

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
средняя школа № 4 «Центр образования»  
Тутаевского муниципального района

Согласовано  
на заседании Педагогического совета  
Протокол № 1 от 30.08.2021

Утверждено  
Приказом директора МОУ СШ № 4  
«Центр образования»  
№ 100 / 01-10 от 31.08.2021

**Рабочая программа элективного учебного предмета  
«Технология создания мультимедиа – продукта»**

10 класс  
1 час в неделю  
34 часа в год  
34 часа

Составитель: Завьялова Т.С.

2021 год

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 года «Об утверждении и введении в действие Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования № 1897 (в редакции от 29.12.2014 г. № 1644));
3. Учебного плана МОУ СШ №4 «Центр образования» на 2021-2022 учебный год и Положения о рабочей программе МОУ СШ №4 «Центр образования» ;
4. Федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы общего образования и имеющих государственную аккредитацию (утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 31.03.2014 г № 253 с изменениями от 20.06.2017г приказ № 581).
5. Годового календарного учебного графика на 2021-2022 учебный год.
6. Приказ МО РФ от 05.03.2004 г. №1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования»;
7. Программы для общеобразовательных учреждений, допущенной Департаментом общего среднего образования Министерства образования Российской Федерации, под редакцией И.Г. Семакина М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Изучение элективного курса по информатике в 10 классе направлено на достижение следующих целей:

- Расширить представление об информационных технологиях создания мультимедиа продуктов: видео, анимация, фото и аудио
- Развитие познавательного интереса в области новых информационных технологий;
- Развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся через создание мультимедиа объектов с использованием соответствующих программ
- Воспитание ответственности за результаты своей работы в коллективе, адекватная оценка своего вклада в общее дело

*Задачи* изучения курса:

- Мировоззренческая задача: раскрытие роли информации и информационных процессов в природных, социальных и технических системах; понимание назначения информационного моделирования в научном познании мира; получение представления о социальных последствиях процесса информатизации общества.

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА

Данный курс «Технология создания мультимедиа - продукта (компьютерная графика, обработка и монтаж видео и звука)» отличает востребованность его образовательных результатов. Знания, умения, навыки, способы деятельности, сформированные у школьников при его изучении, будут востребованы не только в выбранной ими последующей профессиональной деятельности, но и уже в школе.

Тематика курса предопределяет преобладание в его содержании практических занятий, проектной деятельности. На это ориентируют предлагаемые формы, методы и средства, используемые в данном курсе.

Так как этот курс могут выбрать школьники из разных профилей обучения, то во время изучения курса дифференцируется его содержание и планируемые образовательные результаты. Соответственно осуществляется подбор содержания учебных проектов, соотнося их с интересами школьников, выбравших разные профили обучения.

<b>Ф о р м и р у е м ы е К о м п е т е н ц и и</b>	
<b>Ключевые общеобразовательные компетенции (метапредметные, общеучебные умения, способы деятельности; универсальные учебные действия)</b>	<b>Ценностно-смысловые и общекультурные</b> Ответственное и избирательное отношение к информации в ходе проектирования и конструирования собственного клипа
	<b>Учебно-познавательные</b> Умение отбирать необходимую информацию
	<b>Коммуникативные</b> Умение работать в коллективе, распределять роли и обязанности и выстраивать деловую и образовательную коммуникацию при работе над проектом
	<b>Информационные</b> Умение выбирать необходимую технологию для работы с информацией при создании проекта
	<b>Личностного совершенствования</b> Умение выступать перед аудиторией при защите проектов Умения четко и правильно формулировать свою речь Умения объективно оценивать других и собственную

<p><b><i>Предметные компетенции</i></b></p> <p><b><i>(предметные умения, способы деятельности)</i></b></p>	<p><b>Технологическая компетенция</b></p> <p>Владение умениями создавать клипы, звуковые дорожки, анимации и фотографии в программах Photoshop, Movie Maker, Владение умениями размещать фото, клипы и звуковые дорожки в глобальной сети</p>
	<p><b>Информационно-аналитические</b></p> <p>Умение корректно делать раскадровку для клипов и звуковых дорожек</p> <p>Умение выбирать формы представления информации (фото, клип, звуковая дорожка)</p>

