

Рассмотрено и принято  
на педагогическом совете  
Протокол № 9 от 30.08.2022

Приложение № 3  
Утверждено приказом  
МОУ «Изварская СОШ»  
от 30. 08. 2022 г. № 82 о/д

## **Дополнительная общеразвивающая программа**

**«Чудеса компьютерного мира»**  
(научно-техническая направленность)

Возраст детей: 6-12 лет

Срок реализации: 2 года

**Составитель:**  
Горбикова Юлия Вячеславовна

д. Извара  
2022-2023 учебный год

## Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа научно-технической направленности «Чудеса компьютерного мира» разработана на основе:

Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р),

Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Цель дополнительной общеразвивающей программы: способствовать овладению основами компьютерной грамотности, повысить уровень информационной культуры, коммуникативных умений школьников с использованием современных средств обучения.

Задачи дополнительной общеразвивающей программы:

Обучающие:

1 год обучения

- формирование элементов компьютерной грамотности;
- помощь детям в изучении возможностей использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- расширение диапазона работы с основными прикладными программами и наиболее распространенными операционными системами;
- применение на практике полученных знаний.

2 год обучения

- научить использовать аппаратные и программные средства мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука,
- создавать готовые продукты, созданные на основе мультимедийных технологий;
- дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений, знания в области компьютерной графики, цветопередачи, оформления;
- научить работать в программах AdobePhotoshop и CorelDraw;
- обучить основам видеосъемки, видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания видеofilма.

Развивающие:

1 год обучения

- развитие умственных и творческих способности учащихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.

2 год обучения

- развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию;
- раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к киноискусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.

Воспитательные:

- развитие общей культуры и поведенческой этики;

- создание психо-эмоционального комфорта общения в группе;
- развитие умения оценивать собственные возможности и работать в творческой группе;
- воспитание личностных качеств: трудолюбия, порядочности, ответственности, аккуратности;
- воспитание нравственных ориентиров;
- профориентация обучающихся.

Актуальность настоящей дополнительной программы заключается в том, что выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Программа позволяет разнообразить организационные формы работы с обучающимися с учетом их индивидуальных особенностей, обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащает формы взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности. Внедрение данной программы в дополнительное образование способствует решению проблемы поддержки одаренных детей. Компьютерная графика и видеомонтаж - непростой творческий процесс, который включает в себя элементы игровой, исследовательской и проектной деятельности.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

### **Учебно-тематическое планирование**

#### **I год обучения**

Дата	№ п/п	Наименование тем занятий
<b>Основы компьютерной грамотности</b>		
	1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях кружка. Знакомство с устройством компьютера.
	2	Правила жизни людей в мире информации. Оргтехника.
	3	Различные способы передачи информации (буква, пиктограмма, иероглиф, рисунок).
<b>Работа в текстовом редакторе MSWord</b>		
	4	Создание текстового документа. Способы редактирования текста.
	5	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.
	6	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов. Оформление текста: выделение текста цветом.
	7	Проверка орфографии и грамматики.
	8	Использование элементов рисования (автофигуры, рисунки ...).
	9	Использование элементов рисования (надписи WordArt).
	10	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С днем рождения».

	11	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста.
<b>Работа с графическим редактором MSPaint.</b>		
	12	Работа с графическим редактором Paint.
	13	Работа с графическим редактором Paint.
	14	Редактирование объектов. Обращение цвета.
	15	Конструирование.
	16	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка».
	17	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка».
<b>Работа в программе MS PowerPoint</b>		
	18	Особенности представления информации в программе MS PowerPoint.
	19	Создание слайдов. Макет. Форматирование объектов.
	20	Создание слайдов. Макет. Форматирование объектов.
	21	Настройка анимации.
	22	Дизайн.
	23	Подбор темы, материала, фона для создания презентации
	24	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.
	25	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint
	26	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.
	27	Защита мини-проектов.
<b>Технология работы с программой Paint 3D и Tinkercad</b>		
	28	Введение. Понятие 3-D объекта. Основные понятия трёхмерной графики.
	29	Знакомство с программой. Элементы интерфейса программы Tinkercad
	30	Инструменты рисования программы Paint 3D
	31	Работа с объектами: копирование, масштабирование, зеркальное отражение объектов.
	32	Инструменты и опции модификации: вдавить/вытянуть;
	33	Практическая работа
	34	Практическая работа

**Учебно-тематическое планирование  
II год обучения**

№ п/п	Тема	Количество часов		Дата проведения
		Теория	Практика	
1.	Гигиена, охрана труда и пожарная безопасность	1		
2.	Место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества	1		
3.	Способы представления информации. Коды мультимедиа	1		

