

Принята на заседании  
педагогического совета

Протокол № 3  
от «12» апрель 2023г.



Согласовано  
Директор МАОУ-СОШ № 20  
Л.Е. Дмитренко



Согласовано  
Директор МАОУ-СОШ №18 с УИОП  
М.М. Татаренко



## СЕТЕВАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

### ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

#### «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ВИДЕОРЕДАКТОРЫ»

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год (144ч.)

Возрастная категория: от 10 до 16 лет

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 55355

**Автор-составитель:**

Терехина Лилия Геннадьевна,  
педагог дополнительного образования

## СОДЕРЖАНИЕ

Нормативно-правовые основания для проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.....	3
РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	4
1.1 Пояснительная записка.....	4
1.1.1 Направленность программы.....	4
1.1.2 Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.....	5
1.1.3 Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной программы от уже существующих программ .....	7
1.1.4 Адресат программы.....	6
1.1.5 Формы обучения и режим занятий.....	8
1.1.6 Особенности организации образовательного процесса.....	7
1.1.7 Уровень программы, объем и сроки её реализации.....	8
1.2 Цель и задачи дополнительной общеобразовательной программы.....	8
1.3 Планируемые результаты: предметные, личностные и метапредметные .....	9
1.4 Учебный план программы и его содержание.....	12
Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ, ВКЛЮЧАЮЩИЙ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.....	24
2.1 Календарный учебный график.....	2524
2.2 Условия реализации программы.....	2524
2.3 Формы аттестации.....	24
2.4 Оценка планируемых результатов.....	25
2.5 Методические материалы .....	25
Список литературы.....	309

## **Нормативно-правовые основания для проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ**

В разработке содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы учитываются:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р; 3. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30.11.2016 г. протоколом заседания президиума при Президенте РФ;

4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 7 декабря 2018 года;

5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р;

6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

7. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;

8. Приказ Министерства просвещения РФ от 15.04.2019 г. № 170 «Об утверждении методики расчета показателя национального проекта «Образование» «Доля детей в возрасте от 5 до 18 лет, охваченных дополнительным образованием»;

9. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), Москва, 2015 –Информационное письмо 09-3242 от 18.11.2015 г.

01. Приказ Минтруда России от 05.05.2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (зарегистрирован Минюстом России 28.08.2018 г., регистрационный № 25016).

11. Письмо Минобрнауки РФ «О направлении методических рекомендаций по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей» № ВК-1232/09 от 28.04.2017 г.

12. Краевые методические рекомендации по проектированию общеобразовательных общеразвивающих программ (2019 г.)

13. Устав МБУ ДО ЦНТТ принят общим собранием трудового коллектива, 18 декабря 2015 г., утверждён приказом управления образования администрации муниципального образования город Армавир от 21 декабря 2015 г., № 1095

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты**

### **1.1 Пояснительная записка**

В современном мире востребована компьютерная грамотность, а широкое применение персонального компьютера в различных сферах человеческой деятельности подразумевает овладение компьютерной графикой, как предметом изучения. Компьютерная графика является одной из наиболее бурно развивающихся отраслей информатики и ИКТ.

Характерной чертой нашего времени становится ориентация на развитие креативности подрастающего поколения. Занятия компьютерной графикой и видеотворчеством эффективно способствуют художественно-творческому и техническому росту обучающихся на разных этапах их развития, в том числе, и в сложный период взросления в старших классах школы, кроме того, позволяют отвлечь детей от дурного влияния улицы и помогают профессионально определиться в будущем.

В Программе определена система организации *воспитательной работы*, направленной на формирование у учащихся патриотизма и гражданственности, уважения к закону и правопорядку, человеку труда, старшему поколению, семейным ценностям, бережному отношению к культурному и историческому наследию Отечества, к окружающей среде и собственному здоровью.

Механизм реализации воспитательного компонента заложен в Плане воспитательной работы (приложение 4).

#### **1.1.1 Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и видеоредакторы» имеет **техническую** направленность, ее содержание нацелено на развитие мотивации личности учащегося к познанию и интеллектуальному творчеству, на овладение знаниями и навыками обработки информации с помощью компьютера, на создание условий для развития личности ребенка и обеспечение его эмоционального благополучия. Обучение по программе формирует

информационную культуру учащегося, создает все условия для его социализации.

### **1.1.2 Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.**

**Новизна.** Содержание программы соответствует требованиям современного информационного общества и социального заказа, уровню развития компьютерной техники, программного обеспечения и информационных технологий. Обучаясь в объединении ребята могут получить не только определенную базовую подготовку, но и развить себя как личность, самореализоваться в конкретных видах творческой деятельности, определить выбор дальнейшего образования.

