

**Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы**

1. **Пояснительная записка**

Признание того, что информатика является одним из значимых компонентов общего обра­зования, повышает её социально-образовательную роль. Такое понимание места информатики в общеобразовательном процессе ориентирует школу не на выработку у обучающихся умения работать на компьютере, а на формирование новых способов мышления, понимания, рефлексии и дея­тельности. Известно, что мышление обучающихся эффективно развивается в условиях самооргани­зации и саморазвития личности. Выдвигая личностно значимые цели и определяя пути их дости­жения, школьники без особых усилий преодолевают интеллектуальные трудности, демонстри­руют «всплеск» мышления. Иными словами, обучающиеся могут развиваться в процессе обучения, если оно направлено на удовлетворение познавательных потребностей.

Программа курса «Фото-видео студия» отвечает образовательным запросам обучающихся, ориентирована на практическое освоение технологий и познание теории через практику. Такое обучение затрагивает рефлексивно-личностную и рефлексивно-коммуникативную сферы школь­ников и способствует активному освоению основных понятий и принципов информатики.

Кроме того, активизация познавательного процесса позволяет обучающимся более полно выра­жать свой творческий потенциал и реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний, создаёт предпосылки по применению освоенных приёмов работы в других учебных курсах, а также способствует возникновению дальнейшей мотивации к выбору будущей сферы профес­сиональной деятельности, предусматривающей использование графики и анимации.

**Направленность программы:** техническая**.**  Данная образовательная программа основана на образовательной программе открытого молодежного университета (г. Томск) «Юный дизайнер» (под редакцией Т.Б. Корнеевой).

Программа имеет техническую направленность, в связи с этим рассматриваются следующие аспекты изучения:

● Технологический. Содержание программы рассматривается как средство формирования образовательного потенциала, позволяющего развивать наиболее передовые на сегодняшний день технологии.

● Общеразвивающий. Обучение по данной программе создаёт благоприятные условия для интеллектуального воспитания личности ребенка, профессионального самоопределения, развития познавательной активности учащихся.

● Общеобразовательный. Содержание программы рассматривается как средство развития основных познавательных процессов, умения анализировать.

**Новизна программы.** Новизна программы состоит в том, что она учитывает новые технологические уклады, которые требуют новый способ мышления и тесного взаимодействия при постоянном повышении уровня междисциплинарности проектов. В основу программы заложены принципы практической направленности.

**Адресат программы.** Программа предназначена для детей, проявляющих интерес к информационным технологиям, стремящимся к саморазвитию, профессиональному самоопределению.

**Возраст обучающихся**, участвующих в реализации данной программы – от 11 до 15 лет.

Максимальное количество детей в группе – 8 человек.

**Формы и виды обучения**. Основной тип занятий — практикум. Все задания курса выполняются с помощью персо­нального компьютера и необходимых программных средств. Каждая тема курса начинается с по­становки задачи — характеристики образовательного продукта, который предстоит создать обу­чающимся. Алгоритм выполнения задания прописан в практических заданиях.

Индивидуальная учебная деятельность сочетается с проектными формами работы по созда­нию графических объектов и видео фильмов. Защита проектов создаёт благоприятные предпо­сылки для самостоятельной оценки проделанной работы.

**Виды занятий**: лекционные, практические, комбинированные, контрольные, самостоятельные.

**Форма реализации программы**. Форма реализации программы — очная с использованием электронного обучения. Под электронным образованием понимается реализация образовательных программ с использованием информационно-образовательных ресурсов, информационно-коммуникационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу информационно-образовательных ресурсов и взаимодействие участников образовательного пространства.

**Количество часов** реализации программы 102 академических часа, 3 часа в неделю. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для обучающихся составляет 30 минут с переменами между занятиями 10 минут.

Программа рассчитана на **102 часа** и предназначена для обучающихся 5-11 классов. Реализация данной образовательной программы осуществляется за 1 год обучения.

Программа «Фото-видео студия» актуальна для тех школьников, кого привлекает ком­пьютерная графика.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в ходе ее реализации у обучающихся, кроме предметных, формируются учебно-познавательные, коммуникативные и информационные компетенции. Содержание образовательной программы в сочетании с индиви­дуальным подходом позволят создать атмосферу творческого самовыражения школьников, сформировать нацеленность учебной деятельности на создание образовательного продукта, рас­крыть интеллектуально-творческий потенциал каждого учащегося.