## Место предмета в учебном плане

В соответствии с учебным планом МОУ СШ №4 «Центр образования» на изучение курса по выбору отведено 1 ч. в неделю (1 ч. из части формируемой участниками образовательных отношений) всего за год - 34 часа.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Количество в часах
<b>1.</b>	<b>ТЕМА 1 «Основные понятия компьютерной графики и дизайна. Растровая и векторная графика»</b>	4
1.1.	Вводное занятие	1
1.2.	«Основные понятия компьютерной графики и дизайна»	1
1.3.	«Растровая и векторная графика»	1
1.4.	<b>Тест по теме:</b> «Основные понятия компьютерной графики и дизайна. Растровая и векторная графика»	1
<b>2.</b>	<b>ТЕМА 2 «Знакомство с графическим редактором Krita»</b>	3
2.1.	«Редактирование изображений»	2
2.3.	<b>Практическая работа:</b> Редактирование изображения на тему «Пейзаж»	1
<b>3.</b>	<b>ТЕМА 3 «Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Adobe Photoshop »</b>	13
3.1.	«Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop»	1
3.2.	«Операции с изображениями»	2
3.3.	«Приемы ретуши»	3
3.4.	«Трансформация изображения»	2
3.5.	«Работа с текстом»	1
3.6.	«Коррекция фотоизображений»	1
3.7.	«Фотомонтаж»	2
3.8.	<b>Практическая работа:</b> Обработка фотографии с использованием всех изученных инструментов	1

<b>4.</b>	<b>ТЕМА 4 «Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений (на примере Adobe Image Ready)»</b>	3
4.1.	«Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений»	3
<b>5.</b>	<b>ТЕМА 5 «Знакомство с основными возможностями редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker»</b>	10
5.1.	«Ключевые понятия»	1
5.2.	«Панели инструментов»	1
5.3.	«Запись видео»	1
5.4.	«Сохранение и изменение проектов»	1
5.5.	«Монтаж клипов»	2
5.6.	«Монтаж звуковых файлов»	2
5.7.	<b>Практическая работа:</b> 1. Монтаж клипа; 2. Монтаж звукового файла.	2
	<b>Итоговое занятие</b>	
	<b>«Защита проектов»</b>	1
	<b>ВСЕГО:</b>	34

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

### **ТЕМА 1 «Основные понятия компьютерной графики и дизайна. Растровая и векторная графика» (итого 4 ч.)**

Цветовые изображения и их характеристики. Дизайн. Цвет в web- дизайне. Правила художественного и технического дизайна. Пропорциональность изображения. Золотое сечение. Композиция изображения. Использование цвета, цветовые веса. Создание фона.

Повторение изученного материала: Преимущества и недостатки растровой и векторной графики. Растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн. Форматы графических файлов (gif, bmp, psx, jpeg, tiff, psd, cdr и др.). Виды цифровых изображений.

**Лекция с элементами беседы.**

**Тест по теме:** «Основные понятия компьютерной графики и дизайна. Растровая и векторная графика» (Приложение 1.)

Учащиеся должны знать основные понятия компьютерной графики и основные отличия векторной графики от растровой.

### **ТЕМА 2 «Знакомство с графическим (редактором Krita» итого 3 ч.)**

Редактирование изображений, режимы работы и инструменты, опции.

**Практическая работа:** Редактирование изображения на тему «Пейзаж».

Учащиеся должны знать, что такое графический редактор, знать основные возможности графического редактора Krita и уметь создавать и редактировать графические изображения.

### **ТЕМА 3 «Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Adobe Photoshop » (итого 13 ч.)**

Создание и сохранение файлов изображений. Палитры изображения. Способы выделения изображений. Выделение объектов сложной конфигурации в режиме быстрой маски. Операции с изображениями: удаление, копирование, перемещение. Контур, маска, слой, фильтр изображения. Приемы ретуши. Трансформация изображения. 3D-трансформация. Оформление тени объекта с помощью дубликата слоя. Работа с текстом. Текстура, текстовые эффекты. Коррекция фотоизображений. Фотомонтаж. Печать изображений. Сканирование (оцифровка) изображений. Работа над проектом.

**Практическая работа:** Обработка фотографии с помощью графического редактора Adobe Photoshop.

Учащиеся должны знать: основные возможности графического редактора Adobe Photoshop и уметь их применять на практике, преимущества и недостатки Adobe Photoshop, отличия Adobe Photoshop от Krita.

#### **ТЕМА 4 «Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений (на примере Adobe Image Ready)» (итого 3 ч.)**

Подготовка изображения для создания анимации. Палитра, панели инструментов, режимы работы для создания анимации, роверов, кнопок. Сохранение анимированного изображения в файл.

Учащиеся должны знать дополнительные возможности Adobe Photoshop (на примере Adobe Image Ready) и уметь создавать простейшие покадровые анимации.

#### **ТЕМА 5 «Знакомство с основными возможностями редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker» (итого 10 ч.)**

Представление видеoinформации в ЭВМ. Ключевые понятия (сборники, проекты, клипы, фильмы, устройства видеозаписи). Требования к оборудованию. Поддерживаемые типы файлов. Панели инструментов, режимы работы. Раскадровка и шкала времени. Запись видео. Съемка изображений. Импорт существующих файлов мультимедиа. Сохранение, изменение проекта. Просмотр проектов и клипов. Монтаж клипов. Использование видеопереходов, видеоэффектов и названий. Представление звуковой информации в ЭВМ (глубина кодирования и частота дискретизации). Работа со звуком (запись комментария, настройка громкости, звуковые эффекты). Монтаж звуковых файлов.

