

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Красноборская средняя общеобразовательная школа  
Агрызского муниципального района Республики Татарстан  
(МБОУ Красноборская средняя общеобразовательная школа)

РАССМОТРЕНА  
на заседании Педагогического совета  
Протокол № 1 от 29.08, 2022 г.

ПРИНЯТА  
на заседании Педагогического совета  
протокол № 1 от 29.08 2022 г

УТВЕРЖДЕНА  
Директор школы  
*Пономарева* /С. А. Пономарева/  
Приказ от 31.08 2022 г.  
№ 106



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)  
ПРОГРАММА**

технической направленности

**«Медиатворчество»**

Возраст обучающихся: 12 - 17 лет  
Срок реализации программы: 2 год

Составитель:  
Коробейникова Юлия Васильевна,  
учитель информатики,  
педагог дополнительного образования

с. Красный Бор, 2022 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиаторчество» (далее – Программа) технической направленности базового уровня приобщает обучающихся к компьютерным технологиям, использованию интернет-ресурсов, развивает художественное воображение и эстетический вкус, помогает реализовать творческие способности, способствует профессиональному самоопределению в программно-технической деятельности. Программа разработана на основе программы «Основы компьютерного медиаторчества» (разработчик Шинкаренко А.С., педагог дополнительного образования ГБПОУ «Воробьевы горы» г. Москвы, 2020 г.).

Медиаторчество – совсем молодое направление, но уже составляет конкуренцию самым востребованным специальностям. Оно даёт возможность освоить широкий спектр профессий. Позволяет более подробно ознакомиться с мультимедийными программами, графическими фото- и видеоредакторами, научиться создавать слайд-шоу, овладеть навыками вёрстки, съемки и монтажа видеороликов. Медиаторчество – позволяет создать современную информационно-технологическую платформу, площадку для продуктивного взаимодействия с детьми и молодежью всех заинтересованных лиц – родителей, педагогов, расширить возможности для приобщения к медиакультуре детей и взрослых.

**Актуальность Программы** продиктована современными требованиями социума, особенностями современной жизни. В век бурного роста научно-технического прогресса медиатеchnологии используются всё чаще, поскольку современная молодёжь самостоятельно создаёт медиaproдукцию и одновременно является её активным потребителем.

Современному обществу необходимы люди креативные, способные творчески подходить к любым трудностям, видеть мир принципиально в другом свете, принимать нестандартные решения, находить новые пути развития. Создание медийных продуктов является хорошей возможностью для реализации творческой индивидуальности, а также демонстрации эффективности работы в команде, приобретения опыта достижения совместных результатов.

В процессе реализации Программы, обучающиеся осваивают способы создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет- технологий, смогут более полно выявить свои способности в изучаемой области, подготовить себя к осознанному выбору профессии.

**Новизна Программы** заключается в том, что она дает возможность развивать потенциал обучающегося через решение творческих задач как в качестве реципиента, так и коммуникатора. Различные формы участия в процессе массовой коммуникации и высокая вариативность в выборе способов передачи информации способствуют формированию активной гражданской позиции.

**Педагогическая целесообразность Программы** заключается в том, что она направлена на развитие критического мышления и умения самостоятельно вести проектную деятельность, связанную с массовыми коммуникациями, что создает условия, обеспечивающие личностный рост обучающихся.

**Отличительная особенность Программы** состоит в том, что она не только прививает навыки и умения работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры обучающихся в процессе работы над реальным продуктом, таким как разработка визиток, афиш, буклетов, слайд-фильмов, презентаций, над монтажом видео, созданием сайтов,

съемкой роликов.

В Программе предусмотрена возможность построения индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности, в зависимости от уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности, что позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого обучающегося.

**Цель Программы** – создать условия для творческого развития и профессионального самоопределения обучающихся посредством обучения современным медиатехнологиям, приобщения к основам компьютерной грамотности, рекламы, фото, киноискусству, программированию.

Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда задач.

### **Задачи Программы**

#### *Обучающие:*

- обучать работать с базовыми компьютерными программами для создания информационной продукции;
- формировать практические умения и навыки по созданию и редактированию графических объектов;
- формировать навыки элементарного проектирования, алгоритмизации;
- формировать представление о коммуникационных, информационных и компьютерных технологиях;
- обучать основам фото- и видеосъёмки;
- обучать основам обработки цифровых изображений и видеомонтажа.

#### *Развивающие:*

- развивать творческие способности, воображение, фантазию, художественный вкус;
- развивать образное, пространственное мышление, чувство гармонии и стиля;
- способствовать формированию навыков самостоятельной творческой работы;
- способствовать развитию коммуникабельности.

#### *Воспитательные:*

- воспитывать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, целеустремленность и самостоятельность;
- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через творчество;
- формировать активную гражданскую позицию;
- мотивировать обучающихся на занятия медиатворчеством.

### **Категория обучающихся**

Занятия по Программе ведутся в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 12-17 лет, проявляющих интерес к медиатехнологиям и имеющих базовые

знания пользователя компьютером.

Количество обучающихся в группе – 8 человек.

### **Сроки реализации**

Программа рассчитана на 2 года обучения. Общее количество часов в год составляет 70 часов.

### **Формы и режим занятий**

Программа реализуется 1 раз в неделю по 2 часа. Программа включает в себя теоретические и практические занятия.

### **Планируемые результаты освоения программы**

По итогам **1-го года** освоения программы обучающиеся

#### **будут знать:**

- технику безопасности и требования, предъявляемые к организационно-рабочего места;
- основные понятия и термины, применяемые в информационных и коммуникационных технологиях;
- устройство компьютера;
- формы представления информации в Microsoft Word;
- особенности работы в программе Adobe Photoshop;
- возможности графических редакторов Gimp и Paint;
- основы программирования в среде Scratch;

#### **будут уметь:**

- соблюдать правила техники безопасности при работе;
- работать в программе Adobe Photoshop;
- создавать и редактировать графические объекты в редакторах Gimp и Paint;
- конструировать объекты различной степени сложности в среде программирования Scratch;
- создавать мультфильмы.

По итогам **2-го года** освоения Программы обучающиеся

#### **будут знать:**

- особенности работы в киностудии Windows Movie Maker и программе Movavi Video Editor Plus;
- интернет-сервисы и их возможности;
- виды медиапродукции;
- технологию редактирования фото и видео;

#### **будут уметь:**

- работать в различных интернет-сервисах;
- создавать информационную мультимедийную продукцию;
- программировать мини-игры;
- создавать видео и цифровые изображения;
- выполнять монтаж видео в Microsoft Movie Maker и редактировать цифровые изображения в Adobe Photoshop.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

**Тематическое планирование с учетом рабочей программы воспитания с указанием количества часов, отводимых на изучение каждой темы 1-го года обучения**

№	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля	Деятельность учителя по реализации программы воспитания	
		Всего	Теория	Практика		Ключевые задачи воспитания	Виды и формы деятельности
<b>1.</b>	<b>Медиатворчество: возможности и области применения</b>	<b>1</b>	0,5	0,5		установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности	Проблемное занятие. Проблемное изложение, исследование. Беседа
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности	1	0,5	0,5	Первичная диагностика. Тест		
<b>2.</b>	<b>Персональный компьютер</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>			
2.1.	Устройство компьютера	3	1	2	Текущий контроль. Тест		
2.2.	Алгоритм программирования	6	2	4	Текущий контроль. Практическое задание		
<b>3.</b>	<b>Информационные и компьютерные технологии</b>	<b>10</b>	<b>4,5</b>	<b>5,5</b>		привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения; применение на уроке	Беседа. Подготовка сообщений, рефератов, исследовательских работ, проектов. Работа в Microsoft Word, Microsoft Power Point, Paint
3.1.	Информация. Действия информацией	2	0,5	1,5	Текущий контроль. Практическое задание		
3.2.	Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание		
3.3.	Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание		
3.4.	Microsoft Power Point	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание		
3.5.	Графический редактор Paint	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание		

