техника, мототехника). Создание жанровой и документальной фотографии в разных режимах. Создание коллажа.

МОДУЛЬ 4. ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

4.1 Графические редакторы: понятие, виды, функции

Теория

Понятие растровой и векторной графики. Понятие и виды графических редакторов. Интерфейс сред редакторов. Основные функции графического редактора: создание рисунка, манипулирование рисунком, ввод и изображение текста, работа с цветами, работа с внешними устройствами (диски, принтер, сканер и др.), изменение размера изображения. Спецэффекты и другие фильтры. Узкоспециализированные программы для обработки фотографий.

Просмотр видеороликов по работе в графических редакторах.

Практика

Тест «Виды графических редакторов». Индивидуальный опрос «Функции графических редакторов».

Сравнение графических редакторов.

Упражнения в обработке цифровых изображений в программе Word.

4.2 Графический редактор Microsoft Office Picture Manager.

Теория

Простота в использовании. Минимальный набор необходимых функций. Базовые инструменты редактирования. Поворот, обрезка, изменение яркости и контрастности, работа с дополнительными настройками цвета, отражение из

ображения по вертикали или горизонтали, избавление от эффекта красных глаз, сжатие и изменение размера рисунка, масштаба изображения. Графические форматы.

Практика

Выбор фотографий разных видов и жанров для редактирования. Выполнение поворота, обрезки, изменения яркости и контрастности, отражения изображения по вертикали или горизонтали, сжатия и изменения размера рисунка, масштаба изображения. Устранение эффекта красных глаз. Работа с дополнительными настройками цвета.

4.3 Графический редактор Fotor

Теория

Базовые инструменты редактирования. Функции редактора. Обрезка фотографии, поворот по вертикали и по горизонтали (автонастройка или ручной режим), зеркальное отражение, регулирование яркости, контраста, четкости насыщенности, работа с тоном, настройка цветовой гаммы посредством изменения температуры, изменение размера картинки.

Коллаж: добавление наклеек, рисунков, табличек, надписи. Портрет: применение эффектов, выбор рамки, формы и декора. ***Практика***

Выбор фотографий разных видов и жанров для редактирования. Выполнение поворота, обрезки, изменения яркости и контрастности, зеркального отражения, сжатия и изменения размера рисунка, масштаба изображения. Регулирование яркости, контраста, четкости насыщенности, работа с тоном, настройка цветовой гаммы посредством изменения температуры, изменение размера картинки.

Создание коллажей «Моя семья», «Мой Медногорск», «Занятия в творческом объединении», «Юные техники». Добавление наклеек, рисунков, табличек. Создание надписи. Редактирование портретов: применение эффектов, выбор рамки, формы и декора.

Анализ и сравнение обработанных и необработанных фотографий.

4.4 Цифровая обработка и фотопечать

Теория

Виды принтеров. Настройки принтеров. Настройка печати.

Практика

Вывод изображения на печать. Пробная фотопечать. Сравнение цифрового и распечатанного изображения. Повторная обработка в графических редакторах при необходимости.

МОДУЛЬ 5. ЦИФРОВОЕ ВИДЕО

5.1 Видео: история, виды, понятия и термины.

Теория

Видео как электронная технология. Формирование, запись, обработка, передача, хранение и воспроизведение подвижного изображения. Принципы телевидения.

Видеозапись (аудиовизуальное произведение) как электронная

технология. Формы записи визуальной информации: видеосигнал, цифровой поток видео данных. Результат видео записи: видеодиаграмма или видеодиаграмма.

Физические носители видеозаписи. Воспроизведение и отображение на устройстве вывода. Характеристика видеосигнала. Форматы видео.

Качество изображения. Эргономика. Настройки. Звук. Зум. Стабилизация. Время записи. Комплектация.

Практика

Интерактивный тест «Видеознарок». Сравнение и анализ видеок кадров.

5.2 Цифровые устройства для видеосъемки. Теория

Категории видеокамер: бытовые, профессиональные, специальные. Цифровые устройства с видеокамерами: цифровой фотоаппарат, ноутбук, телефон, планшет, цифровые кинокамеры. Устройство цифровых видеокамер. Принцип действия. Запись видеоизображения.

Правила и алгоритм цифровой видеосъемки.

Практика

Положение цифрового устройства с видеокамерой в руках. Видеосъемка без штатива, видеосъемка телефоном, планшетом, смартфоном, цифровым фотоаппаратом на свободную тему.

Создание штатива из подручных материалов. Видеосъемка со штативом. Сравнение и анализ снимков.

5.3 Правила сюжетной видеосъемки.

Теория

Планирование и композиция видеок кадра. Объект и сюжет съемки. Установка камеры. Дрожание камеры. Фон. Планы съемки: крупный, средний, общий. Начальная и конечная точка съемки. Перемещение видеооператора.

Статика. Динамика. Эффект стоп-кадра.

Практика

Поиск видеосюжета и объекта. Закрепление видеокамеры в руках. Съемка со штативом и без.

Выполнение видеопроб с одновременной записью звука. Видеосъемка со штативом и без. Уход за объективом.

5.4 Функции и режимы видеокамеры Теория

Основные, специальные, сервисные, монтажные функции.

Основные функции: запись, воспроизведение, трансфокация, контроль за снимаемым изображением, индикация режимов работы.

Специальные функции: режимы программного управления экспозицией. Компенсация яркой засветки, режим повышенной чувствительности, режим компенсации и затенения объектива, цифровая стабилизация изображения, широкий динамический диапазон. Создание цвета, художественные фильтры.

Практика

Выполнение видеосъемки в разных режимах на выбор («полныйавтомат», «спорт», «портрет», «сумерки», «пейзаж»; «сепия», «монотон», «негатив», «монтаж», «негатив», «переходы через затемнение», «переходы через мозаику», «запись с интервалами»).

5.5 Разнообразие цифрового видео

Теория

Жанры видео: хроника, репортаж (художественный репортаж, художественное видео), постановочное, игровое, оперативное (оперативное информационное, оперативное художественное) видео.

Виды видеопродукции: свадебная, корпоративная, юбилейная, школьная, детская, досуговая, спортивная, игровая, биографическая, презентационная, зарисовка.

Репортаж, оперативное информационное видео, презентационная и зарисовочная видеопродукция как приоритетные направления на занятиях в творческом объединении.

Практика

Выполнение видеосъемки в различных жанрах и видах с использованием различных режимов.

Отбор ключевых моментов события. Репортаж на тему «Станция детского технического творчества». Выполнение оперативного информационного видео. Создание презентационной и зарисовочной видеопродукции.

Модуль 6. ВИДЕО-И АУДИОРЕДАКТОРЫ

6.1 Программа ВидеоМонтаж4.15.

Теория

Интерфейс программы. Добавление видеороликов. Переходы между клипами. Обрезка видеофрагментов. Создание фильма из фото и видео. Фильтры и спецэффекты. Наложение текста и графики на видео. Эффективное улучшение качества ролика. Добавление музыки и замена звука. Встроенная коллекция фоновых мелодий. Запись видео для мобильных устройств. Создание видео высокой чёткости.

Практика

Отработка практических основ. Создание мини- видеофильма из отдельных роликов. Создание мини- видеофильма из фотографий.

6.2 Программа Киностудия Windows Live (Windows Live MovieMaker)

Теория

Интерфейс программы. Загрузка фото и видео. Средства для работы с видео и фото. Анимация. Визуальные эффекты. Работа с текстом. Работа со звуком. Запись и сохранение фильма. Вкладка «проект». Вкладка «вид». Темы автофильма. Вкладка «правка». Закадровый текст. Проектная деятельность: Самостоятельное выполнение учащимися творческой работы на выбранную тему на основе полученных знаний. Просмотр и обсуждение.

Практика

Отработка практических основ. Создание мини-видеофильма из отдельных роликов. Создание мини-видеофильма из фотографий. Проектная деятельность: Самостоятельное выполнение обучающимися творческой работы на выбранную тему на основе полученных знаний. Просмотр и обсуждение.

6.3 Программа-аудиоредактор Free AudioEditor.

Теория

Создание, импорт и экспорт файлов звукозаписи. Отображение файлов звукозаписи в виде формы волны и в виде спектра с возможностью масштабирования. Запись (с последующим воспроизведением) с любого доступного источника звука. Вырезка. Копирование. Вставка. Удаление тишины. Вставка со смещением. Применение эффектов. Применение различных фильтров.

Практика

Отработка практических основ.

6.4 Программа ФотоШОУ PRO

Теория

Интерфейс программы. Создание слайд-шоу. Скринсейверы. Видеооткрытки. Заставки музыка. Стильное оформление. Спецэффекты

Практика

Создание слайд-шоу по алгоритму. Создание слайд-шоу на свободную тему. Выбор темы оформления, спецэффектов, заставки музыка. Запись в формате на выбор (включая Full-HD и DVD-видео).

Деловая игра «Тихо! Идет монтаж!»

МОДУЛЬ 7. ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ

7.1 История Всемирной сети. От Web.0.0 к Web.3.0

Теория

Изобретатели сети. Вехи Всемирной сети. Характеристики Web.0.0, Web.1.0, Web.2.0, Web.3.0

7.2 Система

Всемирной сети: структура, возможности, правила работы, безопасность

Теория

Карта интернета. Возможности: интернет-серфинг; просмотр видео и изображений; чтение книг; запуск игр.

Правила безопасности в сети.

Тест «Правила безопасности в сети».

7.3 Интересные факты об Интернете

Теория

Самые известные, малоизвестные и забавные факты об интернете.

МОДУЛЬ 8. ВЫСТАВОЧНАЯ И КОНКУРСНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Теория

Критерии выставочных и конкурсных фото- и видео работ.

Отбор фото-и видеоработ для выставок. Обработка в графических и видеоредакторах. Подготовка работна Фотопечать. Сравнение цифрового и распечатанного изображения. Коррекция в графических редакторах.

Практика

Выставка и защита работ.

МОДУЛЬ9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕЗАНЯТИЕ

Практи

ка

Анализ работ. Планы на второй год обучения.

Конкурс«Лучший знаток информационного мира».Тест. Выставка «Фотосушка».

Награждение лучших учащихся.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

МОДУЛЬ 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ

План работы творческого объединения. Правила поведения учащихся в творческом объединении. Материально-техническая база творческого объединения. Техника пожарной безопасности, антитеррористическая безопасность. Техника безопасности при работе за компьютером.

Практика

Тест «Техника безопасности в творческом объединении» Анализ выполненных работ первого года обучения.

Индивидуальное планирование работы.

МОДУЛЬ 2. ИНФОРМАЦИОННО-КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ

2.1 Информационная технология и медиаграмотность

Теория

Информатизация общества. Современные тенденции развития компьютерного рынка. Информационные процессы и информационные системы. Техническая база информационной технологии. Компьютерные и телекоммуникационные сети. Понятие медиа.

Медиапространство, медиаданные, медиасообщение, новые медиа.

Практика

Деловая игра «Инфознаток». Изучение алгоритма игры.

Распределение функциональных обязанностей. Разыгрывание сценария.

2.2 Профессии в мире информационных технологий

Теория

Профессии оператора ЭВМ, IT-специалиста, видеотехника, звукотехника, фотограф. IT-специалисты: тестировщик; программист; веб-дизайнер; верстальщик; веб-аналитик; разработчик нейроинтерфейсов; специалист в области iOS-разработки; администратор; оператор ПК.

Должностные (функциональные) обязанности.

Деловая игра «Агентство IT-специалистов». Изучение алгоритма игры. Распределение функциональных обязанностей. Разыгрывание сценария.

2.3 Программа Microsoft PowerPoint.

Теория

Структура и интерфейс приложения. Создание презентации. Шрифт и изображение. Дизайн, макеты, темы. Изменение размеров и расположения компонентов. Вставка новых объектов. Просмотр и сохранение презентации.

