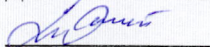


**Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное
нетиповое образовательное учреждение
«Краевой центр образования»**

СОГЛАСОВАНО

И.о. директора Регионального
центра выявления, поддержки и
развития способностей и талантов у
детей и молодежи



/О.Л. Шаталова

« 19 » августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
КГАНОУ «Краевой центр
образования»

/П.С. Черёмухин

« 30 » августа 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа по направлению «Медиатворчество»**

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Уровень обучения: 6-11 классы

Объем реализации: 96 часов

Форма обучения: дистанционная

Составители программы:

методист Регионального центра выявления,
поддержки и развития способностей
и талантов у детей и молодежи
Рудь Елена Геннадьевна

руководитель студии видеомонтажа
медиастудии «Хабаровского института
инфокоммуникаций» Сиб ГУТИ
Поденков Николай Андреевич

Место реализации:

Хабаровский край, г. Хабаровск
Региональный центр выявления,
поддержки и развития способностей
и талантов у детей и молодежи
КГАНОУ «Краевой центр образования»

Хабаровск, 2023

Комплекс основных характеристик ДООП

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об Образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ" (Зарегистрировано в Минюсте России 18.09.2017 N 48226).
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными 28.09.2020 г. № 28 (регистрационный номер 61573 от 18.12.2020 г.)
- Положение о Региональном центре выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи
- Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 № 383П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае»
- Устав КГАНОУ «Краевой центр образования».

1. Основное содержание

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиатворчество» (далее - Программа) технической направленности базового уровня приобщает обучающихся к компьютерным технологиям, использованию интернет-ресурсов, развивает художественное воображение и эстетический вкус, помогает реализовать творческие способности, способствует профессиональному самоопределению в программно-технической деятельности. Медиатворчество - совсем молодое направление, но уже составляет конкуренцию самым востребованным специальностям. Оно даёт возможность освоить широкий спектр профессий. Позволяет более подробно ознакомиться с мультимедийными программами, графическими фото- и видеоредакторами, научиться создавать слайд-шоу, овладеть навыками вёрстки, съемки и монтажа видеороликов. Медиатворчество -

позволяет создать современную информационно-технологическую платформу, площадку для продуктивного взаимодействия с детьми и молодежью всех заинтересованных лиц - родителей, педагогов, расширить возможности для приобщения к медиакультуре детей и взрослых.

Проведение занятий в дистанционной форме создает условия для свободного доступа к информационным ресурсам, увеличивает эффективность коммуникативной деятельности в режиме on-line (общение через сеть Интернет), формирует потребность в систематическом и системном повышении внутреннего потенциала, в освоении способов познавательной деятельности.

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

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

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

Новизна программы.

Медиатворчество - совсем молодое направление, но уже составляет конкуренцию самым востребованным специальностям. Оно даёт возможность освоить широкий спектр профессий. Позволяет более подробно познакомиться с графическими редакторами, мультимедийными программами, видеоредакторами, фотографировать, создавать слайд-шоу, работать в разных верстальных программах, снимать и монтировать видеоролики.

Новизна программы заключается в том, что занятия проводятся в дистанционной форме, которая является одним из способов поддержки образования одаренных детей. Это создает условия для свободного доступа к информационным ресурсам, увеличивает эффективность коммуникативной деятельности в режиме on-line (общение через сеть Интернет), формирует потребность в систематическом и системном повышении

внутреннего потенциала, в освоении способов познавательной деятельности.

Отличительные особенности программы:

- Затрагивает широкий спектр медиаресурсов и медиапродуктов, входящих в сферу привычных интересов школьников, помогая при этом учащимся по-новому взглянуть на соцсети, ролики, рекламу, мультфильмы и открывая для детей понятие собственной информационной безопасности;
- Знакомит школьников с новыми возможностями использования имеющихся у них технических средств (мобильных устройств с функциями фото и видеосъемки), открывая широкие образовательные возможности медиа, формируя у детей познавательные и творческие мотивы к использованию медиа;
- Обеспечивает интеграцию урочной деятельности и дополнительного образования, поскольку полученные в процессе освоения курса навыки создания собственного медиапродукта школьники могут использовать для подготовки учебных материалов к различным предметам в течение всего периода обучения в школе;
- На протяжении всего курса обучения школьники регулярно будут создавать оригинальный медиапродукт (ролики, фоторепортажи, печатные тексты для школьной газеты). Таким образом, учащиеся получают возможность выступать не только в роли потребителей информации, но и создавать медиапродукт, имеющий значимость для других людей, и тем самым удовлетворять собственные потребности в социальной реализации.