4.	Аппаратные и программные компоненты мультимедиа	1		
5.	Носители информации	1		
6.	Воспроизведение информации	1		
7.	Обработка звука. Практическая работа «Обработка звука»	0,5	0,5	
8.	Практическая работа «Обработка цифрового фото»	0,5	0,5	
9.	Практическая работа «Обработка видео»	0,5	0,5	
10.	Основные виды графики	1		
11.	Цвет в компьютерной графике	1		
12.	Векторные и растровые форматы	1		
13.	Практическая работа «Создание анимированного изображения»	0,5	0,5	
14.	Практическая работа «Работа над проектом»	0,5	0,5	
15.	История кинематографа	1		
16.	Художественное и документальное кино	1		
17.	Российское и зарубежное документальное кино	1		
18.	Видеofilm как единство трех составляющих. Выразительные средства видео	1		
19.	Практическая работа «Основы режиссуры монтажа»	0,5	0,5	
20.	Структура видеofilmа	1		
21.	Практическая работа «Технология видеомонтажа»	0,5	0,5	
22.	Видеoоборудование. Техническое устройство и принцип работы видеокамеры, устранение неполадок, качество съёмки	1		
23.	Основы работы с видеокамерой. Практическая работа «Правила видеосъёмки»	0,5	0,5	
24.	Практическая работа «Основы работы со штативом и съёмка статичных планов»	0,5	0,5	
25.	Различные виды съёмок	1		
26.	Практическая работа «Основы композиции кадра»	0,5	0,5	
27.	Практическая работа «Подготовка к видеомонтажу»	0,5	0,5	
28.	Практическая работа «Монтаж звука и видео»		1	
29.	Теоретические основы цветового синтеза	1		
30.	Практическая работа «Обработка звука на компьютере»	1	1	
31.	Практическая работа «Композитинг и спецэффекты»		1	
32.	Практическая работа «Окончательная		1	

	обработка и сжатие видеofilьма»			
33.	Практическая работа «Работа над итоговым проектом»	0,5	0,5	
34.	Практическая работа «Защита итогового проекта»	0,5	0,5	

Содержание изучаемого курса: 1 год обучения

Программа разбита на разделы, в каждом из которых обучающийся сталкивается с различными задачами, в процессе решения которых ярко выявляются его индивидуальные способности и склонности.

Данная программа разработана на основе деятельностного подхода к обучению. Все предлагаемые задания носят творческий характер и направлены на развитие продуктивного мышления и раскрытие творческих способностей.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

Основы компьютерной грамотности - 3 часа

Работа в текстовом редакторе MSWord - 8 часов

Работа с графическим редактором MSPaint - 6 часов

Работа в программе MSPowerPoint - 10 часов

Технология работы с программой Paint 3D, Tinkercad - 7 часов

Содержание изучаемого курса: 2 год обучения

Охрана труда и пожарная безопасность. Пожарная безопасность: причины возникновения пожаров, меры пожарной профилактики.

Место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества. Три глобальных культурных типа: а) дописьменный, б) письменный, в) экранный и мультимедийный. Предпосылки возникновения экранной и мультимедийной культуры. Потребность человечества в новом, общемировом культурном языке. Научно-технические открытия конца 19 в., легшие в основу экранной культуры. Достижения традиционных искусств и средств массовой информации. География одновременного возникновения мирового "кинематографа".

Требования к мультимедиа. Компьютерные средства обеспечения видеотехнологий. Программные средства мультимедиа. Базовые платформы программного обеспечения (Windows, OS2, Unix). Стандарты графических, видео, звуковых форматов файлов. Web адреса мультимедиа приложений.

Воспроизведение звука. Форматы мультимедийных файлов. Форматы файлов, поддерживаемые WindowsMediaPlayer. Форматы файлов, которые не поддерживаются WindowsMediaPlayer

Обработка звука на компьютере. Запись звука. Настройка устройств при записи звука.

Обработка цифрового фото. Основы получения цифрового изображения. Объектив, сенсор. Затвор. Видеоскаатель. Типы устройств памяти. Преимущество цифрового фото.

Обработка видео на компьютере. Цифровое видео. Минимальные требования к компьютеру для оцифровки видео. Видеосигналы: стандарты и характеристики, способы передачи. Основные понятия цифрового видео. Методы сжатия видео MPEG-4-

кодеров. Формат контейнера видеозаписи.

Изучение возможностей WindowsMovieMaker по переносу файлов видео из цифровой видеокамеры в компьютер.

