

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
Грязовецкого муниципального округа Вологодской области
«Сидоровская школа»

РАССМОТРЕНО

Педагогическим советом

Протокол № 9 от 25 мая 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Т.А. Зимины
Приказ № 133 от 25 мая
2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Медиа +: монтаж фото- видео- роликов»
(На базе Центра естественно-научной и технологической направленностей центра
«Точка роста»)

Направленность: техническая
Возраст детей: 11-16 лет
Срок реализации: 1 год (36 часов)
Уровень обучения: стартовый

Автор – составитель: Муравин Анатолий Александрович,
педагог дополнительного образования

с. Сидорово
2023 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с текущими нормативными документами:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиа +: монтаж фото- видео- роликов» относится к программам технической направленности.

Программа направлена на развитие творческих способностей и формирования у школьников образно-знаковых форм мышления и представления, она предполагает изучение места визуальных технологий в современной культуре, анализ современных средств построения образов.

Актуальность программы

В современном мире большое влияние на формирование представлений о мире, развитие нравственных, эстетических представлений подрастающего поколения оказывают масс-медиа (печать, радио, телевидение, кинематограф и др.). Расширение доступности цифровой техники, Интернета в школе, дома, развлекательной среды дает возможность оперативно получать разнообразную информацию. В связи с этим становится необходимостью формирование и развитие у детей способностей самостоятельного поиска, анализа и критического осмысления необходимой информации, критического отношения к медиапродукции, понимания языка аудиовизуальных средств. Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время появилась общественная потребность в творчески активных и технически грамотных молодых людях, воспитание культуры жизненного и профессионального самоопределения.

Практическая значимость образовательной программы «Медиа +: монтаж фото- видео- роликов» обусловлена требованиями современного общества, его культуры, которая становится все более зрелищной, и где навыки создания фотографии, компьютерной презентации, видеофильма для людей любой специальности становятся неотъемлемыми качествами и частью профессиональных требований в любой сфере деятельности.

Новизна программы.

Отличительная особенность данной программы от уже существующих в этой области заключается в том, что в программе использован комплексный подход к обучению принципиально разным видам деятельности в рамках одного объединения. Постигание основ фото-видеосъемки, цифровой обработки фотографий, видеомонтажа расширяет для обучающихся возможность самореализации и, в дальнейшем, профориентации. Занятия в объединении позволяют сформировать как технические навыки работы с видеокамерой и программами монтажа, так и развить интеллектуально-творческие способности воспитанников в процессе работы над созданием фильмов. Основным методом занятий является метод проектов. Разработка каждого проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере. Во время обучения обучающийся постигает азы фото и видеоискусства: историю создания и развития фотографии и кинематографа, создание видеофильма, (задумка, сценарий, план съемки), осуществляет на практике

съемку видеоматериала. Далее - обучение основам видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания.

Адресат программы: Программа ориентирована на детей в возрасте 11 - 16 лет.

Объём программы: Данная программа рассчитана на 36 часов, 1 час в неделю в течение учебного года.

Срок освоения программы: нормативный срок освоения данной программы - 1 год.

Форма обучения – очная. Реализация программы возможна с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Язык обучения: русский

Уровень программы: базовый

Режим занятий:

Длительность занятий: 40 мин – 1 раз в в неделю. На практические занятия детям можно приходить в удобное для них время, учитывая занятость в других объединениях.

Особое внимание во время занятий следует уделять знанию и точному соблюдению всеми учащимися правил безопасности труда, производственной санитарии и личной гигиены. На каждом занятии уделять 5мин. на повторение правил безопасности в работе. Проветривать помещение. Через каждые 15-20 мин. устраивать небольшие перерывы для отдыха, чтобы не уставали глаза.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: Приобщение детей к техническому творчеству через освоение цифровых программ по фото и видеомонтажу.

Задачи

Обучающие:

- познакомить обучающихся с историей появления фотографии и видео;
- познакомить учащихся с основами цифрового видео;
- познакомить с различными программами фото и видеомонтажа;
- научить основам работы в программе видеомонтажа WindowsMovieMaker.
- научить оформлять фото открытки, фотопортреты;
- научить создавать собственные клипы и фильмы по выбранной тематике.