Внедрение данной программы в дополнительное образование способствует решению проблемы поддержки одаренных детей. Компьютерная графика и видеомонтаж - непростой творческий процесс, который включает в себя элементы игровой, исследовательской и проектной деятельности.

В процессе освоения программы обучающемуся предоставляется возможность дать волю своей фантазии и сделать первые шаги в самореализации.

**Актуальность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика и видеоредакторы» является содействие в воспитании нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества.

#### **Педагогическая целесообразность**

Использование компьютеров в учебной и внеурочной деятельности является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона.

Обучение основывается на педагогических принципах:

- деятельностного и личностно-ориентированного подхода;
- культуросообразности (ориентация на общечеловеческие культурные ценности);
- систематичности, наглядности и последовательности обучения;
- сотрудничества и ответственности.

Обучение на основе проектов стимулирует воспитанников к решению сложных реальных задач.

Данная программа позволяет:

- развить воображение, фантазию, логическое и алгоритмическое мышление;
- научить коммуникативному взаимодействию при выполнении творческих проектов в группе;
- ориентировать на осознанный выбор профессии в будущем.

### **1.1.3 Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной программы от уже существующих программ**

Отличительная особенность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы состоит в том, что изучив и проанализировав уже существующие программы, направленные на изучение компьютерной графики, компьютерного дизайна, анимации и основ 3D - моделирования было обнаружено, что предлагаются или сложные системы, рассчитанные уже на пользователя с имеющимися знаниями в данной области, либо предлагаются курсы, которые охватывают только отдельные разделы. Это связано с тем, что объем информации огромен, существует проблема выбора предмета изучения и последовательности изучения различных направлений информационных технологий.

Программа имеет практико-ориентированную направленность, 75 % учебного времени – это работа за компьютером.

Отличительная особенность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы является использование в образовательном процессе новейших информационных и телекоммуникационных технологий, с использованием компьютерного оборудования, компьютерных сетей, мультимедиа системах, позволяющих осуществлять контролируемую самостоятельную работу обучающегося. У обучающегося повышается ответственность за освоение образовательных программ и самоорганизации учебного процесса.

Отличительная особенность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в сетевой форме реализации программы, которая предполагает, что для достижения цели, задач программы используются ресурсы образовательной организации МБУ ДО ЦНТТ и организации партнера МАОУ-СОШ № 20". Программа реализуется на базе МАОУ-СОШ № 20 и на базе МБУ ДО ЦНТТ.

#### **1.1.4 Адресат программы**

Программа предназначена для ребят в возрасте от 10 до 16 лет. Формирование учебных групп осуществляется с учетом возраста (группы учащихся могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные), уровня подготовки учащихся, базисных знаний, приобретенных в общеобразовательной школе, навыков работы с компьютером.

В объединение учащиеся зачисляются по желанию. Уровень подготовки детей при приеме определяется собеседованием. Курс доступен школьнику обычных средних способностей.

Количество детей в группах по норме наполняемости - 12 человек, что соответствует Уставу Центра, закону "Об образовании в Российской Федерации" № 273-ФЗ. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;г., СанПиН 2.4.3648-20, СанПиН 1.2.3685-21.и объясняется условиями и особенностями работы с персональным компьютером (оптимальность учебного процесса, нормы техники безопасности).

#### **1.1.5 Формы обучения и режим занятий**

*Форма обучения* – очная, с возможным применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий .

*Режим занятий.* Периодичность проведения занятий: 2 раза в неделю.

*Продолжительность одного занятия* – 2 учебных часа.

Всего 4 часа в неделю и 144 часа в год.

#### **1.1.6 Особенности организации образовательного процесса**

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная, в парах, работа по подгруппам. В объединении могут быть сформированы группы учащихся одного возраста или разных возрастных категорий, определенного уровня подготовки учащихся, базисных знаний, приобретенных в общеобразовательной школе, навыков работы с компьютером.

Курс спроектирован и реализуется таким образом, чтобы он был доступен школьнику обычных средних способностей. Усвоение учебного материала происходит полностью на занятиях. Программой не предусмотрены домашние задания, поскольку дети перегружены школьной подготовкой и не у всех учащихся имеется дома компьютер.