Изучение возможностей WindowsMovieMaker по импортированию файлов видео, изображений и звука.

Цвет в компьютерной графике Описание цветовых оттенков на экране монитора (цветовая модель). Описание цветовых оттенков на принтере (цветовая модель). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK. Цветовая модель LAB. Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость). Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Свет.

Создание анимированного изображения AdobeImageReady. Интерфейс AdobeImageReady. Переход из AdobePhotoshop CS в AdobeImageReady CS и обратно. Структура окна, инструменты, слои программы AdobeImageReady. Палитра Анимации. Порядок создания анимированного изображения. Просмотр и сохранение анимации.

История кинематографа Художественное и документальное кино. Российское и зарубежное документальное кино. Видеофильм как единство трех составляющих. Выразительные средства видео.

Изображение, как основополагающее звено в аудиовизуальном произведении. Творческое назначение монтажа (создание образа, создание атмосферы, создание временного пространства)

Различные виды съемок. Правила съемки интерьера, пейзажа, портрета, натюрморта. Съемка движущейся камерой.

Монтаж звука и видео

Теоретические основы цветового синтеза. Теоретические основы аддитивного и субтрактивного цветового синтеза, аппаратно-независимые системы цветового синтеза. Цветовые модели и цветовые пространства. Спектры аналоговых и цифровых сигналов. Пространственные спектры изображений.

Методы и принципы линейного и нелинейного монтажа. Понятия видеомонтажа. Виды монтажа. Современные программные продукты для видеомонтажа. Их классы и типичные представители.

Обработка звука на компьютере. Программы для обработки аудиоинформации. Типичные представители.

Композитинг и спецэффекты. Определения композитинга и визуальных эффектов. Спецэффекты, их виды и примеры применения. Создание спецэффектов на компьютере. Характеристика программ для создания спецэффектов.

Основы работы в программе AdobePremiere. Основы работы с программой. Проблемы осуществления видеозахвата. Управление проектами. Управление клипами. Основные приемы видеомонтажа. Настройка спецэффектов. Техника создания титров. Особенности аудиомонтажа.

Окончательная обработка и сжатие видеофильма

Работа над итоговым проектом. Написание сценарной заявки, разработка литературного и режиссерского сценария. Съемки. Монтаж. Просмотр проектов. Обсуждение.

Итоговое занятие. Защита творческих проектов. Подведение итогов за год.

## **Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы**

Форма обучения: очная.

Форма организации образовательной деятельности обучающихся: всем составом объединения, в группах или индивидуально.

Формы аудиторных, внеаудиторных (самостоятельных) заданий: теория, практическое занятие.

Наполняемость объединений: до 25 человек.

Продолжительность одного занятия: 40 минут

Дополнительная общеразвивающая программа предполагает срок обучения два года.

Средства обучения:

1. Оборудование Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»

2. Бородин М.Н., «Программы для общеобразовательных учреждений 2-11 классы». Москва.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2014

3. Залогова Л. «Компьютерная Графика. Практикум». Москва: БИНОМ. Лаборатория Базовых Знаний, 2015

4. Макарова Н.В. Программа по информатике и ИКТ 5-11 класс. Санкт - Петербург: ПИТЕР, 2013

5. Под редакцией Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М.: Издательский центр «Академия», 2005

6. Под редакцией Слостенина В.А., Колесниковой И.А., Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога. М.: Издательский центр «Академия», 2006

7. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. - СПб.: Питер, 2006

8. Кит Андердал. AdobePremiere CS4 для чайников. – Изд-во Вильямс, 2009

9. Медведев Г. С., Пташинский В. С. "AdobeAfterEffects CS3 с нуля! Видеомонтаж, анимация, спецэффекты: книга + Видеокурс (CD)." – Триумф, 2008.

10. Щербаков Ю.В. "Сам себе и оператор, сам себе и режиссер" М.: Феникс, 2000

11. Пивненко О.А. «AdobePhotoshop для школьников»(+ CD-ROM). – «БВХ-Петербург», 2009

12. Левин Александр «Самоучитель AdobePhotoshop»- СПб «Питер», 2008

13. Адель Дроблас, Сет Гринберг. AdobePremiere. Библиотека пользователя (+ DVD-ROM). – Изд-во Диалектика, 2009

14. Кудлак В. Домашний видеофильм на компьютере. – СПб.: Питер, 2003

15. Ломакин П.А. Системы домашнего видеомонтажа на персональном компьютере. – М.: Майор, 2004