Воспитательные:

- Формировать общественную активность личности;
- Формировать гражданскую позицию;
- Формировать культуру общения и поведения в социуме;
- Формировать коммуникативную компетенцию в сотрудничестве со сверстниками, старшими и младшими в процессе образовательной, общественно полезной, творческой и других видов деятельности;
- Формировать навыки конструктивного взаимодействия в конфликтных ситуациях, толерантное отношение;
- Формировать навыки здорового образа жизни.

Развивающие:

- Развивать самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- Активизировать познавательные интересы, оценивать, сравнивать, самостоятельность мышления.
- Формировать умение самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи.

1.3 Учебный план.

№ п/п	Название разделов	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
1.	Введение в курс	1	1	0	Беседа.
2.	Программы по обработке фотографий	8	2	6	Анализ выполненной работы
3.	Создание презентаций MicrosoftPowerPoint.	5	1	4	Презентация
4.	Дизайнерские открытки в программе MicrosoftPubliher	8	2	6	Анализ выполненной работы
5.	Музыкальный клип в программе WindowsMovieMaker	14	3	11	Музыкальный клип
	Итого	36	9	27	

1.4. Содержание программы

Раздел 1. Введение. (1 час)

Инструктаж по технике безопасности: при работе с компьютером, противопожарной безопасности, правила поведения на занятии, правила поведения на дороге, с цифровыми средствами. Постановка цели и задач программы.

Раздел 2 . Программы по обработке фотографий (8 часов)

Графический редактор Paint (Рабочий экран графического редактора Paint, работа с палитрой цвета, перемещение, копирование, вырезка и вставка области, преобразование выделенной области, инструменты графического редактора и способы их применения).

Раздел 3. Создание презентаций MicrosoftPowerPoint. (5 часов)

Знакомство с программой. Подбор фотоматериала. Оформление слайдов: внесение фото, нанесение текста, добавление фигур и анимации. Добавление переходов, звук. Выбор типа файла. Сохранение. Составление сценария слайдшоу. Создание макета страницы, дизайн. Обработка фотографий для слайд шоу. Добавление стилей фото и картинок. Добавление анимации. Работа над эффектами рисунка: тень, отражение, свечение, сглаживание, рельеф. Вставка текста. Выбор шрифта, размера, цвета. Вставка фигуры. Заливка фигуры: градиентная, текстура. Контур фигуры: цвет, толщина. Добавление переходов: прорезание, выцветание, сдвиг, появление, панорама, жалюзи, часы. Вставка звука. Добавление с файла, запись звука. Защита творческих проектов в микро группах «Слайд шоу из фотографий в программе MicrosoftPowerPoint»

Раздел 4. Дизайнерские открытки в программе MicrosoftPubliher. (8 часов)

Панель инструментов программы MicrosoftPubliher. Вставка таблиц, рисунков, картинок, фигур, календари, обрамления и абзацы, надписи. Работа с рисунком, фотографией (яркость, контрастность, замена цвета). Работа с текстом: заливка, изменение фигуры.

Создание объёма текста. Обтекание текстом: вокруг рамки, по контуру, сверху и снизу, сквозное. Рамки.

Раздел 5. Музыкальный клип в программе WindowsMovieMaker. (14 часов)

Добавление фото. Настройка длительности показа. Добавление текста. Переходы. Сдвиг и масштабирование. Запись закадрового текста, внесение текста (название, заголовок, титры) Длительность отображения фотографии. Добавление и обрезание музыки. Просмотр видео клипов. Импортирование изображения на шкалу раскадровки. Вставка заголовка и титров. Добавление анимации. Сохранение проекта. Зачётное задание «Музыкальный клип»

1.5 Планируемые результаты обучения.

Показателем успешной реализации программы творческого объединения является повышение качества обработанных фотографий и качество фильмов, а также повышение готовности учащихся к творческой самореализации.