Практика

Отработка практических навыков владения программой. Создание слайд-шоу «Мои фотографии», «Мое видео». Создание слайд-шоу на свободную тему.

Добавление слайдов, выбор макета, применение тем. Изменение размеров и расположения заполнителей. Вставка объектов. Просмотр и

сохранение презентации.

МОДУЛЬ3. ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ

3.1 Профессии в мире цифровой фотографии

Теория

Специфика фотопрофессий. Техническая и художественная составляющие работы. Фотограф и его ассистент. Функциональные (должностные) обязанности фотографа, фотолаборанта, фоторепортёра, фото документалиста, промышленного фотографа, ретушёра, фоторедактора. Профессиональная студийная фотография. Взаимосвязь представителями других профессий.

Практика

Деловая игра «Фотоагентство». Изучение алгоритма игры. Распределение функциональных обязанностей. Разыгрывание сценария.

3.2. Цветовое пространство и цветовая модель

Теория

Восприятие цвета. Понятие цветового пространства. Цветовые пространства как модели представления цвета низкой и высокой размерности. Цветовые пространства LMS, RGB. Компоненты цвета в разложении на красный, зеленый и синий цвета. XYZ–стандартная система координат. Цветовая модель–математическая модель описания представления диапазона цветов в виде наборов чисел и значений. Модель CIE XYZ как мастер-модель. Способы кодирования в компьютерной графике для передачи и хранения цвета. Соотношение цветовой модели и цветового пространства.

Adobe RGB vs sRGB. Мониторы и принтеры. Цветовое пространство камеры. Преимущества и недостатки съемки в Adobe RGB. Преимущества и недостатки съемки в sRGB. Мониторы и принтеры.

Практика

Тест на восприятие цвета.

Представление цвета точкой и построение цветовой модели в системе координат Упражнение по поиску соответствия цветовой модели и получаемого цвета. Набор цветowych координат и правила построения цветов. Настройка камеры для переключения между цветовыми пространствами Adobe RGB vs sRGB и съемка.

Передача цветовой информации между компьютерами, программами и периферийными устройствами. Вывод на печать.

3.3 Техники, технологии и режимы фотографии

Теория

Режим Live View. Пользование режимом Live View для точной фокусировки: шаг 1, шаг 2, шаг 3, шаг 4, шаг 5.

Режимы при плохом освещении. Основы фотографирования при плохом освещении: светочувствительности, ISO, диафрагма, выдержка. Основы фотографирования салюта: движение фейерверка, отсутствие штатива, настройки диафрагмы, значение ISO, фокусное расстояние. Фотографирование ночью: режимы съемки. Эффект звездочек. Эффект боке. Новогодние фотографии.

Эффект мультиэкспозиции. Понятие мультиэкспозиции. Эффект, прием и техника.

Немного истории. Процесс создания кадра с мультиэкспозицией.

Фризлайт. Понятие фризлайт. Техника выполнения. Основы фризлайт.

Инструменты для фризлайт. Идеи для фризлайт.

Таймлапс. Суть технологии Time Lapse. Оборудование. Настройка камеры.

Постобработка.

Технология HDR. Понятие динамического диапазона в фотографии: количество ступеней экспозиции, отношение яркостей самых светлых и тёмных объектов съёмки: максимальное отношение яркостей белого и чёрного цветов на мониторе/ фотобумаге, диапазон оптических плотностей плёнки. Динамический диапазон HDR:256EV. Режим съёмки HDR в камерах последних моделей. Основные ошибки при создании HDR.

Практика

Выполнение фотографий с помощью режима LiveView. Просмотри анализ фотографий.

Выполнение фотографий с различными настройками при плохом освещении.

Отработка навыков настройки фотоаппарата. Просмотр и анализ фотографий.

Отработка навыков, техники выполнения фризлайт, использование различных инструментов. Просмотр и анализ фотографий.

Определение динамического диапазона снимка. Снимок пейзажа в HDR. Выполнение фотографий. Подбор исходного материала. Определение динамического диапазона снимка. Отработка навыков. Просмотр и анализ фотографий. Коррекция освещённости сцены, которая достигается правильным выбором момента и ракурса съёмки искусственной постановкой света, а также использованием специальных режимов работы фотокамеры.

4. Графические редакторы

4.1 Программа Lightroom (демо-версия)

Теория

Понятие растровой и векторной графики. Организация изображений. Редактирование фотографий. Экспорт фотографий. Начал работы: импорт фотографий в Lightroom. Левая область диалогового окна. Параметры в верхней части диалогового окна. Правая область диалогового окна. Нижняя панель диалогового окна.

Практика

Импорт и экспорт фотографий. Редактирование фотографий. Работа с интерфейсом программы.

4.2 Программа Adobe Photoshop (демо-версия)

Теория

Интерфейс, инструменты и меню. Вспомогательные элементы. Палитры. Изучение цветовой гаммы снимка.

Слой, маска. Повторяющиеся узоры. Параметры динамики кисти. Дополнительные наборы операций. Основы масштабирования. Режим наложения.

Создание сложных 3D-объектов. Сложное выделение волос. Смена цвета глаз. Добавление движения. Создание водяного знака.

Практика

Апробирование полученных знаний на практике. Обработка имеющихся фотографий в личном пользовании.

4.3 Программа Corel Photo Paint.

Теория

Термины программы Corel PHOTO-PAINT. Окно приложения. Панели инструментов. Набор инструментов. Панель свойств. Окна настройки. Цветовая палитра. Строка состояния. Инструменты выделения. Плагины. Создание пылающего текста.

Использование фильтра Canvas для создания фона. Докер Info в Photo-Paint. Светящийся блик в бокале.

Практика (8 часов)

Апробирование полученных знаний на практике. Обработка фотографий. Применение инструмента для удаления эффекта «красных глаз», инструмента для создания рамок, плагин для добавления к изображению погодных условий.

Применение текстурных фильтров.

МОДУЛЬ 5. ЦИФРОВОЕ ВИДЕО

5.1 Виды, стили и форматы видео

Теория

Форматы видео. HDR-как формат цифрового видео. Домашнее и студийное качество. 8-битная и 10-битная кодировка глубины цвета. Потенциал HDR-видео и телевизоры LG с 10-битной матрицей. Количество оттенков на пиксель. HDR-дисплеи цифровые HDR-камеры. Динамический диапазон в кино и видео. Сужение динамического диапазона посредством подсветки теней. UltraHD-версии с HDR.

Виды видеопродуктов: видеоролик, видеопрезентация, слайд-шоу, видеопоздравление, видеофильм, видеоурок (скринкаст).

Стили видео: «живая камера», «имитация», «авангард», «андеграунд».

Форматы видео: материал, фильм (видеофильм), клип (видеокадр): клип-рассказ (повествование), клип-образ, фильм-клип.

Практика

Упражнение на определение и сравнение видов видео продуктов. Применение технологии HDR.

Создание видео в определенном стиле, видеоформате.

5.2 Профессии в мире цифрового видео

Теория

Видеомонтажер (Дизайн, монтаж, съемка, обработка видео. Навыки режиссера, и журналиста, и редактора). Создатель видеороликов (создание

рисованных видеороликов, которые получают название дудл-видео, рекламные мини-сюжеты). Иллюстратор (раскадровка). Видеограф (съемка различных событий, используя фото-и видеотехнику. Монтаж, обработка видео). Звукорежиссёр (Этапы звукопроизводства. Концепция звука. Создание художественных звуковых образов). Оператор. Музыкальный редактор. Сценарист.

Практика

Выполнение практических заданий по карточкам.

5.3 Основы кинематографа (звук, свет, цифровые переходы, вывод фильма)

Теория

Звук кино. Запись звука на съемочной площадке. Прокладка фонов. Звуковые эффекты. Дополнительные элементы. Шумовое озвучивание. Запись голоса. Подбор программы. Вырезка звука из видео. Подборка голоса для видео.

Свет кино. Осветительные приборы и техника. Оборудование. Типы ламп. Световые аксессуары. Схемы света для видеосъемки. Источники света. Видеосъемка на улице. Правильная настройка освещения при съемке видео в помещении.

Практика

Применение теоретических знаний на практике.

МОДУЛЬ 6. ВИДЕО-И АУДИОРЕДАКТОРЫ

6.1 Программа MAGIX Видеоделюкс (VideoDeluxe).

Теория

Основные функции: импорт, режимы отображения, видеоэффекты, эффекты движения, ключевые кадры, озвучивание, прожиг видео на диск, включая меню диска, экспорт. Особые функции: оптимизация производительности, шаблоны трейлеров, распознавание сцен, выборочное применение эффектов, анимация маршрутов путешествия, многокамерный режим, Stereo 3D.

Практика

Апробирование полученных знаний на практике. Обработка видео.

6.2 Линейный и нелинейный монтаж в программах Pinnacle Studio и Adobe Premiere.

Теория

Нелинейный и линейный монтаж. Монтаж видео в программе Adobe Premiere: режимы отображения, видео и аудиоэффекты, вырезание фрагментов. Монтаж видео в программе Pinnacle Studio: знакомство с интерфейсом и набором инструментов, импорт и экспорт видео, слайд-шоу, титры, автоматическое создание видео и музыки, эффекты современем, маркеры, анимация.

Практика

Монтаж видео в Adobe Premiere и в Pinnacle Studio. Отработка практических навыков.

6.3 Звук, переходы и цифровые эффекты.

Теория (2 часа)

Средств создания звуковых эффектов.

Улучшение

звучания речевых комментариев.

Мониторинг. «Хирургия» и кузнечный молот частотной коррекции. Точно по размеру. Придайте объем. Стилль ретро. Динамическая обработка. Генераторы гармоник.

Эквалайзеры. Эффекты, основанные на временной задержке сигнала. Переходы для видео: Крышка. Хлесткая панорама. Отвлечение. Вращение. Встряска. Перекрытие.

Спецэффекты в кино.

Практика (4 часа)

Апробирование полученных знаний на практике. Обработка фотографий.

6.4 Вывод фильма.

Теория

Настройка вывода. Подготовка фильма к выводу. Вывод на дисковый носитель. Качество и емкость дисковых форматов. Вывод в файл. Вывод на ленту. Вывод в веб.

Практика

Апробирование полученных знаний на практике.

МОДУЛЬ 7. ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ

7.1 Веб-сервисы и приложения

Теория

Понятие веб-сервисов и приложений. Функциональные возможности. Виды: хостинги, социальные сети, облачные сервисы.

Практика

Сравнение веб-сервисов и приложений. Загрузка видеороликов и фоторабот.

Создание блога.

7.2 Виртуальные игры

Теория

Виды виртуальных игр: экшен, аркада, симуляторы/менеджеры, стратегии, приключения, музыкальные, ролевые, логические, традиционные, настольные, текстовые. Графика игр.

Практика

Игровая практика в интернете.

МОДУЛЬ 8. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.
--

Области проектирования: видеопродукт (в различных видеоредакторах на выбор), фотопродукт (с обработкой в различных видеоредакторах на выбор), слайд-шоу (в программах PowerPoint и ФотоШОУ PRO).

1 этап. «Мозговой штурм» по определению целей и задач проекта, области, темы, содержания, проектирования.

2 этап. Создание сценариев.

Практика

3 этап. Работа с источниками информации (сбор, анализ, систематизация, обобщение).

4 этап. Работа над созданием проекта.

5 этап. Подготовка к демонстрации.

6 этап. Составление плана защиты работы. Защита проекта.

7 этап. Демонстрация продукта проектной деятельности. Анализ результатов деятельности по проекту.

МОДУЛЬ 9. ВЫСТАВОЧНАЯ И КОНКУРСНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Теория

Критерии выставочных и конкурсных фото- и видеоработ. Отбор фото- и видеоработ для выставок.

Практика

Обработка в графических и видеоредакторах.

Фотопечать. Сравнение цифрового и распечатанного изображения. Коррекция в графических редакторах. Оформление фоторабот.

Участие в выставках и конкурсах.