16. Лори Ульрих Фуллер, Роберт Фуллер. AdobePhotoshop CS3. Библиотека пользователя (+ CD-ROM). - Изд-во Вильямс, 2008

17. Мишенева И. Adobe After Effects CS4. Видеокнига. – М.: ДМК Пресс, 2009

18. Муратов С.А. Телевизионное общение в кадре и за кадром. – М.: Аспект Пресс

19. Оханян Т. Цифровой нелинейный монтаж. - М.: Мир, 2001

20. Резников Ф.А., Комягин В.Б. Видеомонтаж на компьютере. - М.: Триумф, 2002

21. Смирнов Н.В. Азбука видео для учителей и всех, всех, всех – СПб.: «Лицей», 1998

22. <http://proremontpk.ru/ustanovka/kak-sdelat-klip-iz-fotografij-s-muzykoj.html>

23. <http://softobase.com/ru/article/top-programm-dlya-montazha-video>

24. <http://www.movavi.ru/support/how-to/video-editing.html>

25. <http://internika.org/umk-adobe-premiere>

## Планируемые результаты освоения образовательной программы I год обучения

### Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
<b>Внутренняя позиция школьника</b>	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

### Познавательные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
<b>Умение анализировать объекты с целью выделения признаков</b>	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
<b>Умение выбрать основание для сравнения объектов</b>	
сравнивает по заданным критериям два-три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
<b>Умение выбрать основание для классификации объектов</b>	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
<b>Умение доказать свою точку зрения</b>	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
<b>Умение определять последовательность событий</b>	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
<b>Умение определять последовательность действий</b>	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
<b>Умение использовать знаково-символические средства</b>	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач

для решения задач	
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

#### Регулятивные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия

#### Коммуникативные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества.

#### Предметные результаты

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

### **Планируемые результаты освоения образовательной программы II год обучения**

Учащиеся будут знать:

- правила безопасной работы;
- область применения мультимедиа;
- мультимедийные возможности компьютера, оснащенного MicrosoftWindows;
- виды носителей мультимедиа данных и технологии, применяемые при записи и воспроизведении мультимедиа;
- этапы обработки информации на компьютере;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.
- оборудование, используемое для создания видеофильмов, системы цветного телевидения (PAL, SECAM, NTSC), устройство видеокамеры (оптическая система, видеоискатель, стабилизатор, источник питания, входы и выходы камеры, ручные регулировки, трансфокатор);
- основы применения выразительных средств видео: точки съемки, раскадровки, общего, среднего, крупного планов, деталей, ракурса, композиции кадра, правила трех планов, фокусного расстояния, света и цвета, движения камеры, звука, монтажных средств;
- базовую технологию создания фильма;
- основные понятия структуры фильма, их последовательность;
- правила развития сюжета, что такое конфликт и его значение;
- основные правила съемки интерьера, пейзажа, портрета (женского, детского), натюрморта;
- основные правила композиции кадра, линии и точки естественного внимания, освещенность, цветовое решение, планы размещения человека на экране (крупный, средний, половинный, детальный, общий, дальний);

- различные методы монтажа: последовательный, параллельный, строящийся, сравнительный, психологический;
  - интерфейсы программ Adobe Premiere и Adobe After Effects;
  - алгоритм создания творческого проекта.
- Учащиеся будут уметь:
- применять стандартные средства Windows для воспроизведения и обработки информации;
  - пользоваться программами воспроизведения графических аудио- и видеофайлов;
  - пользоваться технологиями получения и коррекции цифровых изображений;
  - основные этапы обработки видео на компьютере;
  - создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы CorelDRAW, а именно:
    - создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
    - выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
    - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
    - закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
    - работать с контурами объектов;
    - создавать рисунки из кривых;
    - создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
    - получать объемные изображения;
    - применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и др.);
    - создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
  - редактировать изображения в программе AdobePhotoShop, а именно:
    - выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
    - перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
    - редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
    - сохранять выделенные области для последующего использования;
    - монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
    - раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
    - применять к тексту различные эффекты;
    - выполнять тоновую коррекцию фотографий;
    - выполнять цветовую коррекцию фотографий;
    - ретушировать фотографии;
    - выполнять обмен файлами между графическими программами.
  - последовательно выполнять действия при включении камеры (открыть объектив, включить, настроить «баланс белого», настроить режим съемки);
  - твердо держать камеру и удерживать вертикаль в кадре;
  - выбирать точку съемки, ракурс, строить диагональные композиции;
  - определять тему, идею, фабулу фильма, делать раскадровку с применением правила стыка кадров;
  - правильно выбрать направление съемки;
  - снимать движущейся камерой;