1.4.1. Ожидаемые результаты и способы их проверки.

Образовательные (предметные) результаты.

В результате реализации программы каждый воспитанник *будет знать*:

- правила безопасной работы;
- области применения мультимедиа;
- назначение и состав аппаратных средств мультимедиа; современные требования к аппаратному и программному обеспечению мультимедиа;
- мультимедийные возможности компьютера, оснащенного MicrosoftWindows;
- виды носителей мультимедиа данных и технологии, применяемые при записи и воспроизведении мультимедиа;
- этапы обработки информации на компьютере;
- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата
- методы сжатия графических данных;
- назначение и функции различных графических программ.
- базовую технологию создания фильма;
- интерфейсы программ Paint, MicrosoftPowerPoint, ФотоШоуPro
- алгоритм создания творческого проекта.

В результате реализации программы каждый воспитанник *будет уметь*:

- применять стандартные средства Windows для воспроизведения и обработки информации;
- пользоваться программами воспроизведения графических аудио- и видеофайлов;
- пользоваться технологией получения и коррекции цифровых изображений;
- основные этапы обработки видео на компьютере;
- создавать собственные презентации;
- создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы, MicrosoftPubliher, MicrosoftWord 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; 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;
- 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;
- создавать титры;
- добавлять звук в проект, работать с аудиоклипами;
- создавать меню и базовые действия с ним (разделы, переходы, кнопки);
- сохранять фильм в подходящем формате (avi, dvd, mpg);
- реализовывать свой творческий видеопроjekt.

В результате реализации программы каждый воспитанник *приобретет навыки:*

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

Личностные результаты:

- проявлять инициативу в организации фото выставок;
- уметь самоопределяться (делать выбор);
- быть неравнодушным по отношению к людям, миру искусства и природы;
- активно участвовать в социальной деятельности;
- вести и пропагандировать здоровый образ жизни..

Метапредметные результаты:

Уметь:

- оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- воспроизводить свои действия в заданной ситуации;
- самостоятельно планировать пути достижения целей;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами,
- осуществлять контроль своей деятельности,
- определять способы действий в рамках предложенных условий,
- корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- самостоятельно анализировать, оценивать, сравнивать

Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Содержание	Разновозрастная группа 11-16 лет
------------	-------------------------------------

Кол-во групп	1
Режим работы	16:00 – 17:00
Начало учебного года	1 сентября 2023 года
Закрытие на летний период	01.06.2023 – 31.05.2024
График летних каникул	01.06.2024-31.08.2024
Окончание учебного года	31.05.2024
Продолжительность уч. года, всего, в том числе:	36 недель
I полугодие	17 часов
II полугодие	19 часов
Продолжительность учебной недели	1 день в неделю
Занятия в группе	Во второй половине дня
Продолжительность занятий	40 минут
Перерыв между уроками и занятием	60 минут

В дни каникул для детей могут быть организованы как групповые, так и индивидуальные занятия.

2.2. Условия реализации программы

2.2.1. Учебно-методический комплекс содержит:

- лекционный материал по темам;
- поурочные планы к программе;
- справочный материал.
- контрольные вопросы по темам.

2.2.2. Материально-техническое обеспечение.

Базовым местом проведения занятий является учебный класс в Центре образования «Точка Роста», оборудованный ученическими столами, стульями, школьной доской. Для реализации программы имеется материально-техническое обеспечение:

1. Ноутбуки- 11 шт;
2. МФУ – 1 шт.
3. Мультимедийный проектор – 1 шт.
4. Расходные материалы – (бумага)

2.2.3. Методическое сопровождение учебной работы:

В процессе занятий работа ведётся индивидуальными, малыми группами и групповая работа.

При реализации программы используются методики:

- методика мониторинга усвоения обучающимися учебного материала;
- методика диагностики (стимулирования) творческой активности обучающихся;
- методика формирования коллектива;
- методика выявления неформального лидера в коллективе;
- методика организации воспитательной работы.
- методика комплектования учебной группы;
- методика анализа результатов деятельности;

2.2.4. Дидактический материал и методическая продукция

Дидактический материал и методическая продукция подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностями.