##### **Практическая работа:**

1. Монтаж клипа;
2. Монтаж звукового файла.

Учащиеся должны знать основные функции и режимы работы программы Windows Movie Maker; уметь пользоваться основными инструментами и режимами работы программы Windows Movie Maker для создания и монтажа фильмов и клипов; уметь вставлять в фильм звуковые файлы, пользоваться звуковыми эффектами.

##### **Итоговое занятие «Защита проектов» (итого 1 ч.)**

Создание клипа с помощью Windows Movie Maker на одну из предложенных тем или на свою тему, согласовав ее с учителем:

- «Техника безопасности в кабинете информатики»;
- «Поиск информации в сети»;
- «Устройство компьютера»;
- «Защита компьютера от вирусов»;
- «Правила поведения в компьютерном классе».

## **Учебно-методические средства обучения**

1. Информатика. Базовый уровень: учебник для 10 класса / И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер, Т.Ю. Шеина. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2015. – 264 с: ил.
2. Adobe Photoshop 7.0 Официальный учебный курс: Учебное пособие. М.: ТРИУМФ, 2013 (+компакт-диск)

## **Литература для учителя**

1. Информатика и ИКТ. Базовый уровень 10 – 11 классы: методическое пособие / И.Г.Семакин, Е.К. Хеннер. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. – 102 с.: ил.
2. Информатика. 10–11 классы. Базовый уровень: методическое пособие / И.Г. Семакин. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. — 64 с.: ил
3. Информатика. Базовый уровень: учебник для 10 класса / И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер, Т.Ю. Шеина. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2014. – 264 с: ил.

## **Дополнительная литература**

1. Белоусова Л. И. Сборник задач по курсу информатики. - М.: Издательство «Экзамен», 2007.
2. Буленок В.Г., Пьяных Е.Г. Сжатие и архивирование файлов в ОС Linux на примере Xarchiver и Ark (ПО для сжатия и архивирования файлов): Учебное пособие — Москва: 2008. — 40 с.
3. Волков В.Б. Линукс Юниор: книга для учителя /— М.: ALT Linux , Издательский дом ДМК - пресс, 2009с.
4. Воронкова О. Б. Информатика: методическая копилка преподавателя. – Ростов на Дону: Феникс, 2007.
5. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
6. Ковригина Е.В. Создание и редактирование электронных таблиц в среде OpenOffice.org: Учебное пособие. – Москва: 2008. — 85 с.
7. Ковригина Е.В., Литвинова А.В. Создание и редактирование мультимедийных презентаций в среде OpenOffice.org (ПО для создания и редактирования мультимедийных презентаций): Учебное пособие. — Москва, 2008. — 61 с.

## **Демонстрационный:**

1. Информатика в схемах / Н.Е. Астафьева, С.А. Гаврилова, Е.А. Раkitина, О.В. Вязовова – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 48 с.

## **ЦОРы сети Интернет:**

1. <http://school-collection.edu.ru/> - единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
2. <http://metod-kopilka.ru>,
3. <http://school-collection.edu.ru/catalog/>
4. <http://uchitel.moy.su/>,
5. <http://www.openclass.ru/>,
6. <http://it-n.ru/>, <http://pedsovet.su/>
7. <http://www.uchportal.ru/>,
8. <http://zavuch.info/>
9. <http://window.edu.ru/>,
10. <http://festival.1september.ru/>,
11. <http://klyaksa.net> и др

## **Материально-техническое обеспечение**

### **Аппаратные средства**

**Компьютер** – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности: видеоизображение, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.

**Проектор**, подключаемый к компьютеру, видеомagniтофону, микроскопу и т. п.; технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.

**Принтер** – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер. В некоторых ситуациях очень желательно использование бумаги и изображения большого формата.

**Устройства вывода звуковой информации** – наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители с оконечным усилителем для озвучивания всего класса.

**Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами** – клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения).

.

## **Программные средства**

- Операционная система.
- Файловый менеджер.
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
- Программа разработки презентаций.

## **Требования к уровню подготовки учащихся 10 класса:**

### **Выпускник научится:**

- пользоваться возможностями графического редактора Krita для создания и редактирования изображения;
- запускать графический редактор Adobe Photoshop и пользоваться его инструментами и режимами работы для создания и редактирования изображения;
- настраивать, создавать и использовать кисти;
- создавать контуры изображения и маски;
- работать с текстом в Adobe Photoshop;
- выполнять коррекцию фотоизображений и их художественную обработку; выполнять фотомонтаж;
- создавать анимированные изображения;

### **Выпускник получит возможность научиться:**

- вставлять в клип звуковые файлы, пользоваться звуковыми эффектами.
- анализировать графические изображения; определять цветовые схемы для изображений;
- работать со слоями и фильтрами;
- воспроизводить цвет на экране монитора, принтере, сканере; настраивать цветовой баланс для монитора;
- пользоваться основными инструментами и режимами работы программы Windows Movie Maker для создания и монтажа фильмов и клипов.