Реализация программы осуществляются в 3 этапа: 1 этап - изучение основ создания растро­вого изображения, 2 этап - изучение основ создания гиф-анимации, 3 этап - изучение основ видеозаписи и монтажа.

Для обучения по программе «фото-видео студия» необходимы элементарные знания ос­нов работы с операционной системой Windows.

Основная методическая установка курса — обучение школьников навыкам самостоятель­ной индивидуальной и групповой работы. Индивидуальное освоение ключевых способов дея­тельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний, изложенных в практических упражнениях. Групповая форма организации учебного процесса используется преимущественно при выполнении проектных видов работ. Задачей педагога, использующего принцип групповой интеракции (взаимодействия) при обучении школьников графике и анима­ции является создание условий для коллективной работы, для согласования понятий и содержа­ния, которые будут использованы обучающимися в конструировании авторских разработок. Вы­полнение проекта завершается публичной защитой результата с последующей самооценкой (рефлексией).

Отбор методов обучения обусловлен необходимостью формирования информационной и коммуникативной компетентностей обучающихся. Решение этой задачи обеспечено наличием в программе элементов указанных компетенций, таких как:

* социально-практическая значимость компетенции (для чего необходимо уметь создавать, обрабатывать графические и анимационные документы);
* личностная значимость компетенции (зачем ученику необходимо быть компетентным в области технологий создания анимации);
* перечень реальных объектов действительности, относящихся к данным компетенциям (документ, объект документа, компьютер, компьютерная программа и др.);
* знания, умения и навыки, относящиеся к этим объектам;
* способы деятельности по отношению к изучаемым объектам;
* минимально необходимый опыт деятельности ученика в сфере указанных компетенций;
* индикаторы — учебные и контрольно-оценочные задания по определению компетентно­сти ученика.

**2. Цель и задачи общеразвивающей программы**

Основной **целью** изучения программы является освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ; обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений; профориентация обучающихся.

**Цели**:

***Образовательные:***

 **Познакомить обучающихся с:**

* основными правилами фото и видеосъёмки;
* правилами подбора сюжетов к теме;
* графическим редактором Microsoft Office Word;
* программой для просмотров слайд шоу Microsoft Office Power Point;
* графическими редакторами Microsoft Office Picture Manager и ФотоДекор, Фото - Эдитор ;
* видео-редакторами Movie Maker и Windows Live;
* формированием архива;
* работой в глобальной сети Интернет;
* работой по поддержке школьного сайта.

**Учить:**

* находить источники информации по теме и выбирать нужную информацию из этих источников;
* находить и отбирать информацию в глобальной сети Интернет.
* технологии редактирования изображений, используя редакторы, Microsoft Office Word, Microsoft Office Power Point, Microsoft Office Picture Manager и ФотоДекор, ФотоЭдитор;
* технологии создания видеофильмов, используя редактор Movie Maker.

***Развивающие:***

**Развивать у обучающихся:**

* пользовательский навык работы на компьютере;
* логическое мышление, внимание, память, фантазию, творческие способности;
* способности предвидеть сюжет из прочитанного сценария;
* способность соотносить звуковое сопровождение и видеоматериал.

***Воспитывающие:***

* **Воспитывать** чувство ответственности за результаты своего труда;
* **Формировать** установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;
* **Воспитывать** стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
* **Воспитывать** личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;
* **Воспитывать** потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач;
* **Воспитывать** скромность, заботу о пользователе продуктов своего труда.

**Задачи:**

1. Познакомить обучающихся с видами компьютерной графики, их функциональными, структурными и технологическими особенностями.
2. Познакомить обучающихся с основными понятиями видеомонтажа.
3. Изучить возможности использования видео редактора для создания и обработки видеофайлов и анимационных документов
4. Создать фото-видеоархив за 2023 - 2024 учебный год;
5. Создать видеофильмы по тематическим неделям и посвященные праздникам, например, «КВН», «Новый Год» и другие.
6. Организовать тематические выставки фоторабот.

