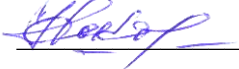


Муниципальное общеобразовательное учреждение
Лицей №3 города Галича Костромской области
Центр цифрового образования детей «IT-куб» города Галича

УТВЕРЖДАЮ.

Директор лицея:



Приказ № 314 от 18.08.2022 г.



Согласовано.

Руководитель Центра «IT-куб»



Канаева А.Ю.

05.08.2022 г.

Дополнительная общеобразовательная
программа «Компьютерная графика»
по тематическому направлению
«Программирование роботов»
с использованием оборудования центра цифрового
образования детей «IT-куб»

Возраст детей с 14 до 16 лет

Срок реализации – 2 года

Автор-составитель: Шинкарёва Е.А.

Содержание

Пояснительная записка	3
Учебно-тематический план	8
Содержание программы.....	15
Методическое обеспечение программы	16
Список литературы	17

Пояснительная записка

Область информатики, занимающуюся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютера, называют компьютерной графикой.

Проблема творчества – одна из основных в психологии личности. Можно выделить следующие компоненты творческой деятельности учащегося: доминирующая роль внутренней мотивации; исследовательская и творческая активность, выражающаяся в постановке и решении проблем; возможность прогнозировать решения; способность к созданию идеальных эталонов, обеспечивающих высокие эстетические, нравственные, интеллектуальные оценки.

Предлагаемый элективный курс направлен не только на развитие творческого мышления учащихся, но и на овладение ими такой современной и новой профессии как дизайнер, которая напрямую связана с развитием творческого потенциала, кроме этого, учащимся предоставляется возможность овладеть основными способами работы с инструментами графических редакторов: векторной графики – Inkscape и растровой графики - Movavi Photo Editor 6, а также анимации - UnFREEz, видео редактором - Movavi Video Editor Academic Edition 2020.

Программа курса составлена таким образом, что создаются условия, необходимые для овладения школьником теми видами деятельности, которые дают ему возможность проявить свой творческий потенциал, достигается особая организацией их познавательной деятельности.

Основное требование к предварительному уровню подготовки – освоение базового курса по информатике.

Нормативно-правовая база

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020) — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/ (дата обращения: 10.03.2021).
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020) — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 28.09.2020).
- Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16) — URL: <https://login.consultant.ru/link?req=doc&base=LAW&n=319308&demo=1> (дата обращения: 10.03.2021).
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_286474 (дата обращения: 10.03.2021).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года») — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_180402/ — (дата обращения: 10.03.2021).
- Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019 г.) (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н, с изменениями, внесёнными приказом Министерства труда и соцзащиты РФ от 25 декабря 2014 г. № 1115н и от 5 августа 2016 г. № 422н) — URL: <http://профстандартпедагога.рф> — (дата обращения: 10.03.2021).

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых») — URL: https://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyyblok/natsionalnyy-reestr-professionalnykh-standartov/reestr-professionalnykh-standartov/index.php?ELEMENT_ID=48583 (дата обращения: 10.03.2021).

- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).

- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413) (ред. 11.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021).

- Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 10 ноября 2021 г. № ТВ-1984/04) — URL: https://mpcenter.ru/national-project/bank-dokumentov/MP_IT-куб_2022.pdf/ (дата обращения: 10.08.2021).

- Федеральный закон о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию 436-ФЗ в ред. Федерального закона от 28.07.2012

- Федеральный закон “О внесении изменений в Федеральный закон “О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию” и отдельные законодательные акты Российской Федерации”

- Законодательство в области борьбы с преступлениями против несовершеннолетних.

Направленность программы: техническая.

Обобщенные ориентиры направленности: получение представления о месте компьютерной графики в процессе проектирования робототехнических систем.

Направления деятельности включают в себя:

- знакомство с инструментами графических редакторов Inkscape и Movavi Photo Editor 6;
- знакомство с инструментами анимационного редактора UnFREEz
- развитие навыков планирования работы по созданию изображения средствами графических редакторов Inkscape и Movavi Photo Editor 6;
- развитие навыков планирования работы по созданию анимационного изображения средствами анимационного редактора UnFREEz;
- развитие навыков планирования работы по созданию видеороликов средствами видео редактора Movavi Video Editor Academic Edition 2020.

Актуальность. Программа дополнительного образования «Компьютерная графика» по тематическому направлению «Программирование роботов» имеет техническую направленность. Целью программы является формирование у учащихся основных понятий о создании и обработке векторных и растровых изображений.

Педагогическая целесообразность дополнительной общеобразовательной программы технической направленности «Компьютерная графика» заключается в том, чтобы дать школьникам начальные навыки и компетенции, необходимые для создания собственных изображений в векторном и растровом формате, анимаций и видеороликов.