### Календарно-тематическое планирование

№ уро-ка	Тема урока	Содержание учебного материала	Планируемые результаты обучения			Дата плани-руемая	Дата факт.
			предметные	личностные	метапредметные		
<b>ТЕМА 1 «Основные понятия компьютерной графики и дизайна. Растровая и векторная графика» 4 часа</b>							
1.	Вводное занятие. ТБ и организация рабочего места						
2.	«Основные понятия компьютерной графики и дизайна»	Познакомить с основными базовыми понятиями и терминами компьютерной графики, анимации, видеомонтажа и компьютерного звука; Углубить знания о представлении в ЭВМ	расширить представления о видах задач по обработке информации, связанных с изменением формы ее представления за счет графики; акцентировать внимание на	самоопределе-ние; умение слушать и выделять главное, запоминать; у- <i>станавливать</i> <i>связь между целью деятельности и ее</i> <i>результатом</i> ; понимание значения	<b>Регулятивные:</b> умение определять цели урока, уметь самостоятельно контролировать своё время, планировать пути достижения цели; находить рациональные способы работы <b>Познавательные:</b> сравнивать объекты по заданным или самостоятельно		

		<p>графической, звуковой и видеоинформации;</p> <p>Познакомить с основными принципами создания изображений и построения композиций.</p>	<p>графических возможностях компьютера; развитие представлений о компьютере как универсальном устройстве работы с информацией;</p> <p>разбор задач, встречающихся в ЕГЭ и ГИА по информатике.</p>	<p>различных видов информации в жизни человека; формирование интереса к изучению информатики через творческие задания, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;</p>	<p>определенным критериям; поиск и выделение необходимой информации; преобразование информации; структурирование знаний; поиск лишнего.</p> <p><b>Коммуникативные:</b></p> <p>задавать вопросы; строить продуктивное взаимодействие со сверстниками; работа в группе; развитие ИКТ-компетентности;</p>		
--	--	---	---	--	--	--	--

3.	«Растровая и векторная графика»	Продолжить знакомство с понятием «компьютерная графика», познакомить с понятием анимация, технология анимирования.	ввести понятия анимация; рассмотреть различные виды анимаций.	уметь проводить самооценку на основе критерия успешности учебной деятельности.	<b>Регулятивные</b> : уметь определять и формулировать цель на уроке с помощью учителя; проговаривать последовательность действий на уроке; работать по коллективно составленному плану; оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки; планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на		
----	---------------------------------	--	---	--	---	--	--

					<p>основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; высказывать своё предположение</p> <p><b>Коммуникативные:</b> Уметь оформлять свои мысли в устной форме: слушать и понимать речь других: совместно договариваться о правилах поведения и общения в школе и следовать им</p> <p><b>Познавательные:</b> Уметь ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; добывать новые знания: находить</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке		
4.	Тест по теме: «Основные понятия компьютерной графики и дизайна. Растровая и векторная графика»	Закрепление понятия компьютерная графика, ее видов, свойств и области применения.	– систематизированные представления о растровой и векторной графике;	знание сфер применения компьютерной графики; способность применять теоретические знания для решения практических задач; интерес к изучению вопросов, связанных с компьютерной	Регулятивные УУД: работать по; оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки; планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей; вносить необходимые коррективы в		

				графикой	действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; высказывать своё предположение <b>Коммуникативные</b> УУД: умение оформлять свои мысли в устной форме; слушать и понимать речь других; совместно договариваться о правилах поведения и общения в школе и следовать им. <b>Познавательные :</b> умение ориентироваться в своей системе знаний: отличать		
--	--	--	--	----------	---	--	--

					новое от уже известного с помощью учителя; добывать новые знания:		
<b>ТЕМА 2 «Знакомство с графическим редактором Krita» 3 часа</b>							
<b>5.</b>	«Редактирование изображений»	формирование умений редактировать графическую информацию средствами редактора <b>Krita</b>	умение создавать и редактировать изображения, используя операции с фрагментами;	способность к планированию собственной индивидуальной и групповой деятельности; приобретение опыта использования ИКТ - инструментов в работе с фрагментами изображения; развитие чувства личной	<b>познавательные :</b> - умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче. <b>регулятивные :</b> - умение планировать учебную деятельность: определять последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; - развитие ИКТ-компетентностей;		
<b>6.</b>	«Редактирование изображений»						