Дидактическая база дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы фото и видеомонтажа» состоит из следующих материалов:

- фотоальбомы;
- учебные видеофильмы и презентации;
- раздаточный материал (практические задания, упражнения).

Методическая продукция

- методические разработки;
- методические сборники;
- методические рекомендации.

2.3. Формы аттестации

Вводный контроль осуществляется в начале освоения программы в форме анкетирования, собеседования.

Текущий контроль включает следующие формы: творческие этюды, самостоятельные работы, конкурс. *Промежуточная аттестация* проводится в форме защиты творческих работ, проектов.

Предметная диагностика проводится в форме:

- творческих заданий, разработанных педагогом для каждого раздела программы;
- тестирования;
- анализа результативности образовательной программы.

Психолого-педагогическая диагностика предполагает:

- наблюдение за учащимися во время занятий;
- анкетирование детей;
- анкетирование родителей.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

грамота, готовая работа, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, методическая разработка, портфолио, перечень готовых работ, отзыв детей и родителей, др.

2.4. Оценочные материалы.

Диагностика освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы включает следующие **блоки информации о результатах деятельности**:

- воспитание и образование учащихся в соответствии с дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой;
- методическое обеспечение дополнительного образовательного процесса;
- материально-техническое состояние.

Изучение результативности работы строится на основе: входной, промежуточной и итоговой педагогической диагностики развития каждого воспитанника.

Предполагается применение различных методов оценки: наблюдение за детьми, изучение продуктов их деятельности (проектов), несложные эксперименты (в виде отдельных поручений, проведения дидактических игр, предложения небольших заданий), беседы, проекты.

2.4.1. Уровни и методы оценки планируемых результатов

Показатель	Формы и методы диагностики
Уровень сформированности предметных компетентностей	- Наблюдение. - Контроль при выполнении

обучающихся (теоретическая и практическая подготовка)	практической работы.
Уровень творческой активности	- Метод наблюдения. - Метод проектов. - Практическая работа.
Уровень коммуникативных компетенций (способов общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками)	- Наблюдения за межличностными отношениями в детском коллективе
Уровень самопрезентации (потребности, способности и готовности представить свое мнение, суждение, отношение и собственные результаты в процессе сотрудничества)	- Метод наблюдения - Динамика формирования интегративных качеств воспитанников в каждый возрастной период освоения программы
Уровень удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей	- Анкета для родителей; - Анкета для родителей по оценке открытого занятия

2.4.2. Критерии оценки достижения планируемых результатов

Оценка уровня теоретической подготовки

Высокий уровень	обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.
Средний уровень	у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой.
Низкий уровень	обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины.

Оценка уровня практической подготовки

Высокий уровень	обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период: работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей, выполняет практические задания с элементами творчества.
Средний уровень	у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца.
Низкий уровень	ребёнок овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; ребёнок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Оценка уровня творческой активности

Высокий уровень	обучающийся проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности, к достижению наилучшего результата, коммуникабелен, активен, склонен к самоанализу, генерирует идеи
Средний уровень	обучающийся имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен.
Низкий уровень	обучающийся пассивен, безынициативен, неудачи способствуют снижению мотивации, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, не может работать самостоятельно

Оценка уровней коммуникативных компетенций,
критического мышления самопрезентации обучающихся

Высокий уровень	Учащийся демонстрирует высокую заинтересованность в учебной и творческой деятельности; демонстрирует углублённый уровень владения материалом, выходящий за рамки планируемых результатов, указанных в программе; принимает активное участие в выставках начиная с городского и заканчивая региональным или международным уровнем. Принимает активное участие в проектной деятельности.
Средний уровень	Учащийся демонстрирует достаточную заинтересованность в учебной и творческой деятельности; уровень усвоения материала соответствует планируемым результатам, указанным в программе; участвует в школьных районных и городских мероприятиях, отражающих содержание программы. При итоговом контроле показывает хорошие результаты.
Низкий уровень	Учащийся демонстрирует слабую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, сталкиваясь с трудностями, не доводит начатую работу до конца; уровень усвоения материала ниже планируемых результатов, указанных в программе.