Отличительные особенности данной программы

Цель и задачи программы

Цель программы «Компьютерная графика»: научить учащихся создавать и редактировать изображения (используя инструменты графических редакторов: векторной

графики – Inkscape и растровой графики - Movavi Photo Editor 6), анимацию (используя инструменты анимационного редактора UnFREEz) и видеоролики (используя инструменты видео редактора - Movavi Video Editor Academic Edition 2020); содействие развитию детей путем формирования художественной культуры, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.). Для достижения поставленной цели планируется выполнение следующих задач.

Образовательные задачи:

- научить работать с инструментами графических редакторов Inkscape и Movavi Photo Editor 6;
- научить работать с инструментами анимационного редактора UnFREEz;
- научить работать с инструментами видео редактора Movavi Video Editor Academic Edition 2020;
- знакомство с методами представления графических изображений и форматами графических файлов;
- знакомство с методами представления видеороликов и форматами видео файлов;
- изучение возможностей векторного и растрового графических редакторов Inkscape и Movavi Photo Editor 6;
- изучение возможностей анимационного редактора UnFREEz;
- изучение возможностей видео редактора Movavi Video Editor Academic Edition 2020.

Развивающие задачи:

- развитие навыков планирования работы по созданию изображения средствами графических редакторов Inkscape и Movavi Photo Editor 6;
- развитие навыков планирования работы по созданию анимационного изображения средствами анимационного редактора UnFREEz;
- развитие навыков планирования работы по созданию видеороликов средствами видео редактора Movavi Video Editor Academic Edition 2020.

Воспитательные задачи:

- эстетическое воспитание учащихся;
- развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений;
- привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка;
- овладение языком компьютерного рисунка посредством формирования необходимых технических и художественных знаний, умений и навыков.

Организационно-педагогические основы

Объем и срок освоения программы:

Программа рассчитана на 2 учебных года, в течение которых 1 раз в неделю проходит занятие длительностью не более 45 минут.

Объем программы: 68 часа

Наполняемость групп: не более 12 человек.

Возраст обучающихся: 14-16 лет.

Форма организации деятельности – групповая. Но также может использоваться индивидуальная форма работы с занимающимися, испытывающими трудности в освоении программы.

Методы обучения:

– вербальные;

- наглядные;
- практические;
- аналитические.

Формы и режим занятий

Формами занятий являются: лекция, беседа, комбинированный урок, урок-зачет, урок решения задач на компьютере.

Занятия проводятся 1 раз в неделю длительностью не более 45 минут

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Личностные результаты:

- сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и техники;
- готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
- эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;
- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

Регулятивные УУД:

- формирование навыков планирования — определения последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата;
- освоение способов контроля в форме сопоставления способа действия и его результата с заданным образцом с целью обнаружения отличий от эталона.

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей команды;

Коммуникативные УУД:

- формирование умения работать над проектом в команде;
- овладением умением эффективно распределять обязанности.

Оздоровительные результаты программы внеурочной деятельности:

- осознание учащимися необходимости заботы о своём здоровье и выработки форм поведения, которые помогут избежать опасности для жизни и здоровья, уменьшить пропуски занятий по причине болезни, регулярно посещать спортивные секции и спортивно-оздоровительные мероприятия;
- социальная адаптация детей, расширение сферы общения, приобретение опыта взаимодействия с окружающим миром.

Предметные результаты:

- сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире;
- владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- сформированность представлений о важнейших видах объектов и об их простейших свойствах;
- сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;
- знаний базовых принципов организации и норм информационной этики и права, принципов обеспечения информационной безопасности, способов и средств обеспечения надёжного функционирования средств ИКТ;
- понимания основ правовых аспектов использования компьютерных программ и работы в Интернете;
- владение опытом построения и использования моделей, проведения экспериментов и статистической обработки данных с помощью компьютера, интерпретации результатов, получаемых в ходе моделирования реальных процессов;
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации.

Виды контроля

Учащиеся проходят промежуточную аттестацию в конце каждого раздела и итоговую аттестацию в конце курса.