Для реализации программы должны преобладать не репродуктивные, а творческие задания. Одним из способов развития творческой активности учащихся являются деловые игры, исследовательские работы, подготовка докладов, творческие задания, разработка проектов, демонстрация и защита результатов самостоятельной работы учащихся, участие в конкурсах, итоговых выставках и конференциях.

### **1.1.7 Уровень программы, объем и сроки её реализации**

Программа «Компьютерная графика видеоредакторы» имеет **базовый уровень образования**.

Курс длится 1 год (144 часа).

## **1.2 Цель и задачи дополнительной общеобразовательной программы**

*Цель программы:*

Сформировать у обучающихся уровень информационной культуры, соответствующий требованиям информационного общества, обучить современным информационным технологиям и практическим навыками использования современных программных средств мультимедиа для обработки звука, видео и фото на компьютере, записи мультимедиа на оптические носители.

Из поставленной цели формируются следующие **задачи:**

***образовательные (предметные) задачи:***

- научить использовать аппаратные и программные средства мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука, записи мультимедиа на оптические диски, создавать готовые продукты, созданные на основе мультимедийных технологий;
- дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений, знания в области компьютерной графики, цветопередачи, оформления;
- научить работать в программах AdobePhotoshop и CorelDraw;
- ознакомить с основами видеотворчества, жанрами и направлениями развития мирового кино телевидения;
- обучить основам сценарного мастерства;
- обучить основам видеосъемки, видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания видеофильма.

***Развивающие (метапредметные) задачи:***



- развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию;
- раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к киноискусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.

***Воспитательные (личностные) задачи:***

- формирование общественной активности личности;
- формирование гуманизма, чувства долга, милосердия и ответственности, товарищества и патриотизма;
- формирование культуры поведения, общения, труда, экологического сознания;
- формирование потребности и умения работать в коллективе;
- формирование интереса к современным информационным технологиям;
- формирование стремления к самоутверждению через освоение компьютерных технологий обработки информации и творческую деятельность;

Решение задач носит комплексный характер и реализуется на учебных занятиях, во время проведения деловых игр, конкурсов, турниров, олимпиад, научно-практических конференций, выставок, экскурсий, тематических вечеров.

### **1.3 Планируемые результаты: предметные, личностные и метапредметные**

По окончании обучения учащиеся приобретут

***Предметные результаты:***

**знать:**

- правила техники безопасности при работе на компьютере;
- технологии разработки Web-страниц;

**уметь:**

- работать с основами компьютерной графики в Adobe Photoshop и CorelDraw;

- творчески осмысливать действительность;
- использовать базовые навыки компьютерной графики и видео редакторов, необходимых для самостоятельного создания мультимедийных продуктов;
- использовать знания основных вех истории кинематографа и телевидения, умение разбираться в жанрах и направлениях кинематографа и ТВ;
- работать с навыками зрительной (визуальной) культуры восприятия экранных произведений;
- использовать художественные и монтажные выразительные средства при создании видеофильма или видеосюжета;
- самостоятельно повышать уровень развития общей культуры и поведенческой этики, формировать и укреплять нравственные ориентиры.
- презентовать свои работы (видеофильмы, сюжеты, ролики, коллажи, фото) родителям и сверстникам, участвовать в конкурсах и фестивалях различных уровней.

***Личностные результаты:***

- формирование здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- повышение общекультурного уровня обучающихся;
- привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей деятельности;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру и себе;
- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей;
- формирование активной социальной позиции и ответственности подростков за свои действия.

***Метапредметные результаты:***

- формирование основ проектирования в области компьютерной графики;
- формирование нового типа мышления – операционного, который направлен на выбор оптимальных решений для создания творческого продукта;
- расширение кругозора в области компьютерных технологий, мультипликации и графики;

- формирование мотивационного аспекта познавательной деятельности подростков;

- стимулирование обучающихся к участию в социальной практике и конкурсной деятельности.

### 1.4 Учебный план программы и его содержание

№	Наименование темы	Общее кол-во часов	Теор. часть	Практ. часть	Форма проведения занятий	Форма подведения итогов
1.	Введение. Гигиена, охрана труда и пожарная безопасность	2	2		Семинар. Беседа	Собеседование , компьютерная работа
3.	Место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества. Три культурных типа: а) дописменный, б) письменный, в) экранный и мультимедийный.	4	2	2	Работа с обучающими программами. Семинар, практическое занятие	Собеседование .
4.	Способы представления информации. Коды мультимедиа	2		2	Практическое занятие, интегрированное занятие	Зачетная работа
5.	Мультимедиа	8	2	6	Практическое занятие. Лабораторное занятие,	Выполнение проектов
6.	Аппаратные и программные компоненты мультимедиа	8		8	Практическое задание.	Выполнение проектов
7.	Носители информации	4	2	2	Лабораторное занятие, интегрированное занятие	Собеседование .