**Пути реализации задач:**

* Объявлять дни творчества, где обучающиеся делают свои работы, полагаясь на приобретённые знания и умения, а так же на свою фантазию.
* Отводить время на сбор информации.
* Отводить время на структурирование информации.
* Объявлять дни обсуждений, дни написания сценариев к фильму.
* Объявлять дни демонстрации видеофильмов, фоторабот, выпуск газеты.
1. **Содержание общеразвивающей программы**

Раздел 1. Основы растровой графики (30 часов). Компьютерная графика и графические редакторы.

Основные понятия: компьютерная графика, растровая графика, векторная графика, пиксель. Рассматриваемые вопросы: Области применения и место компьютерной графики в современ­ном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Графические устройства ввода-вывода: монитор, принтер, сканер, графический планшет. Способы ввода информации в компьютер: сканирование, загрузка с цифровой фото- или видеокамеры, рисование с помощью мыши или графического планшета. Способы вывода графики: вывод на монитор или телевизор, печать с помощью прин­тера, в том числе фотопечать. Способы создания изображения: рисование от руки, пиксель-арт. Способы обработки изображений: ретуширование, изменение размера, обрезание, фильтрация, фотомонтаж. Виды графических редакторов.

Назначение и возможности программы Microsoft Paint.

Основные понятия: Палитра, инструмент.

Рассматриваемые вопросы: Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. От­крытие, сохранение файла. Назначение инструментов.

Практическая работа: «Художник делает первые шаги, а мы знакомимся с Paint».

Способы представления графической информации. Пиксель-арт.

Основные понятия: Растр, пиксель.

Рассматриваемые вопросы: Виды графической информации. Разделение цифровых изображе­ний на растровые и векторные. Растровый подход к представлению изображений. Понятия рас­тра и пикселя. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки вектор­ной графики. Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом: перемещение, копирование, стира­ние, поворот, масштабирование, отражение.

Практические работы:

* «На холсте вырастает дерево, а мы узнаём, что такое пиксель-арт»;
* «Дерево расцветает, а мы учимся работать с фрагментом».

Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитива­ми.

Основные понятия: Примитив

Рассматриваемые вопросы: Примитив. Инструменты: Эллипс, Прямая, Прямоугольник, Много­угольник, Кривая. Надпись на рисунке. Действия над примитивами. Алгоритмы создания изо­бражений.

Практические работы:

* «Мишка машет лапой, а мы изучаем эллипс»;
* «Паровозик едет в Ромашково, а мы узнаём, как рисуются прямоугольники»;
* «Привидение говорит “Бу!”，а мы знакомимся с кривой».

Назначение и возможности программы Gimp 2. Работа со слоями.

Основные понятия: Графический пользовательский интерфейс, меню, слой.

Рассматриваемые вопросы: Графический редактор Gimp 2. Назначение, возможности и области применения Gimp 2. Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, панели, палитры и т. д. Освоение базовых навыков работы в программе Gimp 2: открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий и т. д.

Инструменты Pencil (Карандаш), Brush (Кисть), Eraser (Ластик), Zoom (Лупа), Paint Bucket (За­ливка), Eyedropper (Пипетка), Crop (Кадрирование) , Move (Перемещение). Работа со слоями. Практические работы:

* «Gimp 2 раскрывает объятия, а мы помогаем художнику» ;
* «Gimp 2 управляет слоями, а мы собираем мозаику» .

Форматы графических файлов.

Основные понятия: Файл, формат файла.

Рассматриваемые вопросы: Формат файла. Форматы графических файлов. Областн применения, достоинства и недостатки различных форматов графических файлов.

Создание растровой графики с помощью программы Gimp 2.

Основные понятия: Трансформация, фильтр.

Рассматриваемые вопросы: Поворот изображения. Коррекция уровней. Повышение резкости. Восстановление нечёткой оцифрованной фотографии. Настройка яркости. Изменение размера. Способы ретуши изображений. Инструменты: Clone Stamp (Клонирующий штамп), Red Eye (Удаление эффекта красных глаз), Crop (Кадрирование). Фильтры: Sharpen (Резкость), Gaussian Blur (Гаусс-Размытие), Photocopy (Фотокопия) и Patchwork (Мозаика).

Практические работы:

* «Каждый имеет право на ошибку, а мы корректируем фото»;
* «Красота — страшная сила, а мы ретушируем портрет»;
* «Раз, два — и готово, а мы готовим фотографию к печати»;
* «Портретист — работа сложная, а мы сами создаём карандашный набросок».