Педагогическая целесообразность программы.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что занятия в объединении технического творчества - это та среда, где раскрывается талант и дарования ребёнка, именно здесь происходит его становление творческой личности. Занимаясь техническим творчеством, подрастающее поколение осваивает азы программнотехнической деятельности, приобретает необходимые умения и навыки практической деятельности при работе с персональным компьютером, учится самостоятельно создавать видеоролики. Ребенок превращается в талантливого журналиста и рекламного мастера.

Освоение программного материала происходит через теоретическую и практическую части, в основном преобладает практическое направление. Занятие включает в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационный этап предполагает подготовку к работе, теоретическая часть отражает необходимую информацию по теме. Итоговая и промежуточная аттестация проходит в форме выступлений на конференциях, защиты проекта.

Адресат программы: Программа предназначена для детей 6 -11 классов. На обучение принимаются дети, проявляющие интерес к медиа-мастерству.

Объём и срок освоения программы.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 96. Продолжительность

программы – 3 месяца (без каникул), за исключением праздничных выходных дней установленных законодательством Российской Федерации.

Форма обучения: очная

Формы организации занятий

Обучение по программе ведётся группой в форме учебного занятия с теоретической и практической частью. Учебное занятие может проходить в виде лекции, деловой игры, самостоятельной работы и других видах.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование навыков компьютерного мастерства обучающихся, путем приобщения к основам компьютерной грамотности, фото, видео, медиапространства.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие группы задач: Предметные:

- сформировать представления о современных масс-медиа;
- познакомить с основными навыками журналистского и рекламного мастерства;
- научить первоначальным приёмам фото- и видеосъёмки;
- научить работать в базовых компьютерных программах для создания информационной продукции: текстовый редактор Microsoft Word, Microsoft Power Point, Windows Movie Maker и Adobe Premiere Pro.

Личностные:

- развивать коммуникативные компетенции;
- развивать образное и логическое мышление;
- сформировать умение логически рассуждать, чётко, кратко и исчерпывающе излагать свои мысли.

Метапредметные:

- формировать культуру поведения и общения;
- воспитывать нравственные ценности: толерантность, целеустремленность, активность, коммуникабельность и др;
- содействовать эстетическому воспитанию обучающихся;
- формировать навыки преодоления трудностей, аккуратности при выполнении заданий, силу воли, настойчивость, упорство.

п/п	Наименование раздела тема	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
1.	Медиатворчество: возможности и области применения	2	2	4	
1.1	Вводное занятие. Тестирование. Техника безопасности	1		1	Первичная диагностика, тестирование
1.2.	Алгоритм программирования	1	2	3	Текущий контроль. Практическое задание
2.	Компьютерные и интернет технологии	7	10	17	
2.1.	Работа в текстовых редакторах Microsoft Word, PowerPoint	1	2	3	Текущий контроль. Практическое задание
2.2	Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop, создание превью	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
2.3	Графические редакторы Paint, CorelDRAW	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
2.4	Основы создания веб-сайта и блога	2	4	6	Наблюдение Контрольное задание
3.	Программирование в среде Scratch. Анимационное приложение FlipaClip	4	6	10	
3.1	Основы программирования в среде Scratch Графические и звуковые редакторы Scratch.	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
3.2	Создание анимационных роликов в приложении FlipaClip. Первый мультфильм	2	4	6	Наблюдение Контрольное задание. Обсуждение
4.	Основы работы в фото и видеостудии	16	18	34	
4.1	Фотосъемка, фотофильм	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
4.2	Основы видеосъемки, звукозаписи	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
4.3	Технологии редактирования фото и видео. Начало работы в видеоредакторе	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
4.4	Основы видеомонтажа, создание клипов в приложении Adobe Premiere Pro	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
4.5	Видеоблоггинг.	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
4.6	Социальный ролик	2	2	4	Презентация творческих работ

4.7	Игровой ролик	2	2	4	Презентация творческих работ
4.8	Творческое задание. Фильм о семье (школе, событии и тп.) на основе фото и видео	2	4	6	Наблюдение Контрольное задание
5.	Основы журналистики	10	9	19	
5.1	Газетные жанры	2	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
5.2	Интервью	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
5.3	Корреспонденция	2	2	3	Текущий контроль. Практическое задание
5.4	Как создать периодическое издание на определенную тему. Основы оформления.	2	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
5.5	Творческое задание. Коллективное обсуждение получившихся текстов.	2	2	4	Презентация творческих проектов
6	Творческий проект	8	4	12	
6.1	Работа над творческим проектом	4	4	8	Текущий контроль. Самостоятельная работа
6.2	Итоговое занятие	2		4	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на Конкурсе
ИТОГО:		47	49	96	

1.4. Содержание программы

Раздел 1. Медиатворчество: возможности и области применения

Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности

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

Практика. Вводная диагностика. Выполнение теста.