Оценка удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей

Высокий уровень	100 % родителей (законных представителей) удовлетворены качеством организации образовательного процесса и условиями реализации программы.
Средний уровень	70-50 % родителей (законных представителей) удовлетворены качеством организации образовательного процесса и условиями реализации программы.
Низкий уровень	Менее 50 % родителей (законных представителей) удовлетворены качеством организации образовательного процесса и условиями реализации программы.

2.5 Методические материалы

1. Буляница Т. Дизайн на компьютере. Самоучитель. – СПб: Питер, 2003.
2. Закон РФ об образовании. – М.: ТК Велби, изд-во Проспект, 2005.
3. Коцюбинский А.О., Грошев С.В. Самоучитель работы с фото, аудио, видео, CD, DVD на домашнем компьютере. – М.: Технолоджи-3000, 2003.

4. Практический курс. AdobePhotoshop 4.0. – Пер. с англ. – М.: КУБК-а, 1997.

2.6 Блок «Воспитание»

Цель воспитательной работы – создание условий для развития творческой, нравственной, гармоничной, активной личности, способной к самореализации.

Календарный план воспитательной работы

К новым успехам			
Воспитание понимания ценности знаний и практических навыков, стремление к самосовершенствованию			
Событие	Форма	Решаемые задачи	Сроки
Международный женский день 8 Марта	Творческая мастерская, Создание праздничной открытки	Создание благоприятных условий для реализации творческого потенциала обучающихся	Март
Детский компьютерный проект	Муниципальный конкурс	Создание благоприятных условий для реализации творческого потенциала обучающихся	Апрель
День Победы	Создание видеоролика и праздничного буклета	Воспитание чувства гордости за свою страну, доброты, милосердия, справедливости, уважения к старшим, к памяти предков	Май

Информационные ресурсы и литература

1. Буляница Т. Дизайн на компьютере. Самоучитель. – СПб: Питер, 2003.
2. Закон РФ об образовании. – М.: ТК Велби, изд-во Проспект, 2005.
3. Коцюбинский А.О., Грошев С.В. Самоучитель работы с фото, аудио, видео, CD, DVD на домашнем компьютере. – М.: Технолоджи-3000, 2003.
4. Практический курс. AdobePhotoshop 4.0. – Пер. с англ. – М.: КУБК-а, 1997.
5. Блог Дмитрия Костина. Режим доступа: <https://koskomp.ru/rabota-s-kompyuternymi-programmami/adobe-photoshop/kak-obrabotat-foto-dlya-nachinayuchih/>, свободный
6. Сайт Сей Хай. 14 крутых видео уроков по обработке фотографий [Электронный ресурс].- Режим доступа: <https://say-hi.me/obuchenie/14-krutyx-video-urokov-po-obrabotke-fotografij.html>
7. Программное обеспечение для редактирования всех видео [Электронный ресурс].- Режим доступа: <https://www.nchsoftware.com/index.html>
8. Уроки 3DZON.RU [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.3dzon.ru/photoshop/kak-sdelat-fotomontag-v-photoshop.html>

Приложение.