<b>4.</b>	<b>Программирование в среде Scratch</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>		интерактивных форм работы учащихся:	Беседа. Подготовка сообщений, рефератов, исследовательских работ, проектов. Работа в Scratch
4.1.	Знакомство со средой Scratch	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание	интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную	
4.2.	Начало программирования. Первые программы в среде Scratch	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание	мотивацию школьников; групповой работы или работы в парах, которые	
4.3.	Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание	учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми	
<b>5.</b>	<b>Основы работы в программе Gimp</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>7</b>		включение в урок игровых процедур, которые	Беседа. Подготовка сообщений, рефератов, исследовательских работ, проектов. Работа в Gimp
5.1.	Интерфейс растрового редактора Gimp	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание	помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний,	
5.2.	Основы работы со слоями	5	1	4	Промежуточный контроль. Открытое занятие	налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время занятия	
<b>6.</b>	<b>Основы работы в Adobe PhotoShop</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>			Беседа. Подготовка сообщений, рефератов, исследовательских работ, проектов. Работа в Adobe Photoshop
6.1.	Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание		
<b>7.</b>	<b>Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>		включение в урок игровых процедур, которые	Беседа. Подготовка сообщений, рефератов, исследовательских работ, проектов. Работа в Windows Movie Maker и
7.1.	Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	3	1	2	Текущий контроль. Практическое задание	помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в	

7.2.	Начало работы в видеоредакторе	3	1	2	Текущий контроль. Практическое задание	классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока Воспитывать культуру личности, отношение к занятиям как к части общечеловеческой культуры, играющей особую роль в общественном развитии.	Movavi Video Editor Plus
7.3.	Основные приемы и методы создания видео	3	1	2	Текущий контроль. Практическое задание		
7.4.	Монтаж видео	5	1	4	Текущий контроль. Практическое задание		
<b>8.</b>	<b>Творческий проект</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>9</b>			
8.1.	Работа над творческим проектом	11	2	9	Текущий контроль. Самостоятельная работа		Беседа. Подготовка и защита исследовательских работ, проектов.
<b>9.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов		
	<b>ИТОГО</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>			

## Содержание программы 1-го года обучения

### Раздел 1. Медиатворчество: возможности и области применения

#### **Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности**

**Теория.** Знакомство с деятельностью. Цели и задачи программы. Задачи и план работы. Понятие «медиа», «цифровые технологии». Возможности и области применения медиатворчества. Профессии, связанные с медиа, с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ). Инструктаж по технике безопасности.

**Практика.** Вводная диагностика. Выполнение теста.

### Раздел 2. Персональный компьютер

#### **Тема 2.1. Устройство компьютера**

**Теория.** Персональный компьютер. Устройство персонального компьютера. Компьютерная мышь и клавиатура. Рабочий стол компьютера. Безопасные правила работы за компьютером.

**Практика.** Отработка навыка работы с персональным компьютером. Выполнение теста по теме «Устройство компьютера».

#### **Тема 2.2. Алгоритм программирования**

**Теория.** Алгоритм. Блок-схема алгоритма. Связь между программой и алгоритмом.

**Практика.** Выполнение практического задания. Составление алгоритма.

### Раздел 3. Информационные и компьютерные технологии

#### **Тема 3.1. Информация. Действия с информацией**

**Теория.** Понятие «информация». Формы представления информации. Действия с информацией. Виды информации.

**Практика.** Выполнение практических заданий по теме «Информация. Действия с информацией».

#### **Тема 3.2. Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления**

**Теория.** Понятие «объекты», «меню». Базовые понятия ОС Microsoft Windows. Основные элементы управления. Основные элементы окна приложения. Особенности ОС Microsoft Windows. Средства обмена данными.