				<p>ответственно ти за качество окружающей информацион ной среды.</p>	<p>- соотносить приобретенные знания с реальной жизнью.</p> <p><b>коммуникативные :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- умение прогнозировать результат учебной деятельности и его характеристики;</li><li>- вносить необходимые коррективы в план по ходу его выполнения;</li><li>- формулировать высказывание, мнение;</li><li>- умение обосновывать, отстаивать свое мнение;</li><li>- согласовывать позиции с партнером и находить общее решение;</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

7.	<b>Практическая работа №1:</b> Редактирование изображения на тему «Пейзаж»	формирование умений редактировать графическую информацию средствами редактора	умение создавать и редактировать изображения, используя операции с фрагментами	способность к планированию собственной индивидуальной и групповой деятельности; приобретение опыта использования ИКТ - инструментов в работе с фрагментами изображения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информацион	<b>познавательные УУД:</b> - умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче. <b>регулятивные УУД:</b> - умение планировать учебную деятельность: определять последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; - развитие ИКТ-компетентностей; <b>коммуникативные УУД:</b> - умение		

				ной среды.	<p>прогнозировать результат учебной деятельности и его характеристики;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- вносить необходимые коррективы в план по ходу его выполнения;</li> <li>- формулировать высказывание, мнение;</li> <li>- грамотно использовать речевые средства для представления результата.</li> </ul>		
<p><b>ТЕМА 3 «Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Adobe Photoshop » 13 часов</b></p>							

8.	«Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop»	обобщить и систематизировать знания, умения и навыки работы в растровом редакторе Adobe Photoshop	умение создавать и редактировать изображения, используя основные инструменты и операции Adobe Photoshop	положительно относиться к изучению информатики, желание умело пользоваться графическим редактором	<p><b>познавательные :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче.</li> </ul> <p><b>регулятивные :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение планировать учебную деятельность:</li> <li>определять последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;</li> </ul> <p><b>коммуникативные :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение прогнозировать результат учебной деятельности и его характеристики;</li> </ul>		
----	---	---	---	---	--	--	--

9.	«Операции с изображениями»	развивать внимательность, аккуратность, интерес к предмету.	уметь создавать несложные изображения с помощью графического редактора; планировать работу по конструированию объектов; развитие ИКТ – компетентности;	самоопределение; уметь слушать и выделять главное, запоминать; уметь <i>становиться</i> <i>связь между целью деятельности и ее</i> <i>результатом</i> ;	<b>Регулятивные</b> - уметь определять и формулировать цели урока; уметь самостоятельно контролировать своё время, планировать пути достижения цели; находить рациональные способы работы; проговаривать последовательность действий на уроке;		
10.	«Операции с изображениями»			понимать значения различных видов информации в жизни человека; формировать интерес к изучению информатики через творческие	<b>Коммуникативные</b> - уметь выразить свои мысли; оформлять свои мысли в устной форме; слушать и понимать речь других; совместно договариваться о правилах поведения и общения и следовать им;		

				задания, стремиться использовать полученные знания.	аргументировать свое мнение и позицию; <b>Познавательные</b> – уметь ориентироваться в своей системе знаний (отличать новое от уже известного)		
<b>11.</b>	«Приемы ретуши»	познакомить с инструментом "Фильтр- Пластика- Деформация", как техническим приёмом ретуши фотографии в программе "Adobe Photoshop"; применить полученные умения в практической	создавать творческие работы в графическом материале	приобретают опыт восприятия графического портрета, оценивают критически духовные качества человека.	<b>Познавательные</b> УУД: узнают о способах получения графических изображений . <b>коммуникативные</b> <u>УУД:</u> - умение прогнозировать результат учебной деятельности и его характеристики; - вносить необходимые		
<b>12.</b>	«Приемы ретуши»						
<b>13.</b>	«Приемы ретуши»						

		работе по ретуши фотографии.			коррективы в план по ходу его выполнения <b>Регулятивные УУД:</b> работать по; оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки		
<b>14.</b>	«Трансформация изображения»		систематизированные представления о «Трансформации изображения»	знание сфер применения компьютерной графики; способность применять теоретические знания для решения практических задач; интерес к изучению вопросов,	<b>Регулятивные</b> - уметь самостоятельно контролировать своё время, планировать пути достижения цели; находить рациональные способы работы; проговаривать последовательность действий на уроке; <b>Коммуникативные</b> - слушать и понимать		
<b>15.</b>	«Трансформация изображения»						

				связанных с компьютерной графикой	речь других; совместно договариваться о правилах поведения и общения и следовать им; аргументировать свое мнение и позицию; <b>Познавательные</b> – уметь ориентироваться в своей системе знаний (отличать новое от уже известного)		
<b>16.</b>	«Работа с текстом»	Познакомить с процессом редактирования текста, работы с фрагментом пособствовать формированию приёмов Воспитание	сформировать навыки работы в текстовом редакторе	сознание алгоритма учебного действия; способность к самооценке на основе критерия	<b>Регулятивные:</b> освоение умения принимать и сохранять учебную цель и задачи; формирование умения контролировать и оценивать свои		