Приложение

Календарно тематический план

№ занятия	Раздел, тема занятия	Количество часов		
		всего	теория	практика
	Раздел 1. Введение			
1.	Постановка цели и задач программы. Инструктаж по технике безопасности	1	1	0
	Раздел 2. Программы по обработке фотографий			
2.	Рабочий экран графического редактора Paint. Инструменты графического редактора и способы их применения.	2	1	1
3.	Работа с палитрой цвета. Перемещение. Копирование.	2	0	2
4.	Вырезка и вставка области, преобразование выделенной области.	2	0	2
5.	Творческое задание.	2	0	2
	Раздел3. Создание презентаций в программе MicrosoftPowerPoint.			
6.	Знакомство с программой. Работа над сценарием слайд шоу	1	1	0
7.	Подбор фотоматериала для слайд шоу. Создание слайда, выбор макета страницы, дизайн, формат фона.	1	0	1
8.	Подбор фото, его обработка. Вставка фото, рисунков. Добавление стилей фото и картинок. Добавление анимации.	1	0	1
9.	Эффекты рисунка. Вставка текста и фигуры. Добавление анимации и различных эффектов.	1	0	1
10.	Вставка звука. Добавление с файла, запись звука. Сохранение проекта слайд шоу.	1	0	1
	Раздел 4. Дизайнерские открытки в программе Microsoft Publiher.			
11.	Изучение программы Microsoft Publiher. Оформление макета страницы: поля, ориентация, размер, цветовые схемы, фон страниц.	2	1	1
12.	Вставка в макет рисунков, картинок. Обрезка. Разворот. Работа с рисунком, фотографией.	2	0	2
13.	Создание объёма текста. Обтекание текстом.	2	0	2
14.	Создание открытки к 8 марту.	2	0	2

	Тема 5. Музыкальный клип в программе WindowsMovieMaker			
15.	Подбор музыкального материала для клипа. Разбор содержания текста. Разработка сценария	1	1	0
16.	Добавление фото. Настройка длительности показа. Добавление текста.	1	0	1
17.	Переходы. Сдвиг и масштабирование.	1	0	1
18.	Запись закадрового текста, внесение текста (название , заголовок, титры) Длительность отображения фотографии.	2	0	2
19.	Добавление и обрезание музыки. Просмотр видео клипов.	1	0	1
20.	Импортирование изображения на шкалу раскадровки.	2	0	2
21.	Вставка заголовка и титров. Добавление анимации. Сохранение проекта	1	0	1
22.	Создание видеоролика по собственному замыслу.	3	0	3
23.	Просмотр видео клипов. Работа над ошибками.	1	0	1
24.	Защита проекта.	1	0	1
	Итого:	36	5	31

Приложение 2

Проверочные задания «ТБ при работе с компьютером».

Какими руками нельзя прикасаться к компьютеру?

1. мокрыми
2. большими
3. мужскими

Провода питания компьютера могут ...

1. быть только черными
2. соединять компьютер с телефонной линией
3. поразить электрическим током
4. использоваться как бельевая веревка

Что нельзя делать с экраном монитора?

1. смотреть на него
2. изменять его размеры
3. изменять его тип
4. касаться его руками

На каком расстоянии от глаз должен находиться дисплей компьютера?

1. 1 м.
2. 40-50 см.
3. 60-70 см.
4. 30-40 см.

При использовании клавиатуры компьютера необходимо ...

1. изо всех сил нажимать клавиши
2. осуществлять по клавишам легкие щелчки
3. изо всех сил ударять по клавиатуре
4. после нажатия на клавишу, удерживать ее не менее одной секунды

Какое устройство компьютера может повлиять на здоровье человека?

1. принтер
2. монитор
3. системный блок
4. модем

В какой одежде нельзя работать на компьютере?

1. красной
2. парадной
3. рабочей
4. мокрой

Нельзя нарушать порядок ...

1. расположения учебных принадлежностей на столе
2. включения и выключения компьютера

3. подключения периферийных устройств компьютера
4. включения и выключения электрических лам в классе

При возникновении неисправности в компьютере необходимо ...

1. немедленно ее устранить
2. продолжать работу на компьютере
3. сообщить учителю о неисправности
4. выключит компьютер

В случае появления запаха гари из компьютера, необходимо ...

1. выключить компьютер и сообщить о случившемся учителю
2. продолжать работать на компьютере
3. выяснить, что горит, и приступить к тушению пожара водой
4. ничего и никому не сообщать

С появлением из компьютера неестественных звуков необходимо ...

1. выключить компьютер и сообщить о случившемся учителю
2. продолжать работать на компьютере
3. определить устройство из которого слышен звук
4. определить частоту звука

При недостаточном освещении рабочего места ученику необходимо ...