МОДУЛЬ 10 ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ЗАНЯТИЕ

Теория

я

Планы на будущий учебный год.

Практика.

Анализ работ. Конкурс «Лучший знаток информационного мира». Тест. Выставка «Фотосушка».

Защита портфолио. Награждение лучших учащихся.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

МОДУЛЬ 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ

Теория

я

План работы. Техника пожарной безопасности, антитеррористическая безопасность.

Техника безопасности при работе за компьютером.

Практика

Тест «Техника безопасности в творческом объединении» Анализ выполненных работ второго года обучения.

Индивидуальное планирование работы.

МОДУЛЬ 2. ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННО-КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ

2.1 Информатизация общества. Современные тенденции развития компьютерного рынка.

Теория

Развитие сети интернет. Робототехника. Разновидности роботов. 3D-принтеры и сканеры. Модернизация периферийных систем. Новейшие компьютерные программы и модели цифровых устройств.

Практика

Тест «Роботы»

Сравнение цифровых устройств.

Слайд-шоу «Моя любимая компьютерная программа».

2.2. Искусственный интеллект

Теория

Человеческий и искусственный интеллект. История искусственного интеллекта. Области применения. Интеллектуальные машины и интеллектуальные компьютерные программы. Интеллектуальные роботы. Свойство интеллектуальных систем выполнять творческие функции. Книжки и фильмы об искусственном интеллекте.

Свойства искусственного интеллекта в фото-и виде устройствах.

Практика

Сравнение интеллектуальных систем.

Компьютерная игра. Анализ возможностей искусственного интеллекта в компьютерной игре на выбор. Применение программы-бота.

2.3. Программа Microsoft Office Publisher

Теория

Microsoft Office Publisher – настольная издательская система. Приложение начального уровня. Интерфейс программы. Акцент на проектирование разметки страницы. Выпуск разнообразных публикаций. Шаблоны оформления и незаполненных публикаций, (информационные бюллетени, брошюры, рекламные листовки, открытки, веб-узлы, форматы почтовых сообщений). Маркетинговые материалы.

Реклама и распространение информации о творческом объединении.

Практика

Изучение интерфейса программы.

Создание брошюр, рекламных листовок, открыток на свободную тему.

Создание брошюр, рекламных листовок на темы

«Творческое объединение» и «Детский центр».

МОДУЛЬ3. ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ

3.1 Фотограмма и сканография

Теория

Понятие фотограммы. История фотограммы. Фотохимический способ. Процесс изготовления. Имитация фотограммы цифровой фототехникой. Средства: точечный источник света (светодиод), прозрачная поверхность, полупрозрачный материал (ткань, полиэтилен). Проекция теневого изображения. Использование зеркала или поворотного ЖК-экрана. Эффект «негатив» в графическом редакторе. Применение фотограммы в технической фотографии.

Понятие сканографии и сканограммы. Обработка фоторедакторами. Размещение объектов на стеклянной панели сканера. Глубина резкости. Оптическое разрешение планшетного сканера. Техническое устройство сканеров.

Практика

Создание фотограммы с различными объектами. Обработка в графическом редакторе.

Создание сканограммы с учетом технического устройства сканеров. Эксперимент с расположением оригинала. Выбор параметров сканирования. Расстановка дополнительных источников света.

Обработка в графическом редакторе.

3.2 Креативная фотография и арт-фотография

Теория

Современное визуальное искусство: сочетание художественного и технического направлений.

Понятие креатива. Сочетание возможностей фототехники и компьютерной графики. Виды арт-фотографии: концептуальная, абстрактная, сюрреалистическая, аналитическая. Идеи креативной фотографии.

Оборудование и инструмент. Фон. Схема, настройки, режимы, эффекты.

Постобработка.

Практика

Создание креативной фотографии по заданным условиям: с помощью мыльных пузырей, масла и воды. Подготовка материала. Обработка в фоторедакторах.

Создание арт-фотографии на тему «Полет». Обработка в фоторедакторах.

Создание арт-фотографии на свободную тему. «Мозговой штурм». Поиск информации и материала. Подготовка материала. Обработка в фоторедакторах.

3.3 Социальная фотография-открытка

Теория

Понятие социальной фотооткрытки. Сходство с репортажной и

реалистической фотографией. «Значительное содержание при внешней незначительности происходящего». Проблемы социума.

Шрифт и изображение. Концепт фотографии.

Практика

Создание социальной фотографии-открытки по заданным условиям. «Мозговой штурм». Название-социальный посыл. Обработка в фоторедакторах.

Создание социальной фотографии-открытки на свободную тему. «Мозговой штурм».

Название-социальный посыл. Обработка в фоторедакторах.

3.4 Рекламная фотография

Теория

Виды и особенности. Коммерческая фотография. Работа с брендом. Студийная и не студийная съемка. Приемы: демонстрация, очевидность. Выделение особенностей. Оборудование. Углы и перспективы. Проявление творчества и креатива. Обработка.

Предметная фотография как разновидность рекламной фотографии. Предметная съемка.

Практика

Рекламная идея. Поиск материалов. Поиск композиции, освещения.

Фотографирование предметов. Вставка рекламного текста. Обработка в графических редакторах.

Просмотр и анализ фотографий.

МОДУЛЬ 4. ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

4.1 Программа Adobe After Effects

Теория

Гибридный редактор. История версий программы. Интерфейс и функциональные возможности программы. Библиотека плагинов. Статичные графические изображения.

Практика

Редактирование статичных графических изображений по собственному выбору.

Лабораторная работа.

4.2 Разнообразие графических редакторов

Практика

Выбор редактора в соответствии с идеями и целью работы. Редактирование цифровых изображений.

МОДУЛЬ 5. ЦИФРОВОЕ ВИДЕО

5.1 Социальный видеоролик

Теория

Понятие социального видеоролика. Стиль социального видеоролика: «живая камера». Форматы: материал, фильм (видеофильм), клип-рассказ (повествование). Жанр репортажа.

Расположение титров. Концепт видеоролика.

Практика

Создание социального видеоролика по заданным условиям. «Мозговой штурм».

Название-социальный посыл. Обработка в видео и аудиоредакторах.

Демонстрация и анализ работы.

5.2 Рекламный видеоролик

Теория

Виды и особенности. Коммерческое видео. Идея и сюжет. Студийная и нестудийная съемка. Приемы: демонстрация, очевидность. Выделение особенностей. Оборудование. Углы и перспективы. Закадровый текст. Проявление творчества и креатива. Гибридные редакторы.

Предметная видеосъемка как разновидность рекламного видеоролика.

Практика

Поиск рекламной идеи. Поиск композиции, освещения.

Создание пробных видеоматериалов. Съемка предметов. Вставка титров.

Обработка в гибридных редакторах.

Просмотр и анализ видеороликов.

МОДУЛЬ 6. ВИДЕО-И АУДИОРЕДАКТОРЫ

6.1 Программа Adobe After Effects

Теория

Программное обеспечение компании Adobe Systems. Редактирование видео и динамических изображений. Разработка композиций (композитинг). Анимация. Создание различных эффектов.

Практика

Изучение интерфейса. Выполнение цветокоррекции. Постпродакшн.

Создание рекламного ролика.

6.2 Программа Audacity

Теория

Audacity – свободный многоплатформенный аудиоредактор звуковых файлов.

Политрек (работа с несколькими дорожками). Функциональные возможности.

Практика

Импорт и экспорт файлов. Запись звука. Запись с одновременным прослушиванием имеющихся дорожек. Изменение темпа сохранением высоты тона. Изменение высоты тона с сохранением темпа. Удаление шума по образцу. Воспроизведение множества дорожек одновременно. Сведение дорожек с разными качественными характеристиками с автоматическим преобразованием к заданным характеристикам проекта в режиме реального времени. Сохранение результатов.

6.3 Обработка видео в программах по выбору

Практика

Выбор редактора в соответствии с идеями и целью работы. Обработка видео-и аудио материала.

МОДУЛЬ 7. ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ

7.1 Web 4.0 – Интернет будущего

Теория

Web4.0—этап развития Всемирной паутины. Принципы нейрокоммуникации. Ускорение работы сетей, поисковых роботов-охотников текстовой и визуальной информации. Сочетание самых тонких возможностей человека и возможностей машин.

7.2 Интеллектуальные он-лайн игры

Теория

Распространенность в массмедиа. Виды: логические, стратегические, текстовые. Виды стратегий. Квесты, головоломки. Игры для социальных сетей. Профессия гейм-дизайнера.

Практика

Игровая практика. Конкурс «Лучший игрок».

7.3 Блоггерство

Теория

Понятие блога. Блог как веб-сайт. Основное содержимое: регулярно добавляемые записи (текст, изображения или мультимедиа). Комментарии. Блогосфера. Блогеры. Хобби или профессия. Функция в информационном мире: самопрезентация, коммуникация, развлечение, сплочение и удержание социальных связей, саморазвитие, психотерапия.

Практика

Создание блога. Комментарии учащихся в группе. Блоговая запись в виде знаков.

Общение знаками. Рефлексия.

7.4. Создание сайтов

Теория

Понятие сайта. Профессия веб-дизайнера. Процесс создания веб-сайта или веб-приложения. Креативные идеи и дизайн. Разработка технического задания. Проектирование интерфейсов.

Основы программирования. Конструкторы сайтов. Ограничения бесплатного аккаунта.

Практика

Создание сайта в конструкторе Wix. Создание сайта на платформе Гугл. Рефлексия.

МОДУЛЬ 8. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.

Теория

Области проектирования: видеопродукт (с обработкой в различных видеоредакторах на выбор), фотопродукт (с обработкой в различных видеоредакторах на выбор), слайд-шоу(в программах Power Point и Фото ШОУ PRO).

1 этап. «Мозгово йштурм» по определению целей и задач проекта, области, темы, содержания, проектирования.

2 этап. Создание сценариев.

Практика

3этап. Работа с источниками информации (сбор, анализ, систематизация, обобщение).

4этап.Работа над созданием проекта.

5этап Подготовкак демонстрации.

6этап.Составление плана защиты работы.Защита проекта.

7этап.Демонстрация продукта проектной деятельности.

8этап. Анализ результатов деятельности по проекту.

МОДУЛЬ9. ВЫСТАВОЧНАЯ И КОНКУРСНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Практика

Критерии выставочных и конкурсных фото-и видеоработ.

Отбор фото-и видеоработ для выставок. Обработка в графических и видеоредакторах.

Фотопечать. Сравнение цифрового и распечатанного изображения.

Коррекция в графических редакторах. Оформление фоторабот.

Участие в выставках и конкурсах.

МОДУЛЬ10. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ЗАНЯТИЕ

Теория

Выдача сертификатов.

Практика

Фестиваль информационных открытий.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Ожидаемые результаты освоения программы сформулированы в контексте Концепции развития дополнительного образования и отслеживаются по трем компонентам: **предметный, метапредметный и личностный**, что позволяет определить динамику развития каждого учащегося.

В течение года проводится *входная, текущая и итоговая* диагностика (промежуточная и итоговая аттестация). *Цель диагностики*-выявление соответствия реальных результатов образовательного процесса прогнозируемым результатам освоения образовательной программы.