**Практика.** Выполнение практических заданий по теме «Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления».

**Тема 3.3. Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office**  
**Теория.** Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office.

Стандартный набор элементов окна. Редактирование текста в Microsoft Word.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Отработка навыков работы в Текстовом редакторе Microsoft Word.

#### **Тема 3.4. Microsoft Power Point**

**Теория.** Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда». Формат оформления. Режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа.



**Практика.** Выполнение практических заданий по теме «Microsoft PowerPoint».

### **Тема 3.5. Графический редактор Paint**

**Теория.** Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint. Панель инструментов и основные приёмы работы. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение масштаба просмотра.

**Практика.** Выполнение практических заданий по теме «Графический редактор Paint».

## **Раздел 4. Программирование в среде Scratch**

### **Тема 4.1. Знакомство со средой Scratch**

**Теория.** Интерфейс редактора, элементы окна редактора. Список спрайтов, работа со спрайтами. Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, сцена, управление сценой, редактирование. Дополнительные кнопки и возможности редактора.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Смена костюмов спрайта.

Задание 2. Создание анимации по смене костюмов. Задание 3.

Добавление сцен в проект. Смена сцены. Задание 4.

Добавление нового спрайта в проект.

Задание 5. Добавление звуковых эффектов в проект.

Задание 6. Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта.

### **Тема 4.2. Начало программирования. Первые программы в среде Scratch**

**Теория.** Линейные алгоритмы. Способы запуска алгоритма. Система координат. Движение по координатам. Использование различных команд.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Создание первой программы. Задание 2. Сохранение программы. Задание 3. Внесение изменений в программу.

### **Тема 4.3. Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм**

**Теория.** Команды поворота. Вставки звука в проект. Графический редактор. Блоки «Внешность».

**Практика.** Выполнение практического задания по теме «Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм».

## **Раздел 5. Основы работы в программе Gimp**

### **Тема 5.1. Интерфейс растрового редактора Gimp**

**Теория.** Графический редактор Gimp. Окно программы. Панель инструментов. Выделение областей изображения.

**Практика.** Выполнение практического задания по теме «Интерфейс растрового редактора Gimp».

### **Тема 5.2. Основы работы со слоями**

**Теория.** Понятие слоя. Способы создания слоя. Параметры слоёв. Режимы наложения слоёв. Выбор основного и фоновых цветов. Использование инструментов рисования. Заливка. Градиент. Особенности создания компьютерного коллажа. Текстовые слои. Работа с текстом.

**Практика.** Открытое занятие по теме «Основы работы со слоями».

## **Раздел 6. Основы работы в Adobe Photoshop**

## ***Тема 6.1. Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop***

**Теория.** Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели – вспомогательные окна. Инструменты рисования. Контекстное меню. Палитры. Панель управления. Строка состояния. Окно настройки редактора. Выделение областей. Маски, каналы, фильтры. Создание и удаление слоев. Рисование и раскрашивание. Тоновая и цветовая коррекция.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Просмотр палитры цветов различных изображений в разном масштабе. Настройка параметров программы, рабочей среды.

Задание 2. Использование различных инструментов выделения. Кадрирование изображения.

Задание 3. Корректировка изображения.

Задание 4. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

## **Раздел 7. Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus**

### ***Тема 7.1. Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus***

**Теория.** Внешний вид программы. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеofilmа в программе Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus.

**Практика.** Выполнение практических заданий.

Задание 1. Определение целей и задач видеofilmа. Задание 2. Сценарий.

### ***Тема 7.2. Начало работы в видеоредакторе***

**Теория.** Знакомство с понятиями «монтажная дорожка», дорожка «видео», «переход», «звук», «звук или музыка».

**Практика.** Выполнение практического задания. Работа над созданием видеoproекта: подготовка клипов.

### ***Тема 7.3. Основные приемы и методы создания видео***

**Теория.** Знакомство с понятиями «наложение названия», видеопереходы и видеоэффекты, создание титров, работа со звуком.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Вставка титров и надписей. Задание 2. Добавление фонового звука. Задание 3. Создание видеofilmа с использованием эффектов, переходов и вставка титров, надписей и графики.