Рисование на новом уровне.

Основные понятия: Форматирование текста, стилизация текста.

Рассматриваемые вопросы: Добавление, форматирование и стилизация текста. Рисование инст­рументом Brush (Кисть). Параметры инструмента Brush (Кисть). Палитра Brushes (Кисти). Заливка градиентом. Использование инструментов Gradient (Градиент), Burn (Затемнение) и Cus­tom Shape (Произвольная Фигура). Создание, дублирование, модификация и прозрачность слоя. Заполнение текстурой. Стиль слоя. Стили слоя: Drop Shadow (Падающая тень), Outer Glow (Внешнее Свечение), Bevel and Emboss (Скос и Рельеф), Color Overlay (Наложение Цвета), Gradient Overlay (Наложение Градиента) и Pattern Overlay (Наложение Текстуры). Эффект объём­ности.

Практические работы:

* «Снеговик готовится к Новому году, а мы узнаём, что такое градиент»;
* «В лесу родилась ёлочка, а мы открываем сокровищницу».

Раздел 2. Основы гиф-анимации (20 часов).

Простой фотомонтаж.

Основные понятия:

Рассматриваемые вопросы: Добавление, форматирование и стилизация текста.

Стили слоя Stroke (Обводка) и Inner Glow (Внутреннее свечение). Фильтры Extract (Извлечение), Wind (Ветер), Clouds (Облака) и Twirl (Вращение). Инструменты: Polygonal Lasso (Полигональ­ное Лассо), Magnetic Lasso (Магнитное лассо), Magic Wand (Волшебная палочка).

Практические работы:

* «Вьюга заметает поздравление, а мы создаём открытку»;
* «Мартышка ищет маму, а мы учимся делать фотомонтаж»;
* «Котята охотятся, а мы выделяем пушистые объекты».

Приёмы обработки фотографии.

Основные понятия:

Рассматриваемые вопросы: Использование инструментов Pen (Перо) и Clone Stamp (Клони­рующий штамп). Работа с эскизом.

Практические работы:

* «Перо не только летает, а мы рисуем иллюстрацию по эскизу»;
* «Волшебник —— это профессия, а мы рисуем в облаках».

Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready.

Основные понятия: Кадр, анимация.

Рассматриваемые вопросы: Назначение, возможности и области применения Image Ready. Формат GIF. Кадры. Анимация.

Практическая работа: «Текст бегает, а мы знакомимся с Image Ready».

Раздел 3. Подготовка и защита проекта (15 часов).

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

 Раздел 4. Основы видеомонтажа (18 часов).

Основные понятия: Видеоизображение. Интерфейс программы VirtualDub. Фильтры.

Рассматриваемые вопросы: Конфигурация компьютера. Форматы файлов и стандартов, применяемых в кино и видеоиндустрии (2). Видеоформаты и процесс конвертации. Знакомство с интерфейсом программы VirtualDub.(2) Видеозахват. Настройки видеофайла перед сохранением. Варианты сохранения файлов. Покадровая обработка видеоизображения. Планы: крупный, средний, общий. Дублирование видеофрагмента. Обработка изображения фильтрами.

Практические работы: Работа на монтажном столе. Конвертация видеоформата. Интерфейс программы VirtualDub. Видеозахват. Сохранение видеофайла. Покадровое редактирование. Дублирование видеофрагмента. Применение фильтров.

 Раздел 5. Работа с аудиоэлементами (19 часов).

Основные понятия: Аудиовизуальный образ. Видеоформат. Аудиопоток. Аудиофильтр. Видеомонтаж. Кодеки. Титры.

Рассматриваемые вопросы: Настройка исходного аудиопотока при монтаже. Замена исходного звука в одном видеофайле. Применение фильтров к аудиофайлу. Видеомонтаж двух и более файлов. Совмещение видеофрагментов с аудиопотоками. Окончательная обработка видеофайла с использованием скриптов. Удаление рекламы из видеофайла. Видео в презентации. Видео во Flash. Оформление видеофильма в подарок. Титры. Размер и качество видеоизображения. Вывод фильма на DVD.