Личностные результаты

- устойчивый интерес к техносфере, информационным технологиям;
- устойчивая мотивация к технической, творческой и познавательной деятельности;
- ценностное отношение к профессиональному самоопределению, профессиям информационно-технологического профиля;
- ценностное отношение к интеллектуальному труду, научному знанию, достижениям в сфере информационных технологий;
- самооценка и развитие потенциальных профессиональных способностей к технической деятельности;
- навыки безопасного поведения в информационной среде и веб-пространстве;
- установа на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;
- развитие дисциплинированности, ответственности, инициативности;
- развитие: коммуникативный потенциал, навыки организации сотрудничества, умение следовать этическим принципам в общении с педагогом, сверстниками;

Метапредметные результаты

- умение классифицировать, сравнивать, анализировать объекты техносферы, информационной сферы, цифровые устройства и информационные технологии;
- умение находить, систематизировать, структурировать, редактировать, корректировать цифровую информацию;
- развитие пространственного, технического мышления, творческого воображения, эстетического вкуса;
- владение основами проектирования, информационных технологий;
- развитое логическое мышление, умение выявлять причинно-следственные связи;
- развитые навыки самоанализа и самоконтроля;

- умение планировать, алгоритмизировать, корректировать деятельность,

Предметные результаты

- представления о техносфере, истории и теории информации, фотографии и видео;
- знания об устройстве, функциях и режимах цифровых устройств для фотографирования и видеосъемки;
- знание об архитектуре ПК, операционной системе Windows, Всемирной сети, информационных технологиях;
- знание о профессиях информационно-технологического профиля;
- умение работать в аудио-, видео- и графических редакторах, программах создания слайд-шоу;
- владение технологиями управления цифровыми устройствами;
- владение технологиями цифровой фотографии, цифрового видео, компьютерных программ и работы в интернете;
- умение обрабатывать, редактировать, монтажировать, оформлять, демонстрировать, конвертировать, сохранять информацию;
- умение моделировать, создавать, проектировать аудио-, видео-фотопродукт.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО– ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график 1-го года обучения

№ п/п	Дата проведения В соответствии с расписанием	Время проведения занятия В соответствии с расписанием	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
МОДУЛЬ1.ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ							
			Комбинированное	2	Вводное занятие(введение в программу)	ЦДОД	Практическая работа
Модуль2.ОСНОВЫИНФОРМАЦИОННО-КОМПЬЮТЕРНОЙГРАМОТНОСТИ							
			Практическое	4	Техносфераицифроваяинформация	ЦДОД	Фронтальныйпрос,практическаяработа
			Практическое Лабораторная работа	4	Архитектураиоперационныесистемы ПК		Практическая работа
			Практическое	4	Компьютерныепрограммы		Практическая работа
Модуль3.ЦИФРОВАЯФОТОГРАФИЯ							
			Беседа	4	История и		Фронтальный

			Комбинированное		основные понятия фотографии	ЦДОД	прос, практическая работа
			Практическое	4	Цифровые устройства для фотографирования.		Практическая работа
			Практическое	10	Функции и режимы цифрового фотоаппарата		опрос, практическая работа
			Комбинированное	14	Разнообразие цифровой фотографии		Практическая работа

Модуль 4. ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

			Комбинированное	4	Графические редакторы: понятие, виды, назначение	ЦДОД	Фронтальный опрос
			Практическое	6	Графический редактор Microsoft Office Picture Manager.		Практическая работа
			Практическое	8	Графический редактор Fotor		Практическая работа
			Практическое Деловая игра	4	Цифровая обработка и фотопечать		Практическая работа

Модуль 5. ЦИФРОВОЕ ВИДЕО

			Комбинированное	2	Видео:история, виды, понятия и термины	ЦДОД	Индивидуальный опрос
			Практическое	4	Цифровые устройства для видеосъемки.		Фронтальный опрос
			Практическое	4	Правила сюжетной видеосъемки.		Практическая работа
			Практическое	6	Функции и режимы видеокамеры		Практическая работа
			Практическое Деловая игра Выставка	10	Разнообразие цифрового видео		Работа по флэш-карточкам, презентация

МОДУЛЬ 6. ВИДЕО-И АУДИОРЕДАКТОРЫ

			Практическое	10	Видеоредактор ВидеоМонтаж	ЦДОД	Фронтальный опрос
			Практическое	10	Киностудия Windows Live		Практическая работа
			Практическое	4	Аудиоредактор Free Audio Editor		Практическая работа
			Практическое Деловая игра	8	ФотоШоуPRO		Практическая работа Работа по инструкционным картам

МОДУЛЬ 7. ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ

			Теоретическое	2	ИсторияВсемирнойс ети.От Web.0.0кWeb.3.0		опрос
			Теоретическое	2	Система Всемирной сети		тест
			Теоретическое	2	Интересные факты об Интернете		тест
			Выставки и конкурсы	2	МОДУЛЬ8. ВЫСТАВОЧ НАЯ И КОНКУРСНА Я ДЕЯТЕЛЬНО СТЬ	ЦДОД	Индивидуал ьный опрос Педагогичес кое наблюдение
			Презентация защитаработ	и 2	МОДУЛЬ9. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ		конкурс Защита ПРОЕКТОВ

Календарно-учебный график 2-го года обучения

<i>№ п/п</i>	<i>Дата проведения</i>	<i>Время проведения занятия</i>	<i>Формазанятия</i>	<i>Кол ичеств о часов</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Мест о проведе ния</i>	<i>Форма контроля</i>
	В соответствии с расписанием	В соответствии с расписанием					
			Комбинированное	2	Вводное занятие(введение в программу)	ЦДОД	Викторина, практическая работа
	МОДУЛЬ2. ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННО-КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ 12Ч						
			Практическое	2	Информационная технология и медиа грамотность	ЦДОД	Практическая работа онлайн-тест
			Практическое	2	Профессии в мире информационных технологий		Практическая работа
			Практиче	8	Программа Microsoft		

			ское Дело вая игра творческа я лаборат ория		Publisher Point		Практичес кая, творческа я работа
Модуль 3. ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ 24ч							
			Беседа с элементами игры	2	- Профессии в мире цифровой фотографии	ЦДОД	Фронтальный опрос, практич еская работа
			Практическое	4	Цветовое пространство и цветовая модель		Практичес кая работа
			Практическое Творческая лаборатория	18	- Техники, технологии режимы фотографии		Практическая работа Интерактивн ый тест работа по флэш- карточкам
Модуль 4. ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ 28ч							
			Практическое	8	Работа в программе Lightroom	ЦДОД	Практичес кая работа
			Практическое Круглый стол	10	Работа в программе Adobe Photoshop		Практичес кая работа
			Практическое Деловая игра	10	Работа в программе Corel Photo		Практичес кая работа
МОДУЛЬ 5. ЦИФРОВОЕ ВИДЕО 18ч							

			Практическое	8	Виды, стили и форматы видео	ЦДОД	Опрос Работы по флеш-карточкам
			Практическое	4	Профессии в мире цифрового видео		Практическая работа
			Комбинированное Практическое	6	Основы кинематографа (звук, свет, цифровые переходы, вывод фильма)		Практическая работа

МОДУЛЬ 6 ВИДЕО-И АУДИО РЕДАКТОРЫ 20 Ч

			Комбинированное Практическое	10	MAGIX Видеоредактор (Video Deluxe)	ЦДОД	практическая работа
			Практическое	10	Линейный и нелинейный монтаж в программах Pinnacle Studio и Adobe Premiere.		Практическая работа Творческая работа презентация и защита

МОДУЛЬ 7. ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ

			Комбинированное	2	Веб-сервисы и приложения	ЦДОД	Практическая работа
			Практическое	4	Виртуальные игры		практическая работа

МОДУЛЬ 8. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ 22 Ч

			Комбинированное	2	Введение в проектную деятельность	ЦДОД	Практическая работа
			Деловая игра	16	Создание видео-или		Творческая

			рческая лаборато рия		фотопроекта		работа
			Презентация иза щита проекта	4	Защита проекта		Презентация из щитараб от выставка
			Выставка конкур с	10	МОДУЛЬ ВЫСТАВОЧНАЯ КОНКУРСНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	9. ЦДОД И	Опрос, Выставка, конкурс
			Комбинирован ное	2	МОДУЛЬ 10. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	ЦДОД	Защита проектов

Календарно-учебный график 3-го года обучения

№ п/п	Дата проведения	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол- чес- т- во часо- в	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
----------	-----------------	--------------------------	---------------	--	--------------	------------------	----------------

МОДУЛЬ 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ 2ч

ЦДОД

Комбинированная
иев

2
Вводное занятие (введен

Виктори
на, практ
ическая р
абота

программу)

МОДУЛЬ 2. ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННО- КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ 16ч

Практическое 2 Информатизация общества.
Современные тенденции
развития компьютерного
рынка.

Комбинированное 4 Искусственный интеллект

Практиче Дел

практиче
ская рабо
та онлайн
-тест
Практическая

О
В

			играТвор			ЦДОД	работа	
			ческаялаб	10				
			оратория		ПрограммаMicrosoftPubli			
							sherPoint	Практиче ская,творч ескаяработ а
МОДУЛЬ3.ЦИФРОВАЯФОТОГРАФИЯ32ч								
			Беседасэлемен 3	Фотограммаисканография		ЦДОД	Фронтальный	
			тамиигры				опрос,практич ескаяработа	

			Комбинированное	10	Креативная фотография и арт-фотография		Практическая работа
			Творческая лаборатория	10	Социальная фотография-открытка		практическая работа
			Практическое Дело	10	Рекламная фотография		Фронтальный опрос, практическое
МОДУЛЬ 4. ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ 10ч							
			Практическое	4	Программа Adobe After Effects	ЦДОД	практическая работа
			Практическое Круг	6	Обработка цифровых фотографий		практическая работа
МОДУЛЬ 5. ЦИФРОВОЕ ВИДЕО 24ч							
			Комбинированное	10	Социальный видеоролик	ЦДОД	Опрос
			Практическое	14	Рекламная съемка		Практическая работа
МОДУЛЬ 6. ВИДЕО-И АУДИО РЕДАКТОРЫ 8ч							
			Комбинированное	3	Программа Adobe After Effects	ЦДОД	практическая работа
			Практическое	3	Программа Audacity		Практическая работа
			Творческая лаборатория	2	Обработка видеопрограмм по выбору		Творческая работа Фронтальный опрос, практическое
МОДУЛЬ 7. ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ 10ч							
			Комбинированное	1	– Web 4.0 – Интернет	ЦДОД	практическая работа

			Практическое	2	– Интеллектуальные онлайн-игры		практическая работа
			Творческая лаборатория	3	– Блоггерство		Викторина, практическая работа
			Творческая лаборатория	4	– Создание сайтов		Практическая работа
МОДУЛЬ 8. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ 44 Ч							
			Комбинированное	2	Введение в проектную деятельность	ЦДОД	Практическая работа
			Деловая игра Творческая лаборатория	16	Создание видео- или фотопроекта		Творческая работа
			Презентация из защита проекта	4	Защита проекта		Презентация из защита работ выставка
МОДУЛЬ 9. ВЫСТАВОЧНАЯ И КОНКУРСНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ 10 Ч							
			Выставка конкурс	10	Выставка, конкурс	ЦДОД	Выставка, конкурс
МОДУЛЬ 10. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ 2 Ч							
			Комбинированное	2	Защита портфолио	ЦДОД	Защита портфолио

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.2.1 Материально-техническое обеспечение

Наличие компьютерного класса, компьютеров, рабочих мест для учащихся и мультимедийного оборудования, соответствующих правилам безопасной эксплуатации.

Оборудование: проектор, ноутбук, фотоаппарат, видеокамера.

2.2.2 Информационное обеспечение

Электронная библиотека: видеотека, фототека, слайдотека, интернет-ресурсы.

2.2.3 Кадровое обеспечение

Для реализации данной программы потребуются компетентные в области технической деятельности специалисты с педагогическим образованием или специалисты, имеющие подготовку по направлению «Педагогика и образование», первой или высшей квалификационной категории, а также педагог-психолог.

2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

К формам промежуточной и итоговой аттестации относятся:

- *Практическая работа* (отработка навыков: настройка камеры. Выполнение фотографий с помощью различных режимов. Использование техники фотографирования на практике. Создание презентаций);

- *Творческая работа* (техническая деятельность с элементами творчества);

- *интерактивные тесты, викторины, онлайн-тесты;*

- *Выставка, презентация и защита творческих работ, проектов* (на занятии, на выставке «Волшебный мир детства», выставке НТТМ);

- *Защита проектов* (проходит на итоговом занятии в форме видеоролика, слайд-шоу);

Для отслеживания и фиксации образовательных результатов **используются:**

- фотоматериалы;

- грамоты, дипломы

Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов являются:

- аналитический материал по итогам проведения педагогической диагностики,

- видеоролики;

- презентации;

- слайд-шоу;

- фотовыставки;

- защита творческих работ.