Задание 4. Сохранение фильма.

### ***Тема 7.4. Монтаж видео***

**Теория.** Понятие «монтаж», «видеопереход». Сохранение, формат видео.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Монтаж фильма вручную. Задание 2. Использование видеоэффектов. Задание 3. Добавление видеопереходов. Задание 4. Сохранение фильма.

## **Раздел 8. Творческий проект**

### ***Тема 8.1. Работа над творческим проектом***

***Теория.*** Проектирование. Этапы работы над проектом.  
Информационный макет.

***Практика.*** Выполнение практического задания. Выбор темы. Цели и задачи.  
Создание информационного макета проекта. Написание проекта по макету.

## **Раздел 9. Итоговое занятие**

***Практика.*** Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.

### Тематическое планирование 2-го года обучения

№ п/п	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля	Деятельность учителя по реализации программы воспитания	
		Всего	Теория	Практика		Ключевые задачи воспитания	Виды и формы деятельности
<b>1.</b>	<b>Виды медиапродукции</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>			
1.1.	Вводное занятие. Жанры и темы медиакультуры. Повторение пройденного материала. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1	Текущий контроль. Тест		
<b>2.</b>	<b>Программирование в среде Scratch</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>			
2.1.	Циклы и условный оператор	6	2	4	Текущий контроль. Практическое задание		
2.2.	Создание мини-игр	6	2	4	Текущий контроль. Практическое задание		
<b>3.</b>	<b>Основы работы в программе Gimp</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</b>			
3.1.	Работа со слоями	5	1	4	Текущий контроль. Практическое задание		
3.2.	Основы коррекции изображений	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание		
3.3.	Создание анимированной графики	5	1	4	Текущий контроль. Практическое задание		
<b>4.</b>	<b>Основы работы в Adobe Photoshop</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>			
4.1.	Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop	6	1	5	Промежуточный контроль		

<b>5.</b>	<b>Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>11</b>			
5.1.	Разработка сценария и сборматериала для фильма	3	2	2	Текущий контроль. Практическое задание		
5.2.	Монтаж фильма	5	2	3	Текущий контроль. Практическое задание		
5.3.	Создание видеоролика	6	2	4	Текущий контроль. Самостоятельная работа		
<b>6.</b>	<b>Интернет-сервисы</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>			
6.1.	Работа в сети Интернет	5	2	3	Текущий контроль. Практическое задание		
6.2.	Интернет-сервисы	5	1	4	Текущий контроль. Практическое задание		
<b>7.</b>	<b>Творческий проект</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>9</b>			
7.1.	Работа над творческим проектом	11	2	9	Текущий контроль. Самостоятельная работа		
<b>8.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов		
	<b>ИТОГО</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>			

## Содержание программы 2-го года обучения

### Раздел 1. Виды медиапродукции

**Тема 1.1. Вводное занятие. Жанры и темы медиакультуры. Повторение пройденного материала. Инструктаж по технике безопасности**

**Теория.** Знакомство с программой 2-го года обучения. Инструктаж по технике безопасности при работе. Цели и задачи программы. Понятие коммуникации. Функции коммуникации. Виды медиапродукции. Наиболее популярные жанры и темы медиакультуры. Повторение материала, изученного в предыдущем году.

**Практика.** Выполнение теста по пройденному ранее материалу.

### Раздел 2. Программирование в среде Scratch

#### Тема 2.1. Циклы и условный оператор

**Теория.** Циклы с фиксированным числом повторений. Заголовок цикла. Тело цикла. Циклы с условным оператором. Заголовок цикла. Тело цикла. Предусловие и постусловие. Заикливание.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Создание программ с использованием циклов с фиксированным числом повторений.