		<p>коммуникативной культуры, приобретение опыта самостоятельной работы критического мышления, анализа и синтеза</p> <p>Развивать ИКТ-компетентность</p>		<p>успешность учебной деятельности.</p>	<p>действия, принимать на себя ответственность, проявлять инициативность и самостоятельность;</p> <p><b>Познавательные:</b> сформировать навыки работы с текстом</p> <p>формирование умения использовать логические операции сравнения, анализа, обобщения, классификации, установление аналогий, отнесения к известным понятиям.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> формирование умения сотрудничать с учителем и сверстниками при</p>		
--	--	---	--	---	---	--	--

					решении учебных проблем;		
17.	«Коррекция фотоизображений»	формирование умений редактировать фотоизображения	умение создавать и редактировать изображения, используя операции с фрагментами;	способность к планированию собственной индивидуальной и групповой деятельности; приобретение опыта использования ИКТ - инструментов в работе с фрагментами изображения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей	способностью к планированию собственной индивидуальной и групповой деятельности; приобретение опыта использования ИКТ - инструментов в работе с фрагментами изображения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей	<p><b>познавательные УУД:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче.</li> </ul> <p><b>регулятивные УУД:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение планировать учебную деятельность:</li> <li>определять последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;</li> </ul> <p><b>коммуникативные УУД:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение прогнозировать</li> </ul>	

				информационной среды.	результат учебной деятельности и его характеристики; - вносить необходимые коррективы в план по ходу его выполнения;		
<b>18.</b>	«Фотомонтаж»	Создать условия для приобретения практических навыков при работе со слоями.	Уметь применять графический редактор для создания и редактирования изображений .	развитие художественного вкуса выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; рефлексия способов и условий действия,	<b>Регулятивные УУД:</b> ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы; планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели. оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с		
<b>19.</b>	«Фотомонтаж»	Закрепить практические навыки при использовании инструментов ретуширования.	Уметь выбирать инструмент в зависимости от задач по созданию графического объекта				

			<p>выполнять основные операции для создания изображения в графическом редакторе; сохранять созданные изображения и вносить в них изменения; сохранять, систематизировать файлы.</p>	<p>контроль и оценка процесса и результатов деятельности;</p>	<p>изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекцию либо продукта, либо замысла.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> работать с графическими объектами (рисунками, , фото и др.), пользоваться всеми возможностями Графического редактора, составлять комплексный графический объект;</p> <p><b>Коммуникативные :</b> развивать логическое мышление, подготавливать выступления с</p>		
--	--	--	---	---	---	--	--

					аудиовизуальной поддержкой.		
<b>20.</b>	<b>Практическая работа №2:</b> Обработка фотографии с использованием всех изученных инструментов		умение работать в графических редакторах; знание о возможностях и особенностях графических редакторов; знание о принципах работы в графических редакторах;	Формирование ценностных ориентиров и смыслов учебной деятельности на основе: развития познавательных интересов, учебных мотивов; формирование умения наблюдать,	<i>Регулятивные:</i> формирование умения контролировать и оценивать свои действия, принимать на себя ответственность, проявлять инициативность и самостоятельность; <i>Познавательные:</i> установление аналогий, отнесения к известным		

			<p>знание о способах создания компьютерной графики;</p> <p>знание о принципе работы сканера;</p> <p>умение различать векторные и растровые изображения;</p> <p>знание о принципах построения изображения на экране монитора;</p>	<p>анализировать, сравнивать, делать выводы;</p> <p>осуществление контроля и самоконтроля;</p>	<p>понятиям.</p> <p><b>Коммуникативные:</b></p> <p>формирование умения сотрудничать с учителем и сверстниками при решении учебных проблем;</p>		
<p align="center"><b>ТЕМА 4 «Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений (на примере Adobe Image Ready)» 3 часа</b></p>							

21.	«Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений»	обучить работе с Adobe Photoshop; освоить основные приемы создания анимации; повторить и систематизировать навыки работы с программой Adobe Photoshop.	овладение системой теоретических и практических знаний по теме урока, формирование умений и навыков работы с компьютерной графикой;	развитие устойчивого интереса к предмету, способность к волевому усилию, формирование учебной мотивации.	<p><b>познавательные:</b> сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям, анализировать ход и способ действий, умение выражать свои мысли строить высказывания;</p> <p><b>коммуникативные:</b> умение вступать в диалог, решать учебные проблемы, возникающие в ходе фронтальной работы;</p> <p><b>регулятивные:</b> соотносить правильность выполнения действия с требованиями конкретной задачи;</p>		
-----	---	--	---	--	--	--	--