2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Планируемые результаты	Диагностические методы, методики, задания
Предметные	Квест-карты Тесты (в письменной и устной форме,

	<p>Уровня сформированности коммуникативных УУД) Инструкционные карты по проектированию</p> <p>Диагностика особенностей развития поискового планирования (определение уровня сформированности регулятивных УУД)</p> <p>Метод педагогического наблюдения</p>
Личностные	<p>Шкала выраженности учебно-познавательного интереса по (Г.Ю.Ксензовой)</p> <p>Анкета для оценки уровня мотивации Н.Лускановой</p> <p>Метод педагогического наблюдения</p> <p>Опрос Рефлексия</p>
	<p>интерактивные, онлайн-тесты) Викторины</p> <p>Опросы</p> <p>Инструкционные карты по проектированию (диагностика проектных умений)</p> <p>Практические задания</p> <p>Работа по флэш-карточкам, квест-картам</p> <p>Диагностическая карта</p>
Метапредметные	<p>Деловая игра</p> <p>Методика «Кодирование» (адаптация субтеста Векслера версии А.Ю.Панасюка) (определение уровня сформированности познавательных УУД)</p> <p>Упражнение</p> <p>Работа по квест-картам</p> <p>Адаптированная методика «Кто прав?» (Г.А.Цукерман) (Определение</p>

2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение разработано в форме образовательно-методического комплекса, включающего:

- *Пакет методических материалов;*
- *Пакет дидактических материалов;*
- *Пакет контрольно-диагностических материалов.*

Модуль	Методический материал	Дидактический материал
Вводное занятие	План занятия технологическая карта занятия	Презентации
Основы информации- компьютерной грамотности	Технологическая карта занятия Методическая разработка деловой игры	<i>видеотека</i> слайдотека (презентации) Интерактивные тесты Онлайн-тест
Цифровая фотография	Технологическая карта занятия Методическая разработка деловой игры	<i>фототека</i> Презентации Квест-карты
Графические редакторы	Технологическая карта занятия Методические разработки деловых игр	<i>видеотека</i> Презентации
Цифровое видео	Технологическая карта занятия Методические разработки деловых игр	<i>видеотека</i> Флэш-карточки
Видео- и аудиоредакторы	Технологическая карта занятия Методические разработки деловых игр	<i>Видеотека, аудиотека</i> Слайдотека (Презентации)
Всемирная сеть	Технологическая карта занятия	<i>Видеотека</i> Презентации Онлайн- тест
Проектная деятельность	Методическая разработка «Технология технического проектирования».	Презентации Инструкционные карты
Выставочная и конкурсная	Технологическая карта занятия	Презентации

деятельность		
---------------------	--	--

Основные педагогические технологии

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

- *Технология группового обучения (КСО)*-для организации совместных действий, коммуникаций, общения, взаимопонимания и взаимопомощи;

- *Коллективной творческой деятельности*-для развития творческих способностей обучающихся и приобщения к многообразной творческой деятельности с выходом на конкретный результат; воспитания общественно-активной творческой личности;

- *технология дифференцированного обучения*—применяются задания различной сложности в зависимости от интеллектуальной подготовки учащихся;

- *игровые*—для воссоздания и усвоения обучающимися общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением;

- *проектной деятельности*-для достижения заранее определенной цели; решения познавательных и практических задач; приобретения коммуникативных умений, работа в различных группах; развития исследовательских умений;

- *информационно-коммуникационные технологии*—применяются для демонстрации презентаций на занятиях, проведения диагностики.

Формы учебного занятия

Основные формы организации занятий по программе: ***комбинированное, практическое занятие, лабораторная работа, творческая лаборатория, выставка, конкурс, защита проектов, деловая игра, круглый стол, защита портфолио, фестиваль.***

Формы организации деятельности обучающихся на занятии— ***фронтальная, индивидуальная, групповая, коллективная.***

Ход занятия (технологическая карта занятия)

• ***Вводная часть***

- Приветствие
- Создание проблемной ситуации
- Актуализация ранее приобретенных знаний
- Мотивация деятельности

• ***Основная часть***

- Добывание нового знания
- Практическая работа Инструктаж по ТБ Физминутка
Создание продукта

• ***Заключительная часть***

- Презентация работ/Выставка Подведение итогов/ Рефлексия

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

1. Дмитрий Лазарев. Презентация: Лучшее один раз увидеть! — М.: Альпина Бизнес Букс, 2009.— С. 142.— ISBN 978-5-9614-0974-1.
2. Дуг Лоу. PowerPoint 2010 для чайников= PowerPoint 2010 For Dummies.— М.: «Диалектика», 2011. — С. 320. — ISBN 978-5-8459-1722-5.
3. И.Д. Куклина. Создание динамических объектов в программе PowerPoint 2010 (рус.) // информатика: журнал. — М., 2016. — Март (№ 03 (685)).— С. 18—20.
4. Методическая копилка учителя информатики-<http://www.metod-kopilka.ru>;
5. Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках-<http://www.klyaksa.net>;
6. Википедия– свободная энциклопедия– <http://www.wikipedia.org>
7. «Исследовательская работа школьника» (электронный журнал) –<http://www.isssl.dnttm.ru>
8. Новости образования– <http://www.nmc.uvuo.ru>
9. Федеральный портал Российское образование-<http://www.edu.ru/>
10. Использование информатики и ИКТ в дополнительном образовании –<https://interactive-plus.ru>
11. Сообщество учителей информатики-<http://informatiki.tgl.net.ru>
12. Учительский портал-<http://www.uchportal.ru>
13. Педагогическая мастерская-<http://открытыйурок.рф/>

2.6.1 Список рекомендованной литературы для учащихся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
3. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ–Петербург, 2005.
4. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия «Учебный курс». Ростов на Дону: Феникс, 2002.
5. Онлайн учебник по курсу www.dolinin-informatika.narod.ru

Приложение 1

Диагностика личностных результатов

Шкала выраженности учебно-познавательного интереса

(по Г.Ю. Ксензовой)

Цель: определение уровня сформированности учебно-познавательного интереса школьника.

Оцениваемые универсальные учебные действия: действие смыслообразования, установление связи между содержанием учебных предметов и познавательными интересами учащихся.

Метод оценивания: индивидуальный опрос учителя.

Описание задания: методика представляет собой шкалу с описанием поведенческих признаков, характеризующих отношение школьника к учебным задачам и выраженность его учебно-познавательного интереса. Учителю необходимо отметить наиболее характерные

особенности поведения каждого ученика при решении учебных задач (см. табл.2).

Оценка уровня учебно-познавательного интереса		
Уровень интереса	Критерий оценки поведения	Дополнительный диагностический признак
1	2	3
1.Отсутствие интереса	Интерес практически не обнаруживается. Исключение составляет реакция на яркий, смешной, забавный материал	Безразличное или негативное отношение к решению любых учебных задач. Более охотно выполняет привычные действия, чем осваивает новые
1	2	3
2.Реакция на новизну	Интерес возникает лишь к новому материалу, касающемуся конкретных фактов, но не теории	Оживляется, задает вопросы о новом фактическом материале, включается в выполнение задания, связанного с ним, но длительной устойчивой активности не проявляет

3.Любопытство	Интерес возникает к новому материалу, но не к способам решения	Проявляет интерес и задает вопросы достаточно часто, включается в выполнение задания, но интерес быстро иссякает
4.Ситуативный учебный интерес	Интерес возникает к способам решения новой частной единичной задачи (но не к системам задач)	Включается в процесс решения задачи, пытается самостоятельно найти способ решения и довести задание до конца, после решения задачи интерес исчерпывается
5.Устойчивый учебно-познавательный интерес	Интерес возникает к общему способу решения задач, но не выходит за пределы изучаемого материала	Охотно включается в процесс выполнения заданий, работает длительно и устойчиво, принимает предложения и находит новые применения найденному способу
6.Обобщенный учебно-познавательный интерес	Интерес возникает независимо от внешних требований и выходит за рамки изучаемого материала. Ориентируется на общие способы решения систем задач	Интерес — постоянная характеристика, проявляется выраженное творческое отношение к общему способу решения задач, стремится получить дополнительную информацию. Имеется мотивированная избирательность интересов

Уровень 1 может быть квалифицирован как несформированность учебно-познавательного интереса; уровни 2 и 3 — как низкий познавательный интерес; уровень 4 — удовлетворительный; уровень 5 — высокий; уровень 6 — очень высокий. В соответствии с принятой в программе шкалой оценивания уровни 1, 2, 3 соответствуют низкому уровню, уровень 4 — среднему, уровни 5, 6 — высокому.

Метод педагогического наблюдения

Ценностное отношение к профессиональному самоопределению, профессиям информационно-технологического профиля; к интеллектуальному труду, научному знанию, достижениям в сфере информационных технологий

Педагог анализирует посещаемость обучающихся, интерес к обучению, определяют отношение учащегося к получаемым знаниям и степень ценности, выявляет доминирующие мотивы с помощью опроса.

*Устойчивая мотивация
познавательной деятельности*

технической, творческой

и

Педагог наблюдает за культурой труда, за качеством эмоций по отношению к продуктам технической деятельности; осознание ценности труда и творчества определяется через эмоциональную составляющую, а также количество продуктов труда.

Самооценка и развитие потенциальных профессиональных способностей к технической деятельности

Установка на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией

Педагог наблюдает за качеством и уровнем выполнения работы, устанавливает степень адекватности самооценки процесса и результата деятельности, степень адекватности действий нормам работы с информацией.

Письменный опрос

- 1) Пригодились ли тебе знания, полученные в творческом объединении «Журналята»? В чем именно?
- 2) Назанятиях ты не раз получал сложные задания по оперированию цифровой информацией. Тебе приходилось напряженно думать. Как ты считаешь, ты стал от этого более развитым?
- 3) Стал ты более эффективен в работе на уроках после занятий в творческом объединении?
- 4) Где применяются информационные технологии в жизни человека?
- 5) Как ты считаешь, без информационных технологий жизнь стала бы лучше или хуже? Почему?
- 6) Для чего я изучаю информационные технологии?
- 7) Планируешь ли ты выбрать профессию, связанную с ИТ?

Методика «Кто Я?»

(модификация методики М. Куна)

Цель: выявление сформированности Я-концепции и самооценки.

Оцениваемые универсальные учебные действия: действия, направленные на определение своей позиции в отношении социальной роли ученика и школьной деятельности; действия, устанавливающие смысл учения.

Метод оценивания: фронтальный письменный опрос.

Описание задания: каждому учащемуся предлагается написать как можно больше ответов на вопрос «Кто Я?».

Критерии оценивания:

1. Дифференцированность — количество категорий (социальные роли, умения, знания, навыки; интересы, предпочтения; личностные свойства, оценочные суждения).
2. Обобщенность — степень обобщенности суждений-характеристик «Я».
3. Самоотношение — соотношение положительных и отрицательных оценочных суждений.

Уровни оценивания:

1. Дифференцированность
 - 1—2 определения, относящиеся к 1-й, 2-й категориям.
 - 3—5 определений, преимущественно относящихся к 2-й, 3-й категориям (социальные роли, интересы, предпочтения).
 - От 6 определений более, включая более 4 категорий, в том числе характеристику личностных свойств.
2. Обобщенность
 1. Учащиеся называют конкретные действия, свои интересы.
 2. Совмещение категорий 1-й и 3-й.
 3. Учащиеся указывают свою социальную роль, обобщенные личностные качества (сильный, смелый).
 4. Самоотношение.
4. Преобладание отрицательных оценочных суждений о себе или одинаково большое количество отрицательных и положительных суждений (низкое самопринятие и лиотвержение).