<b>8.</b>	Воспроизведение информации	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Практическое занятие	Собеседование , рефлексия. Компьютерное тестирование
<b>9.</b>	Обработка звука	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Практическое занятие, комплексное занятие. Лабораторное занятие	Выполнение проектов
<b>10.</b>	Обработка цифрового фото	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Практическое занятие, комплексное занятие. Лабораторное занятие	Выполнение проектов
<b>11</b>	Обработка видео	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	Практическое занятие, комплексное занятие. Лабораторное занятие	Выполнение проектов
<b>12.</b>	Разработка творческого проекта и защита	<b>4</b>		<b>4</b>	Интегрированное занятие	Выполнение проектов
<b>13.</b>	Презентации в Power Point	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Практическое занятие, комплексное занятие. Лабораторное занятие	Выполнение проектов
<b>14.</b>	Программа печатной продукции Publisher	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Практическое занятие, интегрированное занятие	Собеседование , рефлексия. Выставка

15.	Основные виды графики	6	2	4	Работа с обучающими про-граммами. Семи-нар, практическое занятие	Собеседование
16.	Цвет в компьютерной графике	4		4	Практическое занятие, комплексное занятие.	Собеседование, рефлексия.
17.	Векторные и растровые форматы	8	2	6	Практическое занятие, комплексное занятие.	Выполнение проектов
18.	Векторный графический редактор Corel DRAW	14	2	12	Лабораторное занятие, интегрированное занятие. Практическая работа	Выполнение проектов
19.	Растровый графический редактор Adobe Photoshop	14	2	12	Лабораторное занятие, интегрированное занятие. Практическая работа	Выполнение проектов
20.	Создание анимированного изображения Adobe Image Ready	8	2	6	Лабораторное занятие, интегрированное занятие. Практическая работа	Выполнение проектов
21.	Работа над проектом	4		4	Интегрированное занятие	Выполнение проектов
22.	Работа в видео редакторе Cyber Link Power	16	2	14	Лабораторное занятие,	Выполнение проектов

	Director				интегрированное занятие	
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>34</b>	<b>110</b>		

## Содержание учебного предмета

### 1. ВВЕДЕНИЕ. ОХРАНА ТРУДА И ПОЖАРНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ (2 ч.)

Теория: Что изучает курс. Техника безопасности при работе с компьютерной техникой. Санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Пожарная безопасность: причины возникновения пожаров, меры пожарной профилактики.

Практика: Работа с клавиатурой. Работа с Графическими программами и видеоредакторами. Выполнение практических заданий.

### 2. МЕСТО МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ОБЩЕМИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА. ТРИ ГЛОБАЛЬНЫХ КУЛЬТУРНЫХ ТИПА: А) ДОПИСЬМЕННЫЙ, Б) ПИСЬМЕННЫЙ, В) ЭКРАННЫЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ. (4 ч.)

Теория: Предпосылки возникновения экранной и мультимедийной культуры. Потребность человечества в новом, общемировом культурном языке. Научно-технические открытия конца 19 в., легшие в основу экранной культуры. Достижения традиционных искусств и средств массовой информации. География одновременного возникновения мирового "кинематографа".

Практика: подбор информации и анализ материала по теме

### 3. СПОСОБЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ. КОДЫ МУЛЬТИМЕДИА (2 ч.)

Теория: Информация и ее свойства. Аналоговый и дискретный способы представления изображений и звука. Кодирование графической информации.

Практика. Кодирование звуковой информации. Хранение информации.

### 4. МУЛЬТИМЕДИА (8 Ч.)

Теория: Понятие мультимедиа. Применение мультимедиа в играх. Мультимедиа и бытовая техника. Мультимедиа в обучении. Мульти-медиа в технологии программирования. Мультимедиа в информационном обеспечении.

Практика: Использование мультимедиа в бизнесе. Использование мультимедиа в архивном деле. Использование мультимедиа в лингвистике. Использование мультимедиа в Интернет. Виртуальная реальность. Представление мультимедиа в компьютере. Видео. Стандарты MPEG. Аудио. «Саундбластеры».