Учебно-тематический план

Тематическое планирование на 8 класс

№	Наименование модулей и тем	Количество аудиторных часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	В том числе		
			Теоретические занятия	Практические занятия	
1	Техника безопасности. Организация рабочего места	1	1	-	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
1.1	Правила техники безопасности. Правила поведения в кабине информатики. Основные темы изучаемого курса	1	1	-	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
2	Основы изображения	5	3	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
2.1	Методы представления графических изображений	2	2	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
2.2	Цвет в компьютерной графике	2	1	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
2.3	Зачетное занятие	1	1	-	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3	Графический редактор векторной графики Inkscape	14	1	13	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование

3.1	Знакомство с интерфейсом. Создание изображений из графических примитивов	2	1	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.2	Основы работы с объектами	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.3	Закраска рисунков и контуров. Вспомогательные режимы работы	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.4	Создание рисунков из кривых	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.5	Методы упорядочивания и объединения объектов	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.6	Работа с текстом	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.7	Зачетное занятие	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
4	Графический редактор растровой графики Movavi Photo Editor 6	14	1	13	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование

4.1	Знакомство с интерфейсом. Окна и панели инструментов редактора	1	1	-	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
4.2	Улучшение фотографии. Ретушь. Устранение шумов	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
4.3	Образка. Удаление объектов. Замена фона	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
4.4	Реставрация	1	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
4.5	Вставка картинки. Рамка. Текст	1	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
4.6	Коллаж. Эффекты	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
4.7	Зачетное занятие	3	-	3	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
Итого за 8 класс		34	6	28	

Тематическое планирование на 9 класс

1	Техника безопасности. Организация рабочего места	1	1	-	
1.1	Правила техники безопасности. Правила	1	1	-	Выполнение работ практикума, слушание

	поведения в кабине информатики. Основные темы изучаемого курса.				и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
2	Повторение работы с векторными редакторами	7	-	7	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
2.1	Работа с графическим редактором векторной графики Inkscape. Обложка портфолио	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
2.2	Работа с графическим редактором векторной графики. MS Word	2	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
2.3	Работа с графическим редактором векторной графики. КОМПАС-3D	3	-	3	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
	Зачётное занятие	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3	Графический редактор растровой графики Paint.NET	22	-	22	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.1	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Шароглазики	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.2	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Мохнатый монстрик	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений

					своих товарищей, тестирование
3.3	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Стрекоза-огромные глаза	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.4	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Гроза	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.5	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Отпечаток пальца	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.6	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Игральные кости	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.7	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Реалистичный глаз	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.8	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Мандарин с надписью	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.9	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Ломтик арбуза	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.10	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Апельсин, лимон и грейпфрут	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование

3.11	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Мяч	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.12	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Смайлик	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.13	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Цветные глаза на чёрно-белом фоне	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.14	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Создание чёрно-белую открытку к 23 февраля (один цвет)	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.15	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Стекланный значок	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.16	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Создать цветную открытку к 8 марта	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.17	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Красное стеклянное яблоко	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.18	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Магический кристалл	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование

3.19	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Галактика	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.20	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Магические шары	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.21	Графический редактор растровой графики Paint.NET. Подвес-подставка для ярлыков на рабочем столе	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
	Зачётное занятие	1	-	1	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3	Анимационная графика (редактор UnFREEz)	4	1	3	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.1	Знакомство с интерфейсом	1	1	-	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
3.2	Создание рисунка трехмерного анимированного смайла	1	-	2	Выполнение работ практикума, слушание и анализ выступлений своих товарищей, тестирование
	Зачётное занятие	1	-	1	
Итого за 9 класс:		34	2	32	
Итого за 8-9 класс:		68	8	60	

Содержание программы

Модуль 1. Техника безопасности. Организация рабочего места.

- Правила техники безопасности. Правила поведения в кабине информатики.

Модуль 2. Основы изображения.

- Методы представления графических изображений;
- Цвет в компьютерной графике.

Модуль 3. Графический редактор векторной графики Inkscape.

- Знакомство с интерфейсом. Создание изображений из графических примитивов;
- Основы работы с объектами;
- Закраска рисунков и контуров. Вспомогательные режимы работы;
- Создание рисунков из кривых;
- Методы упорядочивания и объединения объектов;
- Работа с текстом.

Модуль 4. Графический редактор растровой графики Movavi Photo Editor 6.

- Знакомство с интерфейсом. Окна и панели инструментов редактора;
- Улучшение фотографии. Ретушь. Устранение шумов;
- Обработка. Удаление объектов. Замена фона;
- Реставрация;
- Вставка картинки. Рамка. Текст;
- Коллаж. Эффекты.

Модуль 5. Анимационная графика редактор UnFREEz.

- Знакомство с интерфейсом;
- Создание рисунка трехмерного анимированного смайла.

Модуль 6. Видео редактор Movavi Video Editor Academic Edition 2020.