Задание 2. Создание программ с использованием циклов с условиями предусловием и постусловием.

#### Тема 2.2. Создание мини-игр

**Теория.** Виды компьютерных игр. Этапы разработки игр программистами. Логика создания персонажей для игры. Перевод алгоритма, написанного на естественном языке, в коды Scratch.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Алгоритмическая разработка проекта, запись на естественном языке событий и точек взаимодействия героев будущей игры.

Задание 2. Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры.

Задание 3. Разработка скриптов для спрайтов и объектов. Задание 4.

Тестирование и отладка программы.

### Раздел 3. Основы работы в программе Gimp

#### Тема 3.1. Работа со слоями

**Теория.** Режимы наложения слоев.

**Практика.** Выполнение практического задания по теме «Работа со слоями».

#### Тема 3.2. Основы коррекции изображений

**Теория.** Фильтры: основные сведения. Режим быстрой маски. Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Методы устранения дефектов с фотографий.

**Практика.** Выполнение практического задания по теме «Основы коррекции изображений».

#### Тема 3.3. Создание анимированной графики

**Теория.** Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами.

Сохранение и загрузка анимации. Сохранение и оптимизация изображения.

**Практика.** Выполнение практического задания по теме «Создание анимированной графики».

### Раздел 4. Основы работы в Adobe Photoshop

#### Тема 4.1. Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop

**Теория.** Фотоколлаж и его особенности. Порядок действий: выбор или создание фона; открытие и размещение на фоне фотографий; обработка изображений; доработка деталей, применение фильтров, добавление эффектов.

**Практика.** Открытое занятие. Создание коллажа любой сложности по своему выбору.

## **Раздел 5. Основы работы в киностудии Windows Movie Makerи Movavi Video Editor Plus**

**Тема 5.1. Разработка сценария и сбор материала для фильма Теория.** Этапы работы над сценарием. Требования к сценарию.

**Практика.** Выполнение практического задания. Написание сценария и обработка материала.

### **Тема 5.2. Монтаж фильма**

**Теория.** Функциональное назначение элементов управления видеокамерой и их грамотное применение. Техника безопасности при работе с видеокамерой.

**Практика.** Выполнение практического задания. Съемка и монтаж фильма.

### **Тема 5.3. Создание видеоролика**

**Практика.** Выполнение практического задания. Создание сценария видеоролика. Сбор фото и видеоматериала. Обработка видео, наложение звуковых и визуальных эффектов, музыки, титров. Доработка фильма.

## **Раздел 6. Интернет-сервисы**

### **Тема 6.1. Работа в сети Интернет**

**Теория.** Интернет, возможности сети Интернет. Интернет-технологии: история, возможность, средства.

**Практика.** Выполнение практических заданий.

Задание 1. Работав сети Интернет.

Задание 2. Поиск информации в Интернет.

### **Тема 6.2. Интернет-сервисы**

**Теория.** Знакомство с интернет-сервисами: «Microsoft Sway», «H5P», «Learning Apps». Работа в сервисах. Интерфейс. Возможности сервисов.

**Практика.** Выполнение практического задания по теме «Интернет-сервисы».

## **Раздел 7. Творческий проект**

### **Тема 7.1. Работа над проектом**

**Теория.** Понятие «проект», «структура проекта». Обсуждение этапов проекта. Проектирование. Этапы работы над проектом. Информационный макет.

**Практика.** Выполнение самостоятельной работы. Создание информационного макета проекта. Написание проекта по макету.

## **Раздел 8. Итоговое занятие**

**Практика.** Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.

## **ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Формы контроля и оценочные материалы служат для определения результативности освоения обучающимися Программы. Текущий контроль проводится по окончании изучения каждой темы – выполнение обучающимися практических заданий или тестов. Промежуточный контроль проходит в середине учебного года в форме открытого занятия. Итоговый контроль (зачетное занятие) проходит в конце учебного года – в форме защиты самостоятельно выполненных проектов.