Тема 1.2. Алгоритм программирования

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

Практика. Выполнение практического задания. Составление алгоритма.

Раздел 2. Компьютерные и интернет технологии

Тема 2.1.

Работа в текстовых редакторах Microsoft Word, Microsoft Power Point

Теория. Текстовые редакторы Microsoft Word, Microsoft Power Point
Стандартный набор элементов окна. Редактирование текста в Microsoft Word. Знакомство с программой Microsoft Power Point. Интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда». Формат оформления. Режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа.

Практика. Выполнение практических заданий. Отработка навыков работы в Текстовом редакторе Microsoft Word. Выполнение практических заданий по теме «Microsoft Power Point».

Тема 2.2. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop, создание прервью

Теория. Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Adobe Photoshop. Инструменты рисования. Контекстное меню. Палитры. Панель управления. Строка состояния. Окно настройки редактора. Выделение областей. Маски, каналы, фильтры. Создание и удаление слоев. Рисование и раскрашивание. Тоновая и цветовая коррекция.

Техника обработки фотографии. Основные приемы и инструменты создания прервью.

Практика. Выполнение практических заданий.

Задание 1. Просмотр палитры цветов различных изображений в разном масштабе. Настройка параметров программы, рабочей среды.

Задание 2. Использование различных инструментов выделения. Кадрирование изображения.

Задание 3. Корректировка изображения.

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

Задание 4. Создание прервью

Тема 2.3. Графические редакторы Paint и CoralDRAW

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

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Графические редакторы Paint и CoralDRAW».

Тема 2.4. Основы создания веб-сайта и блога.

Теория. Первоначальные сведения о разработке структуры проекта, разделов сайта, в соответствии с которыми будет формироваться навигационное меню и строиться дизайн проекта. Составление макета

проекта. Основные элементы страницы. Модульная сетка. Макет веб-страниц. Дизайн. Тренды.

Практика. Выполнение практического задания по созданию веб-сайта и блога.

Раздел 3. Программирование в среде Scratch

Тема 3.1.

Основы программирования в среде Scratch. Графические и звуковые редакторы Scratch.

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

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

Тема 3.2. Создание анимационных роликов в приложении FlipaClip. Первый мультфильм.

Теория. Интерфейс и возможности приложения FlipaClip. Основы мультипликации. Основные правила создания мультфильма.

Практика. Создания мультфильма на заданную тему.

Раздел 4. Основы работы в фото и видеостудии.

Тема 4.1. Фотосъемка, фотофильм.

Теория. Понятие о «плане», «ракурсе», «крупности плана». Композиция кадра, требования к освещенности, режимы автоматической съемки. Особенности съемки на мобильный телефон. Жанры фотосъемки, особенности проведения репортажной съемки. Требования к подписям на фото. Обработка фото в программе Adobe Photoshop.

Особенности жанра «фотофильм». Понятие о сюжете и композиции. Понятие о сценарии и способах его оформления.

Практика

Фотосъемка друг друга камерами мобильных телефонов. Репетиция съемки репортажа на основе ролевой игры. Репортажная фотосъемка в школьном коллективе, группе по интересам, семье. Комментированный просмотр сделанных для репортажа фото. Составление подписей к фоторепортажу. Обработка фото и добавление подписей в программе Paint.

Составление сценария собственного фотофильма на заданную тему. Проведение фотосъемки для создания фотофильма. Комментированный просмотр с отбором лучших фото.

Тема 4.2. Основы видеосъемки, звукозаписи.

Теория

Отличия любительской съемки от профессиональной. Понятие «план», «кадр», «ракурс». ТБ при проведении видеосъемки, особенности съемки при автоматических настройках видеокамеры и на мобильный телефон. Шесть крупностей планов как основа видеосъемки. Понятие: «монтажная фраза».

Практика

Деловая игра "Мы- операторы": съемка друг друга в парах на камеры мобильных телефонов и видеокамеру. Комментированный просмотр видеоматериалов. Задание по интересам: съемка планов разной крупности, написание материала в школьную газету. Просмотр и разбор монтажных

фраз. Коллективное составление сценария монтажной фразы к сказке «Репка». Съемка друг друга на основе простейших монтажных фраз. Практическое занятие по съемке монтажных фраз: деление на группы, распределение ролей: актеры, операторы, сценаристы. Создание сценариев и съемка монтажных фраз.