- Структура видеофильма. Основы композиции кадра;
- Знакомство с интерфейсом. Окна и панели инструментов редактора;
- Создание звуковой дорожки;
- Обработка звука;
- Создание видеофрагмента;
- Обработка видео;
- Обработка цифрового изображения;
- Монтаж звука и видео;
- Работа над итоговым проектом;
- Защита готового проекта.

Методическое обеспечение программы

Методические материалы

На занятиях используются электронные образовательные ресурсы, полученные в свободном доступе из интернета и собранные для удобства в одном курсе «Компьютерная графика» на сайте дистанционного обучения <https://tutorcloud.ru>. На этом же ресурсе размещаются задания для дистанционной формы обучения, если занятия будут переведены в дистанционный формат.

Оценочные материалы

Все тесты для проведения промежуточной и итоговой аттестации размещены на сайте дистанционного обучения tutorcloud.ru в курсе «Компьютерная графика» в соответствующих разделах.

Форма проведения аттестации

1. Промежуточная аттестация - тест на знание теории и практическая задача.
2. Итоговая аттестация – защита индивидуального или группового проекта.

Критерии оценивания результатов

1. Тест на знание теории проводится на 10 ключевых вопросах, правильный ответ на которые оценивается 1 первичным баллом.
2. Практическая задача проверяется на компьютерных тестах. В зависимости от кол-ва пройденных тестов к результату теста по теории добавляется от 0 (нет пройденных тестов) до 5 (все тесты пройдены) баллов.
3. Итоговый первичный балл, набранный по сумме баллов тестовой и практической части, переводится в проценты делением на 15.
4. При наборе от 70% и более ученик показывает высокий уровень подготовки по дисциплине.
5. При наборе от 50% до 69% уровень полученных знаний и умений считается базовым.
6. При наборе ниже 50% уровень подготовки ученика считается низким.

Критерии оценки индивидуальных творческих работ

При выполнении индивидуальных работ оценка «зачтено» ставится учащемуся в случае, если он продемонстрировал:

- Знание теоретических основ изучаемой дисциплины;
- Умение выявить объемно-пластическую форму лица и фигуры натурщика, добиться выразительности кадра с помощью выбора точки съемки, крупности плана, характера светового и композиционного решения;
- Понимание композиции кадра, знание световой композиции, умение передать форму и пространственное положение предметов, их фактуру;
- Навыки композиционного мышления, наблюдательность, умение выбрать мотив и условия освещения;
- Навыки, приемы и способы воспроизведения событий – выбор момента в развитии события, точки съемки, крупности плана, свое отношение к явлениям и фактам современной жизни.

Оценка «не зачтено» ставится, если учащийся продемонстрировал:

- Слабое знание теоретических основ изучаемой дисциплины;
- Отсутствие практических навыков реализации идеи творческого задания;
- Невыполнение задания

Материально-техническое обеспечение

- Интерактивная панель Interwrite 75DB-TL – 1 штука.
- Мобильная стойка для интерактивных панелей НУ-680А – 1 штука.
- МФУ Pantum M6550NW – 1 штука.
- Ноутбук DELL G3 3500 (рабочее место педагога) – 1 штука.
- Ноутбук DELL G3 3500 (рабочее место обучающегося) – 12 штук.
- Комплект учебной мебели для педагога и обучающихся – 1 штука.

Список литературы

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Учебник для 8 класса – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014 г.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Учебник для 9 класса – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013 г.
3. Рабочая программа по элективному учебному предмету «Компьютерная графика»
4. Приложения, разработанные автором, включающие в себя методические и дидактические материалы для учителя и учащихся.

Дополнительные пособия

1. Учебно-методический комплект Л. А. Залоговой, Компьютерная графика. Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.;
2. учебно-методический комплект Л. А. Залоговой, Компьютерная графика. Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007 г.;
3. Гурский Ю., Жвалевский А. PhotohsopCS4. Библиотека пользователя. – СПб.: Питер, 2009;
4. Левковец Л. AdobePhotoshop CS4. Базовый курс на примерах. – СПб.: Питер, 2007;
5. Келби С. Photoshop: приёмы, трюки, эффекты / Скотт Келби – М.: «Вильямс», 2010. – 336 с.: ил.;
6. Гурский Ю., Жвалевский А., Завгородный В. Компьютерная графика: Adobe Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты. – СПб.: «Питер», 2011. – 688с.: ил. – (Серия «Трюки и эффекты»);
7. Комолова Н.В. Самоучитель CorelDRAW X5 / Комолова Н.В.СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 224 с.: ил.;
8. Бурлаков М.В. Adobe Flash CS3. Самоучитель. – М.: Вильямс, 2007;
9. Слепченко К. Flash CS3 на примерах (+ видеокурс на CD-ROM). – СПб: БХВ-Петербург, 2007.