22.	«Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений»	обучить работе с Adobe Photoshop; освоить основные приемы создания анимации; повторить и систематизировать навыки работы с программой Adobe Photoshop.	овладение системой теоретических и практически знаний по теме урока, формирование умений и навыков работы с компьютерной графикой;	развитие устойчивого интереса к предмету, способность к волевому усилию, формирование учебной мотивации.	<b>познавательные:</b> сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям, анализировать ход и способ действий, умение выражать свои мысли строить высказывания;		
23.	«Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений»				<b>коммуникативные:</b> умение вступать в диалог, решать учебные проблемы, возникающие в ходе фронтальной работы; <b>регулятивные:</b> соотносить правильность выполнения действия с требованиями конкретной задачи;		

**ТЕМА 5 «Знакомство с основными возможностями редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker» 10 часов**

24.	«Ключевые понятия»	создать условия для открытия нового знания, рассмотреть приемы формирования понятий и определения понятий	определять существенные признаки объекта; рассмотреть понятие как форму мышления; ознакомиться с логическими операциями – приемами формирования понятий; использовать логические операции в процессе создания и исследования графических изображений.	формирование ответственности о отношении к учению на основе мотивации к обучению и познанию; формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению; формирование коммуникативной компетентности в общении	<p><b>Регулятивные УУД:</b> выполнять учебные задания в соответствии с целью; соотносить приобретенные знания с реальной жизнью; выполнять учебное действие в соответствии с планом.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> узнать приемы формирования понятий; научиться строить понятия;</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> формулировать высказывание, мнение; умение обосновывать, отстаивать свое мнение; согласовывать позиции с партнером и находить</p>		
-----	--------------------	---	---	--	--	--	--

				и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе учебной деятельности	общее решение; грамотно использовать речевые средства для представления результата.		
25.	«Панели инструментов»	систематизация представлений о компьютерных инструментах редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker	умение работать с редактором клипов и фильмов Windows Movie Maker	понимание роли фундаментальных знаний как основы современных информационных технологий	Регулятивные УУД: умение определять цели урока, умения самостоятельно контролировать своё время, планировать пути достижения цели; находить рациональные способы работы. Коммуникативные УУД: задавать вопросы; строить продуктивное взаимодействие со сверстниками; работа в группе; развитие ИКТ-		

					<p>компетентности.</p> <p>Познавательные УУД: сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям; поиск и выделение необходимой информации; преобразование информации; структурирование знаний</p> <p>Регулятивные УУД: умение определять цели урока, умения самостоятельно контролировать своё время, планировать пути достижения цели; находить рациональные способы работы.</p> <p>Коммуникативные УУД: задавать вопросы; строить продуктивное взаимодействие со</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>сверстниками; работа в группе; развитие ИКТ-компетентности.</p> <p>Познавательные УУД: сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям; поиск и выделение необходимой информации; преобразование информации; структурирование знаний</p> <p>Регулятивные УУД: умение определять цели урока, умения самостоятельно контролировать своё время, планировать пути достижения цели; находить рациональные способы работы.</p> <p>Коммуникативные УУД: задавать вопросы;</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>строить продуктивное взаимодействие со сверстниками; работа в группе; развитие ИКТ-компетентности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям; поиск и выделение необходимой информации; преобразование информации; структурирование знаний</p> <p><b>-регулятивные:</b> соотносить правильность выполнения действия с требованиями конкретной задачи</p> <p><b>познавательные:</b> умение выбирать наиболее подходящий способ решения</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>проблемы, исходя из ситуации, анализировать ход и способ действий, умение выражать свои мысли строить высказывания <b>коммуникативные:</b> умение составлять план действий, вступать в диалог ,решать учебные проблемы, возникающие в ходе фронтальной работы</p>		
26.	«Запись видео»	Создание деятельностной среды урока для самостоятельного применения нового знания	представление об обработке информации путём разработки плана действий;	понимание роли информационных процессов в современном мире.	<p><b>познавательные:</b> сравнивать объекты по заданным или самостоятельно определенным критериям, анализировать ход и способ действий, умение выражать свои мысли строить высказывания;</p>		

					<p><b>коммуникативные:</b>  умение вступать в диалог, решать учебные проблемы, возникающие в ходе фронтальной работы;</p> <p><b>регулятивные:</b>  соотносить правильность выполнения действия с требованиями конкретной задачи;</p>		
27.	«Сохранение и изменение проектов»	Сформировать навыки по работе с программой Movie Maker по созданию, открытию и сохранению видео.	Научатся сохранять и изменять проекты	Научатся понимать значение навыков работы на компьютере для учебы и жизни	<p><b>Регулятивные</b>  УУД: умение определять и формулировать цель на уроке с помощью учителя; планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; иметь навыки</p>		