5. Незначительное преобладание положительных суждений или преобладание нейтральных суждений (амбивалентное или недостаточно позитивное самоотношение).

6. Преобладание положительных суждений (положительное самопринятие).

Диагностика метапредметных результатов**ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОММУНИКАТИВНЫХ, РЕГУЛЯТИВНЫХ, ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ УУД:**

Деловые игры:

«Тихо! Идет монтаж!»

«Видеотехник»

«Фотоагентство»

«Репортер»

«Агентство IT-специалистов»

Ход игры

Изучение алгоритма игры.

Распределение функциональных обязанностей: группа разбивается на подгруппы, которые представляют собой профессиональное сообщество. В каждой подгруппе выбирается *директор, главный специалист и его ассистент.*

Разыгрывание сценария: выполнение задания по алгоритму, заданным условиям, собственному замыслу.

Презентация задания.
Рефлексия и анализ.

Методика «Кодирование» (адаптация 11 субтеста Векслера в версии А.Ю.

Панасюка)

Цель: выявление умения осуществлять кодирование с помощью символов и знаков. Оцениваемые универсальные учебные действия: знаково-символические действия –

кодирование (замещение); регулятивное действие контроля. Метод оценивания: индивидуальная или групповая работа с обучающимися. Описание задания: учащемуся предлагается в течение заданного времени осуществить кодирование, поставив в соответствие определенному изображению условный символ. Задание предполагает тренировочный этап (введение инструкции). Далее предлагается продолжить выполнение задания, недопуская ошибок

и как можно быстрее. Критерии оценивания: количество допущенных при кодировании ошибок, число дополненных знаками объектов. Уровни сформированности действия замещения: 1. Обучающийся не понимает или плохо понимает инструкции. Выполняет задание правильно на тренировочном этапе и фактически сразу же прекращает или делает много ошибок на этапе самостоятельного выполнения. Умение кодировать не сформировано. 2. Обучающийся адекватно выполняет задание кодирования, но допускает достаточное количество ошибок (до 25% от выполненного объема) или работает крайне медленно. Сформированность действия кодирования (замещения). Обучающийся быстро понимает инструкцию, действует адекватно. Количество ошибок незначительное.

Квест-карты

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ РЕГУЛЯТИВНЫХ, ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ

УУД

Квест-карта №1

- Определи жанр фото.
- Сделай фото в этом жанре.
- Обработай в графическом редакторе Fotor (измени характеристики) в соответствии с заданным стилем.

Квест-карта №2

1. Перечислите технические объекты информационных технологий.
2. Перечислите признаки информационных технологий, по которым можно классифицировать.

3. Перечислите признаки технологий, по которым они различаются.

Квест-карта №3

1. Назовите виды цифровой информации.
2. Назовите признаки каждого из видов цифровой информации.
3. Перечислите понятия, которые свойственны каждому из видов цифровой информации.

Педагогическое наблюдение

Оцениваемые универсальные учебные действия: коммуникативные. Назначения педагога: обращает внимание на способность к взаимодействию в коллективных учебных заданиях, степень конфликтности, уровень сформированности речевых навыков в учебных ситуациях.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОММУНИКАТИВНЫХ И

РЕГУЛЯТИВНЫХ УУД

Технологическая карта по проектированию Подготовительная работа

1. Определиться: проект будет создаваться самостоятельно или группой из 2-3 человек? Привыбор следует учитывать свои возможности и взаимоотношения со сверстниками в группе.
2. Выбрать область проектирования.
3. Выбрать и продумать тему проекта. Тема должна нравиться и быть понятна. Менять тему в процессе работы нельзя.

Планировочная работа

1. Распределить обязанности между участниками микрогрупп или группы. При распределении важно учитывать возможности участников.
2. Продумать порядок действий в ходе работы над проектом. Записать порядок действий.

Практическая работа

1. Работа над сюжетом.
2. Создание схем, планов, сценариев.
3. Выбор компьютерной программы в соответствии с целью и задачами проекта.
4. Работа с цифровыми устройствами.
5. Подготовка текста защиты, оформление проекта.
6. Демонстрация проекта.
7. Защита проекта

Аналитическая работа

1. Рефлексия
2. Обсуждение в группе.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ

УУД

Диагностическая методика определения уровня сформированности познавательных УУД (построение числового эквивалента или взаимно-однозначного соответствия):

Цель: выявление умения осуществлять кодирование с помощью символов и знаков.

Оцениваемые универсальные учебные действия: знаково-символические действия – кодирование (замещение); регулятивное действие контроля.

Метод оценивания: индивидуальная или групповая работа с детьми.

Описание задания: ребенку предлагается в течение заданного времени осуществить кодирование, поставив в соответствие определенному изображению условный символ. Задание предполагает тренировочный этап (введение инструкции). Далее предлагается продолжить выполнение задания, не допуская ошибок и как можно быстрее.

Критерии оценивания: количество допущенных при кодировании ошибок, число допущенных знаков объектов.

Уровни сформированности действия замещения:

1. Ребенок не понимает или плохо понимает инструкции. Выполняет задание правильно на тренировочном этапе и фактически сразу же прекращает или делает много ошибок на этапе самостоятельного выполнения. Умение кодировать не сформировано.

2. Ребенок адекватно выполняет задание кодирования, но допускает достаточно много ошибок (до 25% от выполненного объема) либо работает крайне медленно.

Сформированность действия кодирования (замещения). Ребенок быстро понимает инструкцию, действует адекватно. Количество ошибок незначительное.

Приложение 3

Диагностика предметных результатов в Тест «Основы фотографии»

Наилучшее

качество печати обеспечивают принтеры: струйные
матричные

✓ лазерные

Фотокамера Kodak EasyShare C180:

это полупрофессиональный аппарат

это бюджетное решение для профессионалов

✓ это камера начального уровня

Максимальная частота кадров видеофотокамеры Kodak EasyShare

C180: 10 кадров в сек

✓ 30 кадров в

сек 20 кадров

в сек

Графический редактор, позволяющий создавать обложки-вкладыши для CD-футляров и наклейки на диски называется:

✓ Nero Cover Designer

Nero

ShowTime Nero

oImageDrive

Что неверно:

синий цвет — холодный

одный

✓ оранжевый цвет может быть теплым

и холодным красный цвет — теплый

Наличие аберрации это:

✓ недостаток

к линзам объектива термин отношения

не имеет достоинство объектива

Светосила объектива:

правильного ответа здесь нет

✓ характеризует его способность давать ту или иную яркость (освещенность) изображения
определяет способность объектива передавать цвета

Какая из программ создания цифровых фотоальбомов имеет русский интерфейс?

FlipAlbum Suite

ProfessionalFrameMaster

✓ PhotoGift

При выборе Высокого качества (Fine), стандартного качества и экономичного режима изображения сохраняются в формате:

TIFF

- ✓ JPE
- GGI
- F

Фотография излишне светлая, если:

- ✓ на гистограмме горка пикселей расположена справа на гистограмме горка пикселей расположена слева на гистограмме горка пикселей расположена по центру
- Отметьте векторные форматы изображений:

TIF, TIFF

- ✓ CDR,
- SVG
- PSD,
- BMP

Прозрачность маски Маски (Masks):

- ✓ можно менять от 0 до 100% менять нельзя
- имеет две степени – полностью прозрачна или непрозрачна совсем

В фотокамере Kodak EasyShare C180, как в большинстве других мыльниц, встроенная вспышка эффективна на расстояниях:

5-10 метров
и больше метра

- ✓ до 3 метров

Найдите правильное утверждение:

✓ движение фотокамеры во время экспонирования приводит к «смазыванию» изображения

при макросъемке необходимо обязательно установить фотокамеру на штатив и снимать в плохую погоду нельзя

Дальтонизм это:

- ✓ неспособность правильно определять цвета
- или иные цвета это повышенная восприимчивость людей в свету это

невозможность отличать белый или черный цвет Найдите неверный ответ:

выдержка (продолжительность экспонирования) бывает — от тысячных долей секунды до нескольких минут

промежутков времени, в течение которого на матрицу проецируется изображение, называется выдержкой

- ✓ другое название для выдержки (синоним) – диафрагма

Может ли показанный справа инструмент применяться для

цветовой коррекции фотографий?

не может

это не инструмент Adobe Photoshop

✓ может

Ритм фотографии (укажите неверный ответ):

✓ ритм фото не может быть. Ритм — это музыкальный термин ритм задает форму движение через повторяемость

может быть монотонным или динамичным

Изображения при выборе режима Супер качества (SuperFine) сохраняются

в формате: GIF

JPEG

✓ TIFF

Формат JPG лучше по качеству, чем формат TIF? одинаково да, лучше

✓ нет, хуже

Физический размер изображения может измеряться в:

✓ миллиметрах, см, дюймах или пикселях точках на дюйм (dpi) пикселях

Какое утверждение является правильным?

чем меньше мегапикселей указано в маркировке камеры, тем более качественную фотографию можно получить число мегапикселей на качество снимков не влияет

✓ чем больше мегапикселей указано в маркировке камеры, тем более качественную фотографию можно получить

Каково назначение функции Zoom (Трансфокация)?

✓ Zoom (Трансфокация) меняет фокусное расстояние объектива Zoom (Трансфокация) это микросхема, включающая фотовспышку

Zoom (Трансфокация) реализует удаление фотографа от объекта съемки Укажите неверный ответ. Возможны следующие тональности фотографии:

✓ сочетание очень светлых тонов с

темными, без промежуточных полутонов означает слабый контраст

преобладание светлых тонов (светлая тональность), а преобладание темных тонов (темная тональность)

сочетание очень светлых тонов с

темными, без промежуточных полутонов означает сильный контраст

Блик – это...

один из приемов хорошей композиции снимка улучшает динамику фотоснимка

✓ ухудшает качество

фотографии Отметьте

верные утверждения:

✓ количество освещения, которое при экспонировании получает светочувствительный элемент, называется экспозицией математически экспозиция выражается отношением освещенности к выдержке

✓ математически экспозиция выражается произведением освещенности на выдержку

Можно ли в Photoshop создавать собственные шрифты?

можно использовать только шрифты, установленные в системе

✓ оба ответа

верны

Наличие эффекта «красных глаз»:

✓ это недостаток фотовспышки и характеризует работу фотоаппарата отрицательно

хороший показатель фотовспышки
является положительной характеристикой фотоаппарата
Сколько цветов содержится в формате GIF-изображения?

✓ не более 256

6

более 256

16 миллионов

Как фокусное расстояние объектива влияет на угол обзора камеры: чем больше фокусное расстояние, тем больше угол обзора

- ✓ чем больше фокусное расстояние, тем меньше угол обзора влияет

Сравнение цифрового зума с оптическим: цифровой зум лучше зума оптического

- ✓ оптический зум лучше цифрового зума не нужен совсем и тот, и другой зум одинаково хороши

Для движущихся объектов необходимо оставлять пространство: справа слева

- ✓ для продолжения движения за ними

Какой из элементов фотоаппарата захватывает изображение и передает его на аналоговый преобразователь, который анализирует аналоговые электрические импульсы и преобразует их в цифровой вид (поток нулей и единиц)?

- ✓ матрица объектива микропроцессор

Какой цвет обозначен буквой R в цветовой модели RGB?

- ✓ красный
коричневый
черный

В цифровом фотоаппарате множество сенсоров образует: процессор чип

- ✓ светочувствительную матрицу

Увеличение разрешения фотоизображений:

- ✓ предпочтительнее организовывать программным способом лучше делать на уровне железа (аппаратно) и аппаратный, и интерполяционный способ для

получения качественных изображений равнозначны

Найдите правильное утверждение:

при стандартном на сегодня размере точки («зерне») 0,5 мм для 17-дюймовых мониторов стандартным является разрешение 1024x768 dpi

- ✓ при обычном на сегодня размере точки («зерне») 0,2 мм для 17-дюймовых мониторов стандартным является разрешение 1024x768 dpi
при обычном на сегодня размере точки («зерне») 0,2 мм для 17-дюймовых мониторов стандартным является разрешение 800x600 dpi

Изображения в режиме RAW сохраняются:

- ✓ с заголовком файла, содержащим информацию о балансе белого
- ✓ с данными о любой обработке изображения, примененной в установках цифровой сюжетной программы и изменения в резкости
- ✓ информацией об изменениях, сделанных при настройке контраста, цвета

овой насыщенности

цветас

использованиестройствауправленияцифровымиэффектами

Какая палитра содержит больше информации о цвете RGBилиCMYK?