1. сообщить об этом учителю
2. переставить компьютер поближе к окну
3. продолжать работать
4. увеличить яркость дисплея компьютера

С целью сохранения информации на гибких магнитных дисках, необходимо оберегать их от ...

1. перепадов температуры
2. света
3. магнитных полей
4. перепадов атмосферного давления

При извлечении usb флешки из компьютера необходимо ...

1. выдернуть из usb порта
2. отключить специальным образом, а потом вынуть из usb порта
3. выключить компьютер, а потом вынуть usb порта
4. вынуть usb порта при перезагрузки компьютера

В зоне действия магнитного поля компьютера нельзя ...

1. пить кофе
2. устанавливать клавиатуру

3. устанавливать принтер
4. хранить дискету

Заражение компьютера вирусами может осуществляться в процессе ...

1. печати на принтере
2. работы с файлами
3. работы в Интернете
4. выключения компьютера

Вынуть диск из дисковода можно, если ...

1. не горит сигнальная лампочка
2. горит сигнальная лампочка
3. сигнальная лампочка мигает
4. в любой момент

Итоговый тест по теме «Графический редактор»

Вариант I

- 1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...
 - а) Создания графического образа текста;
 - б) Редактирования вида и начертания шрифта;
 - в) Работы с графическим изображением;
 - г) Построения диаграмм.
- 2. Укажите инструменты графического редактора:
 - а) Ластик; б) Карандаш; в) Ножницы;
 - г) Ручка; д) Прямоугольник; е) Распылитель.
- 3. Укажите элементы окна программы Paint:
 - а) палитра; б) рабочая область; в) панель форматирования;
 - г) панель инструментов; д) кнопка Закрывать; е) полосы прокрутки.
- 4. Какая строка окна программы отображает координаты курсора:
 - а) панель форматирования; б) строка заголовка; в) строка меню;
 - г) палитра; д) строка состояния; е) панель атрибутов текста.
- 5. Кнопка сворачивания окна программы:
 - а)  б)  в) 
- 6. Какого инструмента нет в графическом редакторе?
 - а) Заливка; б) Валик; в) Кисть; г) Карандаш.
- 7. Инструмент «Масштаб»:

- а) Изменяет размер области рисунка; б) Изменяет размер рисунка на печать;
- в) Изменяет размер рисунка на экране; г) Изменяет размер рисунка в файле.
- 8. Чтобы изменить шрифт необходимо:
 - а) Щелкнуть по , Формат → Шрифт;
 - б) Щелкнуть по , Вид → Панель атрибутов текста;
 - в) Щелкнуть по , ;
 - г) Щелкнуть по , щелкнуть по рисунку, Вид → Панель атрибутов текста.
- 9. Фрагмент - это...
 - а) Прямоугольная часть рисунка любого размера; б) Произвольная часть рисунка;
 - в) Файл с рисунком; г) Рисунок → Очистить.
- 10. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...
 - а) Точка экрана (пиксель); б) Объект (прямоугольник, круг и т.д.);
 - в) Палитра цветов; г) Знакоместо (символ).
- 11. Палитрами в графическом редакторе являются...
 - а) линия, круг, прямоугольник; б) карандаш, кисть, ластик;
 - в) выделение, копирование, вставка; г) наборы цветов.
- 12. Какое действие произвели с рисунком?
 - 
 - 
 - а) Отразили сверху вниз б) Наклонили в) Растянули
- 13. Какая клавиша позволяет нарисовать круг?
 - а) Ctrl б) Shift в) Alt
- 14. Что из перечисленного относится к инструментам?
 - а) Многоугольник б) Линия в) Кисть
- 15. Какой командой можно запустить программу MS Paint?
 - а) Программы / Стандартные / Paint б) Пуск / Стандартные / Программы / Paint
 - в) Пуск / Программы / Стандартные / Paint
- 16. Какая последовательность команд позволяет растянуть объект?
 - а) Рисунок / Растянуть/наклонить ... б) Вид / Растянуть/наклонить ...