Тема 4.3. Технологии редактирования фото и видео. Начало работы в видеоредакторе.

Теория. Знакомство с понятиями «монтажная дорожка», дорожка «видео», «переход», «звук», «звук или музыка». Основные приемы и методы создания видео. Знакомство с понятиями «наложение названия», видеопереходы и видеоэффекты, создание титров, работа со звуком.

Практика. Выполнение практического задания. Работа над созданием видеопроекта: подготовка клипов.

Выполнение практических заданий. Задание 1. Вставка титров и надписей.

Задание 2. Добавление фонового звука.

Задание 3. Создание видеофильма с использованием эффектов, переходов и вставка титров, надписей и графики.

Задание 4. Сохранение фильма.

Тема 4.4. Основы видеомонтажа, создание клипов в приложении Adobe Premiere Pro

Теория. Понятие «монтаж», «видеопереход». Сохранение, формат видео. Знакомство с программой Adobe Premiere Pro.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Монтаж фильма вручную.

Задание 2. Использование видеоэффектов.

Задание 3. Добавление видеопереходов.

Задание 4. Сохранение фильма.

Тема 4.5. Videоблоггинг.

Теория. Особенности жанра видеоблоггинга. Технические требования к записи видеоблога. Понятие о стенд-апе.

Практика.

Просмотр и обсуждение видеоблогов. Беседа о любимых видеоблогерах. Подготовка к съемке видеоблога "Мои увлечения". Отработка действий видеоблогера перед камерой. Съемка видеоблога "Мои увлечения". Комментированный просмотр. Составление памятки видеоблогера. Коллективное создание сценария видеоблога на заданную тему. Съемка видеоблога. Комментированный просмотр. Оформление видеоблога: наложение музыки, титров, спецэффектов. Подготовка выступления для презентации в школах.

Тема 4.6. Социальный ролик. Теория

Социальная реклама как средство продвижения общественно важных идей. Круглый стол на тему: «Что волнует меня в нашем обществе сегодня?».

Практика

Просмотр роликов социальной рекламы. Определение особенностей разработки сценария и монтажа социального ролика. Коллективное

определение идеи социальной рекламы для школьников, создание сценария социального ролика, посвященного Дню снятия блокады Ленинграда. Съемка социального ролика. Комментированный просмотр чернового материала ролика, дополнительная съемка. Монтаж, оформление социального ролика, посвященного Дню снятия блокады Ленинграда. Подготовка выступления-презентации ролика для одноклассников.

Тема 4.7. Игровой ролик.

Теория

Игровое и документальное кино как жанры. Беседа на тему: почему становится смешно при просмотре Ералаша? Замысел в видеосъемке. Понятие о литературном и режиссерском сценарии.

Практика

Беседа-разбор любимых фильмов. Просмотр игрового кино, снятого обучающимися, обсуждение. Просмотр и обсуждение предложенных педагогом серий "Ералаша". Коллективное создание режиссерского сценария ролика в жанре «Ералаш». Распределение ролей на съемочной площадке. Репетиция съемки «Ералаша». Просмотр чернового материала, обсуждение ошибок. Съемка игрового ролика в жанре «Ералаш». Просмотр снятого материала, дополнительная съемка и черновой монтаж. Чистовой монтаж игрового ролика в жанре «Ералаш», оформление и презентация выполненной работы с ее обсуждением. Подготовка презентации ролика для одноклассников.

Тема 4.8. Творческое задание. Фильм о семье (школе, событии и тп.) на основе фото и видео

Теория. Беседа на тему «Моя семья- моя крепость»: почему важно дорожить семьей и семейными ценностями. Просмотр семейных фильмов. Понятие о генеалогии. Способы архивирования видео- и фотоматериалов.

Практика

Подбор материалов из семейных архивов для создания фильма о своей семье. Создание замысла и сценария фильма о своей семье. Создание проекта в программе Windows Movie Maker, черновой монтаж фильма о своей семье. Чистовой монтаж и оформление: наложение титров, музыки, спецэффектов-фильма о своей семье в программе Windows Movie Maker Презентация фильмов в классе. Подготовка выступления для презентации в школе.

Раздел 5. Основы журналистики

Тема 5.1 Газетные жанры

Теория. Личность журналиста. Основы деятельности журналиста: закон о СМИ. Этика журналиста. Разнообразие газетных жанров. Специфика и структура газетного текста. Публицистический стиль. Композиционные формы сочинений. Как написать статью?