					<p>самоконтроля.</p> <p>- <b>Коммуникативные</b> УУД: вести учебное сотрудничество на уроке с учителем, одноклассниками.</p> <p>- <b>Познавательные</b> УУД: умение структурировать знания; одновременно анализировать несколько разнородных информационных объектов, делать выводы, умение работать с файлами, формирование и развитие ИКТ-компетентности.</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

28.	«Монтаж клипов»	Сформировать навыки по работе с программой Movie Maker и созданию, монтажа клипа.	формировани е представлени й о роли информации и информацион ных процессов в окружающем мире; знать технологии монтажа клипа и уметь использовать для защиты созданного клипа	готовность и способность к самостоятельн ой, творческой и ответственной деятельности с использование м информацион но - коммуникаци онных технологий	<b>Личностные УУД:</b> смыслообразования. <b>Познавательные УУД:</b> синтез как составление целого из частей, восполняя недостающие компоненты. <b>Коммуникативные УУД:</b> умение сотрудничать с учителем и одноклассниками. <b>Регулятивные УУД:</b> Развитие регуляции учебной деятельности, сличение результата действия. Самоконтроль выполнения задания		
29.	«Монтаж клипов»						

30.	«Монтаж звуковых файлов»	Сформировать навыки по работе с программой Movie Maker и созданию, монтажа звуковых файлов.	формирование систематизированных представлений об основных понятиях, связанных с технологией мультимедиа; умения оценивать количественные параметры мультимедийных объектов;	формирование способности увязать знания об основных возможностях компьютера с собственным жизненным опытом; развитие интереса к вопросам, связанным с практическим применением компьютеров.	<p><b>регулятивные:</b> соотносить правильность выполнения действия с требованиями конкретной задачи</p> <p><b>познавательные:</b> умение выбирать наиболее подходящий способ решения проблемы, исходя из ситуации,</p> <p>анализировать ход и способ действий, умение выражать свои мысли</p> <p>строить высказывания</p> <p><b>коммуникативные:</b> умение составлять план действий</p>		
31.	«Монтаж звуковых файлов»						

32.	<p><b>Практическая работа №3:</b> «Монтаж клипа»</p>	<p>продолжить развитие познавательных психических и эмоционально-волевых процессов: внимание, память, воображение; развивать внимательность, аккуратность, интерес к предмету.</p>	<p>уметь создавать несложные клипы ; планировать работу по конструированию объектов; развитие ИКТ – компетентности;</p>	<p>самоопределение; уметь слушать и выделять главное, запоминать; устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом; понимать значения различных видов информации в жизни человека; формировать интерес к изучению информатики через творческие</p>	<p><b>Регулятивные</b> - уметь определять и формулировать цели урока; планировать пути достижения цели; находить рациональные способы работы; проговаривать последовательность действий на уроке; оценивать правильность выполнения действий; высказывать свои предположения;</p> <p><b>Коммуникативные</b> - уметь выражать свои мысли; оформлять свои мысли в устной форме; совместно договариваться о правилах поведения и общения и следовать им; аргументировать свое мнение и позицию;</p> <p><b>Познавательные</b> – уметь ориентироваться в своей</p>		
-----	--	--	---	---	---	--	--

				задания, стремиться использовать полученные знания.	системе знаний (отличать новое от уже известного), добывать новые знания; структурировать знания;		
33.	<b>Практическая работа №4:</b> «Монтаж звукового файла»	способствовать повышению интереса к предмету; содействовать развитию алгоритмического мышления у обучающихся; способствовать развитию памяти обучающихся;	формировать навыки самоорганиза ции.	Осознавать неполноту знаний, проявлять интерес к новому содержанию. У становивать связь между целью деятельности и ее результатом. О ценивать собственный	<b>Познавательные УУД:</b> развитие познавательной активности; <b>Коммуникативные УУД:</b> умение общаться со взрослыми и сверстниками; <b>Регулятивные УУД:</b> умение ставить учебную задачу, называть цель, формулировать тему в соответствии с нормами русского языка;		

				вклад в работу группы			
34.	Итоговое занятие. Защита проекта	повторение основных понятий, изученных на уроках информатики	понимание роли информационных процессов в современном мире	стремится хорошо учиться и сориентированы на участие в делах школьника; правильно идентифицируют себя с позицией школьника.	<p><b>Познавательные:</b> самостоятельно выделяют и формулируют познавательную цель; используют общие приёмы решения поставленных задач.</p> <p><b>Коммуникативные:</b> участвуют в коллективном обсуждении проблем; проявляют активность во взаимодействии для решения коммуникативных и познавательных задач.</p> <p><b>Регулятивные:</b> планируют</p>		

					ЮТ свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации		
--	--	--	--	--	--	--	--