### ***Формы проведения результативности:***

- практические задания;
- тест;
- самостоятельная работа;
- открытое занятие.

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Реализация Программы предполагает единство взаимосвязанных целей, принципов, содержания, форм, методов и условий педагогической деятельности, обеспечивающих успешность процесса адаптации обучающихся к современному социуму. Материал строится на принципах: «от простого к сложному», доступности материала, развивающего обучения.

Основной формой проведения являются комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической части, большее количество времени уделяется практической части. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

### **Материально-технические условия реализации Программы**

Продуктивность работы во многом зависит от качества материально-технического оснащения процесса, инфраструктуры организации и иных условий. При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях.

Для успешного проведения занятий и выполнения Программы в полном объеме необходимы:

#### **инфраструктура организации:**

- учебный кабинет

#### **технические средства обучения:**

- ПК/ноутбук – 8 шт.;
- ПО – Microsoft Word (скачивается бесплатно);



- ПО – Paint для Windows (скачивается бесплатно);
- ПО – Scratch (скачивается бесплатно);
- ПО – Windows Movie Maker (скачивается бесплатно);
- ПО – Movavi Video Editor Plus (скачивается бесплатно);
- ПО – Gimp (скачивается бесплатно);
- ПО – Adobe Photoshop (скачивается бесплатно).

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы, использованной при написании Программы

1. Базан-Лацкано И., Неймейстер Дж., Занд А. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. Базан-Лацкано, Дж. Неймейстер, А. Занд ; пер. С. Черников. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2021.
2. Блум С.Р. Создаем коллажи и иллюстрации с помощью Photoshop и Paint / С.Р. Блум. – Москва : Эксмо, 2015.
3. Голикова Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голикова. – Москва : ВHV, 2019.
4. Колошкина И., Селезнев В., Дмитроченко С. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Колошкина, В. Селезнев, С. Дмитроченко. – Санкт-Петербург : Юрайт, 2020.
5. Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016 / Д. Ламберт. – Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2018.
6. Ламберт Д. Microsoft Word 2016 / Д. Ламберт. – Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2019.
7. Леонтьев В. Microsoft Word 2016. Новейший самоучитель / В. Леонтьев ; под ред. В. Обручева. – Москва : Эксмо-Пресс, 2016.
8. Макаровских Т. GIMP и Adobe Photoshop : лекции по растровой графике / Т. Макаровских. – Санкт-Петербург : Либроком, 2021.
9. Путина А.С. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А.С. Путина. – Москва : Лаборатория знаний, 2019.
10. Хахаев И. Свободный графический редактор Gimp. Первые шаги / И. Хахаев. – Москва : ДМК Пресс, 2016.
11. Хуркман, А. Цветокоррекция: творческие стили для кино и видео / А. Хуркман ; пер. И. Люско. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2020.
12. Видеоуроки по GIMP для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TD4TX> (Дата обращения 26.01.2021).

13. Видеоуроки по скретч. Что такое Scratch и его возможности / You Tube : [сайт].  
– URL: <https://clck.ru/TDfvq> (Дата обращения 26.01.2021).

14. Как работать в Paint : видеокурс для начинающих / You Tube : [сайт].  
– URL: <https://clck.ru/TDfya> (Дата обращения 26.01.2021).

15. Как пользоваться Windows Movie Maker – возможности и описание / 2021  
Киностудия Movie Maker : [сайт]. – URL: <https://movie-maker-windows.ru/how-to-use-movie-maker/> (Дата обращения 26.01.2021).

16. Microsoft Word для начинающих от А до Я : базовый курс видеоуроков по  
программе Ворд / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg7R> (Дата обращения  
26.01.2021).

17. Movavi Video Editor Plus 2020. Обучаемся монтажу. Быстро и легко создаем видео  
/ You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg9m> (Дата обращения 26.01.2021).