## 5. АППАРАТНЫЕ И ПРОГРАММНЫЕ КОМПОНЕНТЫ МУЛЬТИМЕДИА (8 ч.)

Теория. Аппаратные средства мультимедиа. Требования к мультимедиа. Аппаратные средства обеспечения звуковых технологий. Компьютерные средства обеспечения видеотехнологий. Программные средства мультимедиа. Состав мультимедиа-набора (MultimediaKit ). Понятие об аппаратных платформах мультимедиа: Macintosh, Wintel и Amiga. Уровни стандарта мультимедиа-набора. Требования к аппаратным стандартам MPC. Типы и характеристики основных компонентов MPC (материнские платы, процессоры, звуковые и видео карты, жесткие диски, оперативная память, CD-ROM, DVD-ROM). Периферийные устройства MPC (звуковые колонки, микрофоны, наушники, мышь, трекбол, джойстик). Периферийные дополнительные устройства систем мультимедиа: устройства хранения и записи информации (жесткие сменные диски, сменные диски емкостью от 100 Мб и более 1 Гб); устройства связи для передачи данных (модемы, сетевые карты, повторители, концентраторы, мосты, коммутаторы, маршрутизаторы); устройства обмена видеoinформацией (телевизоры, TV-тюнеры, видеомагнитофоны, видеокамеры); устройства создания, редактирования и воспроизведения звуковой информации (аудио- и MIDI-устройство, секвенсор); устройства ввода, распознавания графической информации (дигитайзеры, сканеры). Базовые платформы программного обеспечения (Windows, OS2, Unix). Стандарты графических, видео, звуковых форматов файлов. Web-адреса мультимедиа приложений.

Практика. Работа с компонентами аппаратного и программного обеспечения мультимедиа.

## 6. НОСИТЕЛИ ИНФОРМАЦИИ (4ч.)

Теория. Виды оптических (лазерных) дисков. Не перезаписываемые лазерно-оптические диски. Оптические диски с однократной записью. Оптические диски с многократной записью.

Практические занятия: Цифровые диски DVD. Проигрыватели компьютерных компакт-дисков. Запись мультимедиа на оптические диски. Изучение мультимедийных возможностей Microsoft Windows. Знакомство с программой Nero..

Практика: Использование Nero Burning Rom для записи и копирования компакт-дисков. Использование Nero Cover Designer для создания и печати обложек CD. Использование Nero Express для записи и копирования компакт-дисков. Запись на Flash-носители.

## 7. ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ (4ч.)

Теория: Воспроизведение звука. Форматы мультимедийных файлов. Форматы файлов, поддерживаемые Windows Media Player. Форматы файлов, которые не поддерживаются Windows Media Player

Практика: Изучение возможностей Windows Media Player. Определение типа воспроизводимого файла. Особенности потокового медиа.

Технологии передачи потокового медиа. Воспроизведение файлов форматов, не поддерживаемых Windows Media Player. Изучение возможностей мультимедиа плеера Winamp. Просмотр графических изображений. Изучение возможностей WinDVD. Воспроизведение потоков медиа.

## 8. ОБРАБОТКА ЗВУКА НА КОМПЬЮТЕРЕ (6ч.)

Теория Запись звука. Настройка устройств при записи звука.

Практика: Запись звука с помощью стандартных приложений Windows. Запись и копирование звука с помощью стандартных приложений Windows. Редактирование звука. Запись и редактирование звуковых файлов в среде SoundForge 7.0. Интерфейс SoundForge. Основные режимы работы в SoundForge. Использование SoundForge для записи звука. Использование SoundForge для обработки звука. Использование звуковых эффектов в SoundForge. Использование SoundForge для озвучивания видеофайла.

## 9. ОБРАБОТКА ЦИФРОВОГО ФОТО (6ч.)

Теория: Основы получения цифрового изображения. Объектив, сенсор. Затвор. Видоискатель. Типы устройств памяти. Преимущество цифрового фото.

Практика: Сравнение компактных и зеркальных камер. Выбор и использование штатива. Вспышка, часть 1: тип и положение света. Вспышка, часть 2: интенсивность и экспозиция. Получение цифрового фото с помощью цифрового фотоаппарата. Перенос изображений с фотоаппарата на компьютер.

Перевод аналогового изображения в цифровое. Очистка сенсоров цифровых камер: методы и средства. Архивные резервные копии цифровых фотографий. Защита опубликованных снимков: водяные знаки, лицензии.