Практические работы: Настройка аудиопотока. Замена исходного звука. Применение фильтров к аудиофайлу. Видеомонтаж файлов. Совмещение видеофрагментов с аудиопотоками. Удаление рекламы из видеофайла. Импорт видео. Оформление видеофильма. Оформление титров.

* 1. Учебный (тематический) план

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование разделов | Количествочасов | Форма кон­троля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1. | Раздел 1. Основы растровой графики | 30 | 10 | 20 |  |
| 2. | Раздел 2. Основы гиф-анимации | 20 | 5 | 15 |  |
| 3. | Раздел 3. Подготовка и защита проекта | 15 |  | 15 | Защита про­екта |
| 4. | Раздел 4. Основы видеомонтажа | 18 | 6 | 12 |  |
| 5. | Раздел 5. Работа с аудиоэлементами | 19 | 6 | 13 | Защита про­екта |
|  | ВСЕГО | 102 | 27 | 75 |  |

1. **Планируемые результаты**

В рамках данного курса обучающиеся овладеют основами компьютерной графики, а именно будут **знать**:

* особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
* особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
* методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
* способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
* способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
* методы сжатия графических данных;
* проблемы преобразования форматов графических файлов;
* назначение и функции различных графических программ.
* назначение и функции различных редакторов.

**В результате освоения практической части курса обучающиеся будут уметь:**

* Обрабатывать фото и видео в графических редакторах.
* Разрабатывать и создавать фото и видео альбомы, композиции, коллажи.
* Разрабатывать и снимать репортажи.

 **В конце изучаемого курса обучающиеся смогут:**

1. защитить реферат, доклад;
2. представить свои разработки визиток, реклам, открыток;
3. представить реставрированные и обработанные фотографии;
4. представить коллажи;
5. представить мультимедиа-презентацию;
6. представить созданные изображения на Web-странице;
7. оформить школьную газету с помощью импортированных изображений в документ издательской системы.
8. создавать видеоролики в видеоредакторах.
9. изучить возможности использования видео редактора для создания и обработки видеофайлов и анимационных документов.

**Раздел №2. Комплекс организационно – педагогических условий**

1. **Календарный учебный график**

 Продолжительность образовательного процесса составляет 34 учебные недели. Объем программы составляет 102 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 учебных часа в день.

 С 11 сентября по 17 сентября осуществляется зачисление обучающихся в группы. Образовательный процесс начинается с 18 сентября и заканчивается в конце мая. Обучение по данной программе осуществляется в течение учебного года, а также во время осенних и весенних каникул.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Месяц, дата | Раздел образовательной программы | Количество часов в разделе | Темы, содержание | Форма занятия | Примечание |
| План | Факт |
| 1 |  |  | Основы растровой Графики | 30 | Компьютерная графика и графические редакторы |  |  |
| 2 |  |  | Способы представления графической информации. Пиксель-арт |  |  |
| 3 |  |  | Создание растровой графики с помощью программы Microsoft Paint. Работа с примитивами |  |  |
| 4 |  |  | Назначение и возможности программы Gimp 2. Работа со слоями. |  |  |
| 5 |  |  | Форматы графических файлов |  |  |
| 6 |  |  | Создание растровой графики с помощью программы Gimp 2 |  |  |
| 7 |  |  | Основы гиф-анимации | 20 | Простой фотомонтаж |  |  |
| 8 |  |  | Приемы обработки фотографии |  |  |
| 9 |  |  | Создание гиф-анимации с помощью программы Image Ready |  |  |
| 10 |  |  | Подготовка и защита проекта | 15 |  |  |  |
| 11 |  |  | Основы видеомонтажа | 18 | Форматы файлов и стандартов, применяемых в кино и видеоиндустрии |  |  |
| 12 |  |  | Видеоформаты и процесс конвертации |  |  |
| 13 |  |  | Знакомство с интерфейсом программы VirtualDub |  |  |
| 14 |  |  | Видеозахват |  |  |
| 15 |  |  | Настройки видеофайла перед сохранением. Варианты сохранения файлов |  |  |
| 16 |  |  | Покадровая обработка видеоизображения. Планы: крупный, средний, общий |  |  |
| 17 |  |  | Дублирование видеофрагмента. Обработка изображения фильтрами. |  |  |
| 18 |  |  | Работа с аудиоэлементами | 19 | Настройка исходного аудиопотока при монтаже |  |  |
| 19 |  |  | Замена исходного звука в одном видеофайле. Применение фильтров к аудиофайлу. |  |  |
| 20 |  |  | Видеомонтаж двух и более файлов. Совмещение видеофрагментов с аудиопотоками |  |  |
| 21 |  |  | Окончательная обработка видеофайла с использованием скриптов. Удаление рекламы из видеофайла |  |  |
| 22 |  |  | Промежуточная аттестация. |  |  |
| 23 |  |  | Видео в презентации. Видео во Flash. Оформление видеофильма в подарок. |  |  |
| 24 |  |  |  |  | Титры. Размер и качество видеоизображения. Вывод фильма на DVD |  |  |
|  |  |  | **ВСЕГО** | **102** |  |  |  |