- ✓ RGB
- HSB
- CMYK

Какойизформатовподдерживаетслоии альфа каналы (маски)?

CDR, FLA

- ✓ PSD,
TIF, TIFFAI,
BMP

Диски формата DVD+RW могут быть перезаписаны:

- ✓ до 1000 раз
до миллиона
раздо 100 раз

Найдите неверное утверждение:

- ✓ в фотоаппаратах существует автоматический баланс белого процессором .Для

цвето коррекция в цифровой технологии достаточно изменить коэффициенты усиления в нужных цветовых каналах. Мало синего? —

повышаем коэффициент усиления синего канала и получаем снимок, как бы сделанный в свете ламп накаливания

✓ установка баланса белого в современном цифровом аппарате может осуществляться с помощью специальной кнопки или в меню может вручную устанавливаться тип освещения кадра —

солнце, дневной свет, голубое (тень) и облачно небо, люминесцентная лампа, лампа накаливания, свольфрамовой нитью, фотовспышка и т. д. и камера делает поправку на соответствующую цветовую температуру

- ✓ баланс белого —

один из параметров метода передачи цветного изображения, определяющий соответствие цветовой гаммы изображения объекта цветовой гамме объекта съемки

Уточните следующий закон композиции:

✓ чем ближе объект к зрителю, тем он кажется важнее и главнее, так как ближний объект привлекает больше внимания

главный объект всегда яркого цвета

главный объект композиции всегда

контрастен Найдите ошибку:

JPEG позволяет наиболее компактно записать полученную матрицу изображения, но заложенные в этом формате алгоритмы сжатия приводят к некоторой потере информации, тем большей, чем больше сжатие

TIFF сохраняет изображение без потерь, но такие файлы имеют большой размер

✓ формат RAW очень компактен и предназначен для записи информации, непосредственно полученной матрицей

Наилучшая цветопередача

получается: при лампах

накаливания

при люминесцентном освещении

- ✓ при дневном освещении

Уточните роль перспективы в композиции и найдите ошибку

- ✓ размещение главного объекта сзади усилит задний план
- один из приемов подчеркивания перспективы — сочетание переднего и заднего

плано

в сюжетно важные объекты нужно располагать на переднем плане

Фокусное расстояние объектива измеряется

в дюймах

сантиметрах

✓ миллиметр

ах Найдите

ошибку:

белый и черный цвета

являются нейтральными не обычное

привлекает

✓ чем больше объектов в кадре, тем интереснее снимок

- Эффект «красных глаз» в фотографии можно убрать: только в Photoshop и только одним способом
- ✓ на фотоотпечатке синим фломастером, а также специальным режимом подавления на фотоаппарате
 - ✓ не только в Photoshop, но и в других графических редакторах

Интерактивный тест по фотографии



Практическая работа

Тема: Создание видеofilmасредствами Windows Movie Maker «Киностудия»

Цель работы: освоить умение

- монтировать видеofilm из отдельных файлов, разного типа: графических, звуковых, текстовых и пр.;
- применять различные эффекты;
- сохранять проекты в формате видеofilmов, для дальнейшего воспроизведения;
- редактировать готовый видеofilm.

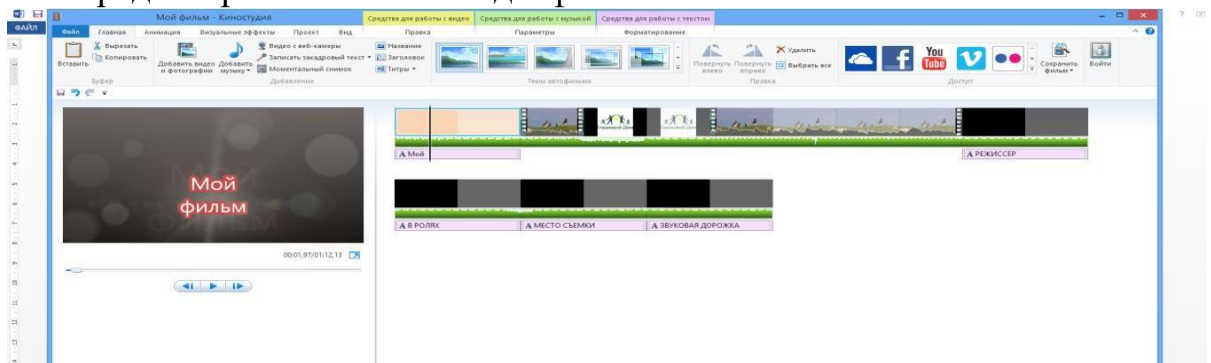


Рисунок программы Windows Movie Maker «Киностудия»

1.-Окно

Технология выполнения работы

Добавление видео и фотографий в «Киностудию»

1. На вкладке «Киностудия» Главная в группе Добавление выберите Добавить видео и фотографии (Рис. 1).

2. В диалоговом окне **Добавление видео и фотографий** откройте папку с фотографиями и видео, выберите необходимые файлы, а затем нажмите кнопку **Открыть**.

Чтобы выбрать несколько фотографий и видео, нажмите клавишу **CTRL** и, удерживая ее, выберите нужные файлы.

3. Расположите клипы в требуемой последовательности.

4. Создайте переходы между клипами.

Между двумя изображениями, видеоклипами или названиями на раскладке можно добавлять видеопереходы (Рис.2).

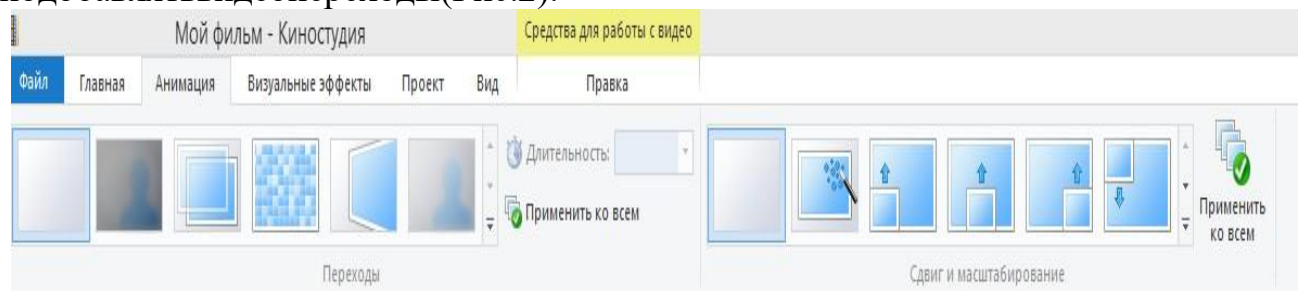


Рисунок 2.-Видео переходы

5. Добавить видеоэффекты (Рис.3).



Рисунок 3.-Видеоэффекты

6. Выполните обрезку (усечение) клипов, чтобы скрыть ненужные сегменты.

7. Разделите или объедините клипы.

8. Добавьте речевой комментарий, синхронизированный с клипами.

9. Добавьте аудиоинформацию.

10. Выполните коррекцию музыкального или речевого сопровождения.

11. Добавьте текстовую информацию (название фильма, заголовки клипов, титры в конце фильма. Примеры в Приложении.

Импорт фотографий и видео в "Киностудию"

С помощью "Киностудии" вы можете импортировать на компьютер фотографии и видеосмещение различных цифровых камер и устройств. При импорте фотографий и видео они копируются на камеру или другое устройство на компьютер, после чего вы можете их использовать в "Киностудии". Кроме того, они будут отображаться в "Фотоальбоме".

Список устройств, с которых можно импортировать фотографии и видео:

- Цифровая камера или телефон, подключенные к компьютеру с помощью USB-кабеля
- Карты SD, miniSD или CompactFlash, находящиеся в устройстве чтения карт
- Компакт-диск или DVD-диск с данными
- Видеокамера с функцией записи на внутренний жесткий диск или карту флэш-памяти
- Видеокассета, записанная на цифровой видеокамере (DV) или видеокамере

ысокой четкости (HDV)

Если у вас есть веб-камера, встроенная в компьютер или подключенная к нему с помощью USB-кабеля, вы можете записывать видео с веб-камеры и добавлять его в "Киностудию".

Редактирование фильмов в "Киностудии"

Усечение
видео

Вы можете усесть начало или конец видео, оставив в готовом фильме только желаемую часть. И

Например, если первые несколько кадров затемнены, вы можете обрезать начало видео, чтобы убрать темный фрагмент из окончательной версии фильма.

Приусечении видеофайлов "Киностудии"

исходный видеофайл не изменяется. Внеютаается весь отснятый материал.

- Чтобы быстро усесть видео в "Киностудии", воспроизведите видео, которое нужно усесть, а затем нажмите клавишу I, чтобы сделать текущую точку начальной точкой воспроизведения, или клавишу O, чтобы сделать ее конечной точкой воспроизведения (Рис. 4).

- Если вы усекаете часть видео, которая содержит субтитры, они также усекаются.

Разделение видео

Вы можете разделить видео на две меньшие части, а затем продолжить изменение. Например, после разделения видео можно поменять места и его части, изменив порядок их воспроизведения в фильме.

Разделение видео на два элемента

1. Выберите видео, а затем перетащите индикатор воспроизведения в точку, в которой нужно его разделить.

2. В разделе

Средств для работы с видео на вкладке Правка Изменения нажмите кнопку Разделить.

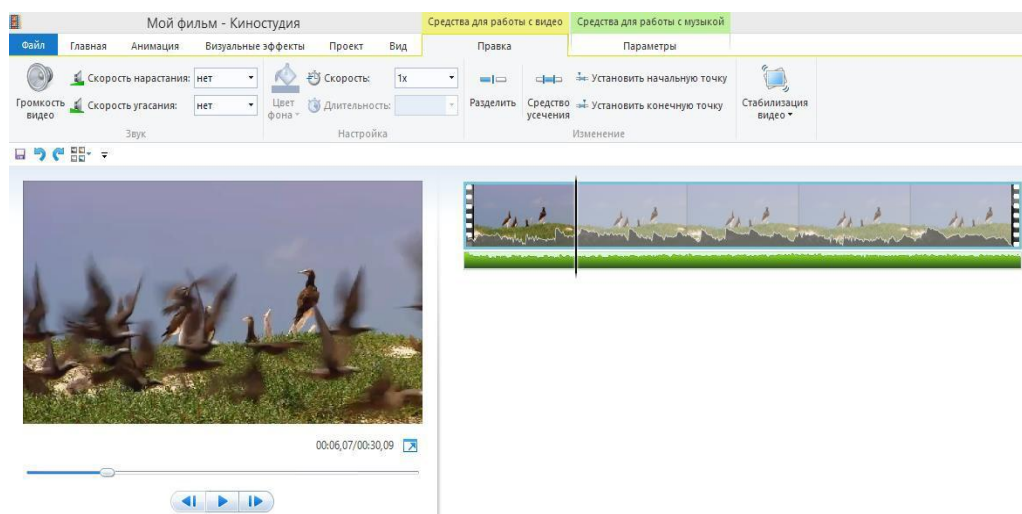


Рисунок 4- Образка видео

Ускорение и замедление воспроизведения видео

С помощью "Киностудии" можно изменить скорость видео, ускорив или замедлив темп его воспроизведения.

Выберите видео, а затем в разделе Средств для работы с видео на вкладке Правка

в группе Настройка выберите список Скорость, а затем укажите скорость (в зависимости от степени желаемого ускорения или замедления).