#### 10. ОБРАБОТКА ВИДЕО (10ч.)

Теория: Цифровое видео. Минимальные требования к компьютеру для оцифровки видео. Видеосигналы: стандарты и характеристики, способы передачи. Основные понятия цифрового видео. Методы сжатия видео MPEG-4-кодеров. Формат контейнера видеозаписи.

Практика: Основные приемы фотомонтажа. Монтаж по крупности, по ориентации в пространстве. Монтаж по направлению движения, по фазе движения.

Монтаж по композиции, по свету и цвету. Монтаж перебивкой. Чередование крупности. Окончательная обработка и сжатие видеофильма. Работа с фильтрами. Сжатие видеофильма. Изучение возможностей Windows MovieMaker по переносу файлов видео из цифровой видеокамеры в компьютер. Изучение возможностей Windows MovieMaker по импортированию файлов видео, изображений и звука. Захват видео в контейнер формата AVI в среде программы iu VCR. Монтаж видео в Windows Movie Maker. Монтаж видео в среде AdobePremiere. Монтаж видео в среде AdobePremiere. Монтаж видео в средеMAGIX Видео Делюкс. Обработка видео в среде VirtualDub. Сжатие видео в среде Dr.DivX.

## 11. РАЗРАБОТКА ТВОРЧЕСКОГО ПРОЕКТА И ЗАЩИТА (4 ч.)

Теория: Выбор темы. Подготовительный этап (сценарий, раскадровка, сюжет).

Практика: Технологический этап(монтаж видео в WindowsMovieMaker, добавление эффектов, озвучивание, запись проекта на любой носитель информации).

## 12. ПРЕЗЕНТАЦИЯ В POWER POINT (6 ч.)

Теория: принципы работы в программе.

Практика: Создание презентаций по теме на выбор.

## 13. ПРОГРАММА ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ PUBLISHER (6 ч.)

Теория: Запуск и настройка Microsoft Publisher. Введение в настольные издательские системы. Объекты печатного издания. Создание публикации с помощью мастера.

Практика: Создание публикации из набора макетов, на основе существующей. Создание публикации на основе шаблона. Разметка страницы. Макетирование страниц. Работа с цветом. Работа с текстом: форматирование и редактирование. Оформление заголовков и подзаголовков. Работа с рисунками и объектами. Работа с рисунками и объектами. Работа с рисунками и объектами. Подготовка файлов к печати.

## 14. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ГРАФИКИ (6 ч.)

Теория: Понятие графики, растровое изображение. Векторное изображение. Трёхмерное изображение. Фрактальное изображение.

Практика: Знакомство с растровым графическим редактором GIMP. Знакомство с растровым графическим редактором Microsoft (PhotoEditor). Знакомство с векторным графическим редактором Adobe Illustrator. Знакомство с векторным графическим редактором Adobe Fireworks. Знакомство с программой трёхмерного моделирования Blender. Знакомство с генератором фракталов Apophysis 2.02. Создание эскиза узора для декоративной ткани.

Создание круглой печати.

#### 15. ЦВЕТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ (4 ч.)

Теория: Описание цветовых оттенков на экране монитора (цветовая модель). Описание цветовых оттенков на принтере (цветовая модель). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK. Цветовая модель LAB. Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость). Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Свет.

Практика: Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Кодирование цвета в различных графических программах. Настройка цвета. Способы выбора цвета. Преобразование RGB- цвета в оттенки серого. Получение цветов из изображения. Изменение яркости. Баланс цвета. Оттенок, насыщение.

#### 16. ВЕКТОРНЫЕ И РАСТРОВЫЕ ФОРМАТЫ (14 ч.)

Теория: Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах. Сохранение изображений в собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Практика: Открытие графических файлов при помощи графических приложений для ПК. Преобразование растрового файла в растровый объект векторного изображения. Трассировка растрового изображения для создания векторного объекта. Уменьшение размера растрового файла. Сжатие файлов с помощью программ-архиваторов. Сжатие, алгоритм которого включен в формат файла. Работа с конверторами графических файлов. Описание изображения с помощью векторных команд.

#### 17. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР CorelDRAW (14 ч.)

Теория: Рабочее окно программы CorelDRAW. Строка заголовка. Строка меню. Особенности меню. Рабочий лист. Стандартная панель. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

Инструменты рисования

Практика: Основы работы с объектами. Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение. Масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Закраска рисунков. Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр. Вспомогательные режимы работы. Использование инструментов для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный. Создание рисунков из кривых. Особенности рисования кривых. Использование важнейших элементов кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Создание рисунков из кривых. Использование инструментов для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейка, направляющие, сетка. Использование вспомогательных режимов вывода объектов на экран, каркасный, нормальный, улучшенный. Использование методов упорядочения и объединения объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Изучение способов объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого. Придание объектам эффекта объема. Метод выдавливания для получения объемных изображений. Создание перспективных и изометрических изображений. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Создание эффекта перетекания. Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Использование художественных эффектов. Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста.

Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста.  
Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста.  
Изменение формы символов текста. Сохранение и загрузка изображений.  
Импорт и экспорт изображений.

## 18. РАСТРОВЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР Adobe Photoshop (14 ч.)

Теория: История создания программы. История развития Photoshop. Инструментальные панели. Рабочее окно программы Adobe Photoshop. Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния. Горячие клавиши. Источники изображений. Разрешение.

Практика: Выделение областей. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью.

Кадрирование изображения. Использование масок и каналов. Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски.

Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски.

Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах.

Коллаж. Основы работы со слоями. Создания компьютерного коллажа.

Работа со слоями. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Рисование и раскрашивание. Использование

основного и фонового цветов. Использование инструментов рисования:

карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых

фотографий. Тоновая коррекция изображения. Распределение яркостей

пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, тёмного и тусклого

изображений. Команды тоновой коррекции. Использование цветовой

коррекции. Команды цветовой коррекции. Раскрашивание черно-белых

изображений. Колоризация черно-белых фотографий. Ретуширование

фотографий. Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображения. Работа с контурами

Редактирование контуров. Обводка контура. Преобразование контура в границу выделения. Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования. Работа с инструментами для создания текста. Ввод текста, изменение текста, сглаживание текста, использование стилей, растрование текста.

Сохранение документа в стандартном растровом формате. Экспорт и импорт файлов.

## 19. СОЗДАНИЕ АНИМИРОВАННОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ AdobeImageReady (8 ч.)

Теория: Интерфейс Adobe ImageReady. Переход из Adobe Photoshop CS в Adobe ImageReady CS и обратно. Структура окна, инструменты, слои программы Adobe ImageReady. Палитра Анимации. Порядок создания анимированного изображения. Просмотр и сохранение анимации.

Практика: Работа с цветом. Оптимизация изображений. Автоматическая оптимизация настроек. Метод удаления фона. Создание покадровой анимации из группы файлов. Создание анимации с расчетом промежуточных кадров. Создание анимации из файла со слоями. Анимация титров (текста) и символов. Создание карт-изображений. Просмотр карт-изображений. Выбор типа карты-изображения. Конвертирование карт-изображений. Сохранение анимированных изображений. Экспорт изображений. Просмотр изображений в браузере. Переход в другие приложения. Создание текстур. Создание графических карт для Web-страниц. Создание интерактивных компонентов Web – страниц. Создание анимированного баннера для Интернет – портала. Анимированные блики.

## 20. РАБОТА НАД ПРОЕКТОМ (4 ч.)

Теория: Подведение итогов



Практика: Защита творческих проектов

## 21. РАБОТА В ВИДЕОРЕДАКТОРЕ Cyber Link Power Director (16 ч.)

Теория: Вставка текста, аудио файла и переходы при пользовании приложением. Специфика работы шкалы времени, между выбранными фотографиями

Практика: создание видеоклипов из фотографий, конвертация видео.

## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации**

### **2.1 Календарный учебный график**

*(Приложение 1)*

### **2.2 Условия реализации программы.**

#### ***Материально-техническое обеспечение:***

- лаборатория с мультимедийными компьютерами класса (12 рабочих мест), подключение к сети Интернет, доска, столы, стулья, наушники с микрофоном.

- программное обеспечение: операционная система Windows; программа «Компьютерная графика и видеоредакторы», браузер, пакет Microsoft Office.

#### ***Кадровое обеспечение:***

Для реализации программы «Компьютерная графика и видеоредакторы» педагог дополнительного образования должен иметь высшее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика», «Информатика и информационные технологии». Педагог должен демонстрировать высокий уровень знаний, умений и навыков преподаваемого по программе предмета. Заниматься с учащимся исследовательской и проектной деятельностью.

### **2.3 Формы аттестации**

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие **виды контроля:**

*входной контроль* (сентябрь) - содержание исходного уровня знаний учащихся по выбранному виду деятельности.

*промежуточный контроль* (декабрь) - содержание изученного программного материала за полугодие.

*итоговый контроль* (май) - содержание дополнительной общеобразовательной программы за учебный год.