- в) Вид / Рисунок / Растянуть/наклонить ...
- 17. Сколько действий позволяет отменить сочетание клавиш Ctrl+Z?
 - а) 1 б) 2 в) 3
- 18. Какая клавиша позволяет при перетаскивании объекта оставлять за ним след?
 - а) Shift б) Alt в) Ctrl
- 19. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?
 - а) Для выделения прямоугольной области рисунка;
 - б) Для выделения области рисунка произвольной формы;
 - в) Для введения текста;
 - г) Для рисования ломаной линии.
- 20. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?
 - а) Для введения текста;
 - б) Для рисования прямоугольников;
 - в) Для выделения области рисунка произвольной формы;
 - г) Для выделения прямоугольной области рисунка.
- 21. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?
 - а) Для удаления фрагментов рисунка;
 - б) Для рисования линий произвольной формы;
 - в) Для введения текста;
 - г) Для изменения масштаба просмотра рисунка.

Итоговый тест по теме «Графический редактор»

Вариант II

1. С помощью графического редактора Paint можно ...
 - а) создавать и редактировать графические изображения;
 - б) редактировать вид и начертание шрифта;
 - в) настраивать анимацию графических объектов;
 - г) строить графики.
2. Укажите инструменты графического редактора:
 - а) Валик; б) Карандаш; в) Масштаб;
 - г) Кисть; д) Линейка; е) Выделение.
3. У каких инструментов нет разных форм?
 - а) Кисти; б) Ластика; в) Карандаша; г) Распылителя.

4. Если удерживать Shift, то...
- Фрагмент будет скопирован;
 - Будет нарисована окружность (круг), линия будет нарисована вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов;
 - Многоугольник будет правильным.
5. Как выделить фрагмент
-  и обвести фрагмент мышью;
 - , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол;
 - , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол;
 -  и обвести фрагмент.
6. какая строка окна программы отображает имя открытого файла:
- строка состояния; б) строка заголовка;
 - строка меню; г) панель форматирования;
 - рабочее поле; е) панель инструментов.
7. Кнопка закрытия окна программы:
-  б)  в) 
8. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ...
- линия, круг, прямоугольник;
 - карандаш, кисть, ластик;
 - выделение, копирование, вставка;
 - наборы цветов (палитра).
9. Инструментами в графическом редакторе являются...
- линия, круг, прямоугольник; б) карандаш, кисть, ластик;
 - выделение, копирование, вставка; г) наборы цветов.
10. Как называется минимальная составляющая рисунка?
- вектор б) пиксель в) квадрат.
11. Какая команда запускает Paint?
- Пуск/Все программы/Paint
 - Все программы/ Paint
 - Пуск/ Все программы/Стандартные/ Paint
12. Как называется цвет, которым рисуют?
- Главный цвет б) Основной цвет в)Цвет фона
13. Какое действие произвели с рисунком?



- Наклонили б) Повернули на угол 90о в) Отразили сверху вниз
14. Какая клавиша позволяет скопировать объект?
- Ctrl б) Shift в) Alt
15. Какая клавиша позволяет нарисовать правильную фигуру.

а) Ctrl б) Shift в) Alt

16. Что из перечисленного относится к графическим примитивам?

а) Прямоугольник б) Выделение в) Заливка

17. Какое сочетание клавиш позволяет отменить последнее действие?

а) Ctrl+C б) Ctrl+Z в) Ctrl+X

18. Удерживая какую клавишу можно нарисовать прямую под углом в 45°?

а) Shift б) Alt в) Ctrl



19. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

а) Для задания активного цвета как на выбранном фрагменте рисунка;

б) Для заливки выбранным цветом замкнутых областей;

в) Для удаления фрагментов рисунка;

г) Для рисования линий произвольной формы.



20. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

а) Для выделения фрагмента произвольной формы;

б) Для введения текста;

в) Для рисования многоугольника;

г) Для рисования кривых.



21. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

а) Для введения текста; б) Для выбора цвета;

в) Для задания атрибутов рисунка; г) Для сохранения фрагмента рисунка.