- применять основные правила композиции кадра при компоновке кадра во время съемки;
- компоновать кадры по ориентации и направлению действия;
- монтировать звуковой ряд, синхронный с видеорядом;
- делать захват видеосигнала с видеокамеры, сохранять и просматривать видео;
- уметь делать базовые операции монтажа (разделение дорожки на части, компоновка частей, подрезка краев клипов, просмотр на линии времени);
- автоматическое создание музыкального видео;
- добавлять переходы между кадрами;
- применять видеоэффекты («старое кино», «картинка в картинке», «ключ цветности»);
- работать со статическими изображениями;
- создавать титры;
- добавлять звук в проект, работать с аудиоклипами;
- создавать меню и базовые действия с ним (разделы, переходы, кнопки);
- выводить фильма в подходящем формате (avi, dvd, mpg);
- реализовывать свой творческий видеопроjekt.

Приобретут навыки:

- в составлении сценария видеоклипа;
- в работе с программами создания видеофильмов;
- в самостоятельной работе в Интернете или работе с электронным учебным пособием; в работе в группе над общим проектом

### **Система оценки результатов освоения образовательной программы**

Формы контроля уровня обученности обучающихся.

В программе предусмотрена многоуровневая система контроля знаний:

- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- промежуточный контроль проводится один раз в полугодие;
- итоговая аттестация, проводится в конце учебного года, в форме защиты презентации. (1 год обучения)

Критерии оценивания презентации

Создание слайдов	Максимальное количество баллов
Титульный слайд с заголовком	2
Минимальное количество – 5 слайдов	5
Использование дополнительных эффектов PowerPoint (смена слайдов, звук, графика, умеренность в эффектах анимации, видео, наличие гиперссылок)	6
<b>Содержание</b>	
Раскрытие вопроса темы, выводы по теме, актуальность данной темы.	5
Эффективное соотношение текста и графики	3
Лаконичность текста, стиль речи	3
<b>Организация</b>	

Текст хорошо расположен, подобран оптимальный шрифт и цветовое сочетание текста и фона	3
Слайды представлены в логической последовательности, выдержаны в общем стилевом решении.	3
Правильно организовано хранение презентации и связанных с ней дополнительных внешних файлов.	3
Общие баллы за презентацию	30

Формы проведения итоговой и промежуточной аттестации (2 год обучения):

- творческий проект
- проектирование (самостоятельная разработка сценария)

Перечень практических работ;

1. Практическая работа «Обработка звука»
2. Практическая работа «Обработка цифрового фото»
3. Практическая работа «Обработка видео»
4. Практическая работа «Создание анимированного изображения»
5. Практическая работа «Работа над проектом»
6. Практическая работа «Основы режиссуры монтажа»
7. Практическая работа «Технология видеомонтажа»
8. Практическая работа «Правила видеосъёмки»
9. Практическая работа «Основы композиции кадра»
10. Практическая работа «Подготовка к видеомонтажу»
11. Практическая работа «Монтаж звука и видео»
12. Практическая работа «Обработка звука на компьютере»
13. Практическая работа «Композитинг и спецэффекты»
14. Практическая работа «Окончательная обработка и сжатие видеофильма»
15. Практическая работа «Работа над итоговым проектом»
16. Практическая работа «Защита итогового проекта»

## Приложение

### Продолжительность учебного года

Начало учебного года	1 сентября
Продолжительность учебного года: количество учебных недель	1 класс: 33 недели 2-10 класс: 34 недели
Продолжительность учебной недели	5 дней
Окончание учебного года	27 мая

### Календарный учебный график

Триместры	Периоды
1	01.09.2022-30.11.2022
2	01.12.2022-28.02.2023
3	01.03.2023-27.05.2023
Полугодия	Периоды
1	01.09.2022-27.12.2022
2	10.01.2023-27.05.2023

### Продолжительность каникул

Каникулы	Классы	Срок начала и окончания каникул	Количество дней
осенние	1-10	28.10.2022-06.11.2022	10 к. д.
зимние	1-10	28.12.2022-08.01.2023	12 к. д.
весенние	1-10	24.03.2023-02.04.2023	10 к. д.
дополнительные	1	13.02.2023 – 19.02.2023	7 к. д.
летние каникулы	1-8	01.06.2023- 31.08.2023	92 к. д.

**Расписание занятий в кружке «Чудеса компьютерного мира», 1 год обучения**  
Понедельник: 14.00-14.40

**Расписание занятий в кружке «Чудеса компьютерного мира», 2 год обучения**  
Вторник: 14.30-15.10