Выбор темы

При выборе темы в автофильме в "Киностудии" к вашему фильму автоматически добавляются названия, титры, переходы и эффекты. Предварительно просмотрит

темы автофильма, наводя курсор на каждую из них.

После добавления необходимых фотографий, видео и музыкальных файлов в "Киностудию" на вкладке Главная в группе Темы автофильма выберите тему, которая больше всего подходит к вашему фильму. Вы можете продолжить редактирование или просто сохранить фильм.

Добавление и редактирование аудиозаписи в "Киностудии"

Создайте блестящий фильм, используя средства редактирования фильмов в "Киностудии", с помощью которых вы можете добавить музыку, настроить громкость, применить эффекты плавного нарастания или затухания музыки и многое другое.

Добавление музыки

1. На вкладке Главная в группе Добавить выберите пункт Добавить музыку.

2. Выберите нужный музыкальный файл, а затем нажмите кнопку Открыть. Применение эффекта плавного нарастания или затухания музыки

1. Для этого щелкните нужный аудиофайл.

2. В разделе Средства для работы с музыкой на вкладке Параметры в группе Звук выполните одно из указанных ниже действий или оба эти действия:

- Для появления музыки выберите список Скорость нарастания, а затем выберите скорость появления музыки.

- Для исчезновения музыки выберите список Скорость угасания, а затем выберите скорость исчезновения музыки.

Изменение начальной и конечной точки воспроизведения музыки

1. Щелкните композицию.

2. Перетащите индикатор воспроизведения на шкале кадров в точку композиции, в которой она должна начинаться или заканчиваться в фильме. Затем выполните одно из указанных ниже действий:

- Чтобы установить новую начальную точку воспроизведения музыки в текущей точке, в разделе Средства для работы с музыкой на вкладке Параметры в группе Изменение выберите Установить начальную точку.

- Чтобы установить новую конечную точку остановки воспроизведения музыки в текущей точке, в разделе Средства для работы с музыкой на вкладке Параметры в группе Изменение выберите Установить конечную точку.

Изменение громкости звука музыкального элемента

1. Щелкните композицию.

2. В разделе Средства для работы с музыкой на вкладке Параметры в группе Звук выберите пункт Громкость музыки, а затем переместите ползунок влево, чтобы уменьшить громкость, или вправо, чтобы увеличить ее.

Изменение громкости звука в видео

1. Щелкните видео.

2. В разделе Средства для работы с видео на вкладке Правка

в группе Звук нажмите Громкость видео, а затем переместите ползунок влево, чтобы уменьшить громкость, или вправо, чтобы увеличить ее.

Критерии оценки практической работы

Признак сформированных умений	Наличие признака
умеет монтировать видеофильмы из отдельных графических и видеофайлов	
умеет добавлять в видеофильмы музыкальные фрагменты	
умеет добавлять в видеофильмы	
умеет применять различные эффекты;	
умеет редактировать готовый видеофильм	
Демонстрирует умение сохранять полученные результаты	
Всего баллов	
Оценка	

Шкала оценки:

0 баллов - признак отсутствует

1 балл - признак присутствует частично

2 балла - признак присутствует в полном объеме

Максимальное количество баллов за работу - 12

12 баллов - «отлично»

8-9 баллов - «хорошо»

6-7 баллов - «удовлетворительно»

Менее 6 баллов - «неудовлетворительно»

Проверочная работа

Работа в PowerPoint. Создание презентаций

1. Что такое PowerPoint?

• прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций

• прикладная программа для обработки кодовых таблиц

• устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме

• системная программа, управляющая ресурсами компьютера

2. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...

1. слайд

2. лист

3. кадр

4. рисунок

ок

3. В каком разделе меню окна программы PowerPoint находится команда «Создать (Новый) слайд»?

• Показ слайдов

- Вид
- Файл
- Вставка

4. Какая кнопка панели Рисование в программе PowerPoint меняет цвет контура фигуры?

1. цвет шрифта
2. тип линии
3. тип штриха
4. цвет линий

5. Команды добавления диаграммы в презентацию программы PowerPoint-...

1. Правка – Добавить диаграмму
2. Файл – Добавить диаграмму
3. Вставка – Диаграмма
4. Формат – Диаграмма

6. Открытие панели WordArt в окне программы PowerPoint осуществляется с помощью команд:

1. Вид – Панели инструментов – WordArt
2. Вид – WordArt
3. Вставка – WordArt
4. Сервис – Панели инструментов – WordArt

7. В каком разделе меню окна программы PowerPoint находится команда Настройка анимации?

- Показ слайдов
- Формат
- Файл
- Вставка

8. Клавиша F5 в программе PowerPoint соответствует команде...

Меню
справки Свойств
лайда Показ
слайдов Настройк
и анимации

9. Какая клавиша прерывает показ слайдов презентации программы PowerPoint?

- Enter
- Del
- Tab
- Esc

10. Укажите расширение файла, содержащего обычную презентацию Microsoft PowerPoint.

- . ppt
- . gif

- .jpg
- .pps

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ответ	a	a	d	d	c	a	a	c	d	a

Работа в программе Lightroom: Как включить горячие клавиши в Lightroom?

О: Включите **английскую раскладку** на клавиатуре. Горячие клавиши в Lightroom не работают в русской раскладке.

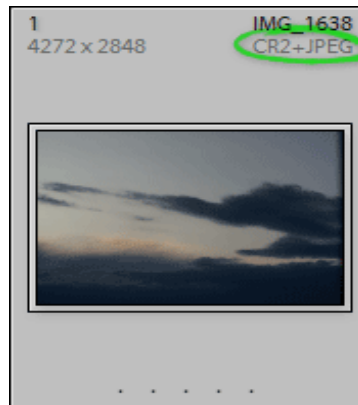
В: При работе с кистью и градиентом на фотографии появляются какие-то точки. Что эти точки делают?

О: Эти точки являются маркерами корректировочных масок. Поскольку вы можете добавлять много корректировочных масок, и градиентов, то перед их изменением вы должны щелкнуть по соответствующему маркеру.

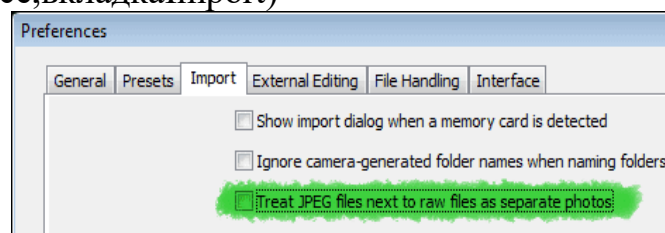
Даже если вы создали одну маску или градиент, то после закрытия панели инструмента, если вы хотите вновь отредактировать маску (градиент) вам нужно щелкнуть по его маркеру на фотографии. Иначе вы будете изменять или рисовать новую маску (градиент).

В: Что будет если импортировать в Lightroom фотографии в формате RAW+JPEG?

О: Lightroom будет работать с этими файлами как с одним снимком. В режиме миниатюр (Grid) вы можете увидеть обозначения RAW+JPEG для таких файлов.

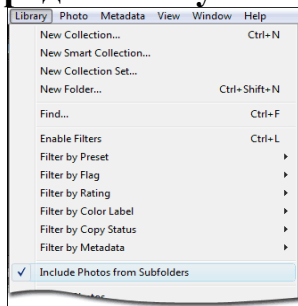


Чтобы Lightroom считал RAW и JPEG отдельными снимками, вы можете включить опцию **Treat JPEG files next to raw files as separate photos** (меню Edit – Preference, вкладка Import)



В: В модуле Library, в панели Folders в папке с фотографиями я создал вложенную папку и переместил в нее фотографии. Когда перехожу в эту папку, я вижу в ней эти фотографии, но я так же вижу их и в родительской папке!

Можно ли сделать, так что бы Lightroom не показывал фотографии в вложенных папках, когда я просматриваю родительскую?



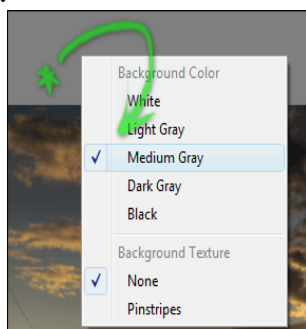
О: В меню Library снимите галочку **Include Photos from Subfolders**.

from Subfolders.

В: Мне не нравится темный цвет интерфейса, как его можно изменить?

О: Цвет панелей Lightroom изменить нельзя.

Можно менять цвет фона вокруг фотографии (по умолчанию он 50% серый). Для этого просто щелкните правой кнопкой мыши по фону и выберите цвет.



В: Как отключить резкость для всех фотографий по умолчанию?

О: В модуле Develop, настройте умолчания для фотографии. В данном случае Sharpening 0, затем нажмите Alt, внизу правой панели кнопка Reset сменится на Set Default... Щелкните ее.



В появившемся окне будет три варианта: Restore Adobe Default Settings

Update to

Current Settings Cancel

Жмите **Update**

После этого все вновь импортированные фотографии будут с вашими настройками по умолчанию.

Выбор профиля закрепляется за камерой. Также можно привязать профиль к ISO. Для этого что бы включить/отключить привязку ваших настроек к ISO используйте галочку **Make defaults**

specificcamera ISOsetting в настройках Lightroom (Edit– Preference – Presets).

Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Волшебная палочка

. Базовые операции при редактировании изображений.

Инструменты выделения и рисования

«Волшебная палочка»

Откройте приложение **Adobe Photoshop**

Загрузите

файл [http://www.modern-](http://www.modern-computer.ru/media/source_pictures/peppers.zip)

[computer.ru/media/source_pictures/peppers.zip](http://www.modern-computer.ru/media/source_pictures/peppers.zip), распакуйте



из

архива файл Peppers.psd и откройте его в **Adobe Photoshop**



Увеличьте масштаб изображения до 200-300% и далее работайте с таким масштабом.



Для перемещения по изображению используйте палитру **Навигатор** или инструмент **Рука** .

Используя инструмент **Волшебная палочка** , выделяйте отдельные овощи с помощью инструмента **Заливка** , раскрасьте их разными цветами.

Совет:

Отрегулируйте параметр **Чувствительность** Волшебной палочки так, чтобы овощи выделялись целиком и при этом не захватывались другие элементы (значение должно быть в диапазоне от 0 до 255).

Если **Заливка** закрашивает слишком много или слишком мало, то отрегулируйте параметр **Чувствительность** (значение должно быть в диапазоне от 0 до 255).

Вместо инструмента **Заливка** можно использовать **Кисть**  или **Аэрограф** .

В результате у вас получится некоторый абстрактный натюрморт. Готовое изображение сохраните в своей папке.

Готовое изображение



1-й год обучения

Группа №

Текущая диагностика		
	Предметные результаты	Метапредметные результаты

№ п/п	Имя учащегося	Теоретическая подготовка		Практическая подготовка		Интеллектуальные компетенции	Коммуникативные компетенции	Организационные компетенции	
		Обработка фотографий в различных	Основные навыки видеосъемки Видеоредакторы	Первоначальные умения работы	Навыки видеосъемки Первоначальные умения работать	Формулировка учебной задачи	Взаимодействие с педагогом и сверстником	Организация рабочего	Ответственность при выполнении
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
Средний арифмет. балл									

1-ый год обучения

Группа №

Итоговая диагностика									
№ п/п	Имя учащегося	Предметные результаты				Метапредметные результаты			
		Теоретическая подготовка		Практическая подготовка		Интеллектуальные компетенции	Коммуникативные компетенции	Организационные компетенции	
		Программы для создания презентаций	Программы по созданию, редактированию слайдов	Работа с основными настройками	Владение программами по созданию	Формулировка учебной задачи	Взаимодействие с педагогом и сверстниками	Организация рабочего	Ответственность при выполнении

Средни й								
-------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Средний арифмет.б алл погруппе								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