Практика. Анализ текстов газетных жанров. Презентация любимой газеты. Необычные тексты. Рецензия на книгу/фильм.

Тема 5.2 Интервью

Теория. Правила идеального интервью. Этика в работе над интервью. Строение интервью. Интервью как способ получения информации.

Практика. Тренинг: попытка уговорить человека согласиться на интервью. Подготовка к интервью. Проба интервью. Запись интервью. Оформление и выпуск интервью. Практикум «Создание отчёта с места события с включением интервью».

Тема 5.3. Корреспонденция.

Теория. Корреспонденция как жанр, особенности жанра. Виды корреспонденции.

Практика. Работа с газетным материалом. Проанализировать корреспонденцию. На одном материале подготовить корреспонденцию

Тема 5.4. Как создать периодическое издание на определенную тему. Основы оформления.

Теория. Технологический цикл выпуска газеты. Основные характеристики газеты (формат, объем, тираж, шрифт, текст, понятие о газетном дизайне, модели газеты).

Практика. Охарактеризовать любимую газету по всем изученным признакам, в том числе и типологическим.

Тема 5.5. Творческое задание. Коллективное обсуждение получившихся текстов.

Теория. Выбор темы. Подготовка, подбор материала. Правила оформления.

Практика. Презентация творческих работ. Обсуждение.

Раздел 6. Творческий проект

Тема 6.1. Работа над творческим проектом

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

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

Тема 6.2. Итоговое занятие

Практика. Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.

1.5. Планируемые результаты

К концу обучения обучающиеся будут знать, уметь, получат развитие умений и личностных качеств:

Предметные:

- знают современные масс-медиа;
- имеют основные навыки журналистского и рекламного мастерства;
- владеют первоначальными приёмами фото- и видеосъёмки;
- умеют работать в базовых компьютерных программах для создания информационной продукции: текстовый редактор Microsoft Word, Microsoft Power Point, Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus

Личностные:

- развитие коммуникативных компетенций;
- развитие образного и логического мышления;

- логически рассуждает, чётко, кратко и исчерпывающе излагает свои мысли.

Метапредметные:

- формирование культуры поведения и общения;
- развитие нравственных ценностей: толерантность, целеустремленность, активность, коммуникабельность и др;
- эстетически воспитанная личность;
- умение преодолевать трудности, аккуратность при выполнении заданий, сила воли, настойчивость, упорство.

Формы аттестации и оценочные материалы.

Оценка результатов образовательной деятельности обучающихся проводится в форме:

- текущего контроля: наблюдение, опрос;
- промежуточного контроля: контрольное задание;
- итогового контроля: участие в конкурсах/результаты конкурсов.

3. Список источников

Список литературы, использованной при написании Программы

1. Базан-Лацкано И., Неймейстер Дж., Занд А. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. Базан-Лацкано, Дж. Неймейстер, А. Занд ; пер. С. Черников. - Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2021.
2. Блум С.Р. Создаем коллажи и иллюстрации с помощью Photoshop и Painter / С.Р. Блум. - Москва : Эксмо, 2015.
3. Голикова Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голикова. - Москва : BHV, 2019.
4. Колошкина И., Селезнев В., Дмитроченко С. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Колошкина, В. Селезнев, С. Дмитроченко. - Санкт-Петербург : Юрайт, 2020.
5. Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016 / Д. Ламберт. - Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2018.
6. Ламберт Д. Microsoft Word 2016 / Д. Ламберт. - Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2019.
7. Леонтьев В. Microsoft Word 2016. Новейший самоучитель / В. Леонтьев ; под ред. В. Обручева. - Москва : Эксмо-Пресс, 2016.
8. Макаровских Т. GIMP и Adobe Photoshop : лекции по растровой графике / Т. Макаровских. - Санкт-Петербург : Либроком, 2021.
9. Путина А.С. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А.С. Путина. - Москва : Лаборатория знаний, 2019.
10. Хахаев И. Свободный графический редактор Gimp. Первые шаги /

И. Хахаев. - Москва : ДМК Пресс, 2016.

11. Хуркман, А. Цветокоррекция: творческие стили для кино и видео / А. Хуркман ; пер. И. Люско. - Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2020.

12. Видеоуроки по GIMP для начинающих / You Tube : [сайт]. - URL: <https://clck.ru/TD4TX> (Дата обращения 26.01.2021).

13. Видеоуроки по скретч. Что такое Scratch и его возможности / You Tube : [сайт]. - URL: <https://clck.ru/TDfvq>.

14. Как работать в Paint : видеокурс для начинающих / You Tube : [сайт]. - URL: <https://clck.ru/TDfya>.

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

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

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