1. **Условия реализации общеразвивающей программы**

***Материально-техническое обеспечение***

*Требования к помещению:*

* помещение для занятий и освещение в них, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
* столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

*Оборудование:*

* напольная мобильная стойка для интерактивных досок с площадкой для крепления проекторов к стойке;
* МФУ;
* соединение с интернетом;
* ноутбуки с мышкой и доступом к сети Интернет;
* интерактивная доска
* фотоаппарат с объективом
* штатив
* карта памяти

*Программные продукты:*

* Операционная система: Windows 2000 или Windows XP.
* Приложение Gimp 2.
* Приложение Image Ready CS2.
* Приложение Macromedia Flash MX 2004.

***Кадровое обеспечение***

Теоретические и практические занятия модулей реализуются педагогическими работниками Центра образования цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста».

***Учебно-информационное обеспечение программы:***

Нормативно-правовые акты и документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»(с изменениями 30.09.2020).

3. Письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

5. Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

6. Стратегия развития воспитания в РФ до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.

7. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. N 678-р).

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями 02.02.2021 г. № 38).

9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 12 ноября 2020 г. № 2945-р. План мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.

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

11. Министерство просвещения Российской Федерации от 28.06.2019 № МР-81/02. Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме.

12. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации / Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

13. Постановление Правительства Российской Федерации от 17.11.2015 № 1239. «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития».

14. Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016. «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей».

15. Устав МАОУ «Средняя общеобразовательная школа №10», д. Большое Седельниково.

***Список рекомендуемой литературы для педагога и обучающихся***

1. Бурмакина В.Ф., Фалина И.Н., Материалы курса «Как готовиться к тестированию по проверке ИКТ-компетентности школьников»: лекции - М.:Педагогический университет «Первое сентября», 2006.
2. Гамалей В.А. Самоучитель по цифровому видео: как снять и смонтировать видеофильм на компьютере, 2007.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. - М.: БИНОМ, 2005.
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: БИНОМ, 2005.
5. Кирсанов Д. Веб-дизайн. - СПб: Символ-Плюс, 1999.
6. Петров М Н., Молочков В.П. Компьютерная графика. Учебник - СПб.: Питер, 2003.
7. Петров М Н., Молочков В.П., Компьютерная графика. - СПб.: Питер, 2001.Питер, 2003.

Литература для обучающихся

1. Гамалей В.А. Самоучитель по цифровому видео: как снять и смонтировать видеофильм на компьютере, 2007.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. - М.: БИНОМ, 2005.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. - 212 с. 16 с. ил.
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: БИНОМ, 2005.
5. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория базовых Знаний, 2001.
6. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. - Моск­ва: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.
7. **Формы аттестации и оценочные материалы**

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учеников, которые определены в рабочей программе учителя и в индивидуальных образовательных программах учеников.

Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

* текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка обучающимися выполняемых заданий -  оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности обучающихся и учителя; осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий на каждом занятии;
* взаимооценка обучающимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
* текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;
* итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме публичной защиты творческих работ (индивидуальных или групповых);

На основе творческих работ проводятся конкурсы и выставки, формируются «портфолио» обучающихся. Это предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса.

Итоговые результаты изучения курса осуществляется по результатам защиты специальной зачетной работы ученика. Способ оценивания использовать качественную словесную шкалу с определёнными градациями. Общая аттестационная оценка – «зачтено / не зачтено».