Вводный контроль проводится в форме собеседования или устного опроса. Промежуточный и итоговый контроль проводится в форме тестирования и выполнения контрольных заданий. Результаты мониторинга фиксируются в зачетных ведомостях.

## **2.4 Оценка планируемых результатов**

Мониторинг освоения программы представляет собой оценку качества усвоения содержания программы.

Критерии оценки результативности не должны противоречить следующим показателям: **высокий уровень** - успешное освоение учащимися более 85 % содержания дополнительной образовательной программы, подлежащей аттестации; **средний уровень** - успешное освоение учащимися от 50% до 84% содержания дополнительной образовательной программы, подлежащей аттестации; **низкий уровень** - успешное освоение учащимися менее 50% содержания дополнительной образовательной программы, подлежащей аттестации. Результаты мониторинга фиксируются в аналитической справке (Приложение 2).

### **Оценочные материалы (см. Приложение 3)**

## **2.5 Методические материалы**

При организации занятий учебной программы в системе дополнительного образования необходимо учитывать специфику данной формы образования, состоящую в том, что мотивация к изучению материала основывается на личном желании обучающегося, а не на положительной отметке, поэтому занятия должны быть запоминающимися и крайне полезными для осознания практического применения изученного.

При обучении информационным технологиям возникает необходимость дифференциации по умениям работы с компьютером, по уровню академических знаний и способностей учащихся (дети приходят из разных общеобразовательных учреждений, состав учебных групп может быть разновозрастным). Необходим индивидуальный подход к каждому ученику и

набор дифференцируемых заданий, соответствующий такому подходу. К каждому тематическому блоку учебной программы разработаны упражнения, практические задания разного уровня сложности. Каждый ребенок должен чувствовать свою значимость в процессе обучения и уходить с занятия, окрыленный успехом. Текущий и итоговый контроль должны не пугать, а только оценивать уровень усвоения материала с возможностью дальнейшей корректировки.

*Описание методов обучения:*

При организации учебного процесса по данной программе необходимо использовать личностно-ориентированные, групповые и проектные технологии, позволяющие создать атмосферу заботы, сотрудничества и сотворчества.

При проведении занятий необходимо использовать различные **формы организации учебной деятельности:**

- *коллективную*, когда все обучающиеся одновременно выполняют одинаковую, общую для всех работу, всем коллективом обсуждают, сравнивают и обобщают ее результаты. Педагог ведет работу одновременно со всем коллективом, общается с учениками непосредственно в ходе своего рассказа, объяснения, показа, вовлекает учеников в обсуждение рассматриваемых вопросов. Эту форму удобно использовать при изучении нового материала;
- *индивидуальную*, предполагающую, что каждый обучающийся получает для самостоятельного выполнения задание, специально для него подобранное в соответствии с его подготовкой и академическими способностями.

В зависимости от специфики содержания учебного материала и с учетом психофизиологических особенностей обучающихся следует выбирать различные методы обучения и соответствующие им приемы организации учебно-воспитательного процесса, а именно:

метод	Приемы		примеры использования
	преподавания	учения	
Репродуктивный	Устный и письменный опрос. Игра.	Выполнение заданий по образцу. Повторение информации.	При изучении прикладных программ пакета MS Office, графических редакторов и пр. используются

			карточки-задания с инструкцией по его выполнению
Объяснительно-иллюстративный	Беседа Сообщение Объяснение Показ действий	Просмотр, прочтение, прослушивание, конспектирование информации.	При изучении нового материала по всем разделам учебной программы используются обучающие программы, мультимедийные презентации, электронные учебники и справочники.
Частично-поисковый	Самостоятельная работа с элементами исследования. Деловая игра. Конкурс.	Доклады на заданную тему. Защита рефератов. Решение познавательных задач.	Для закрепления изученного материала выполняются задания поискового характера.
Проблемный	Постановка проблемы. Создание и разрешение проблемной ситуации. Анализ полученного решения.	Осмысление учебного материала. Составление сценария презентации, ролика. Разработка алгоритма.	Выполнение лабораторных работ. Выполнение творческих заданий.
Исследовательский	Консультация. Анализ известных фактов. Управление исследовательской деятельностью.	Осознание учебной проблемы. Самостоятельное выдвижение гипотезы по решению задачи.	Проводятся занятия по методу проектов, результатом которых являются творческие работы учащихся: презентации, компьютерные программы, сайты, видео-ролики.

Наиболее эффективным методом обучения на этапе специализированной подготовки является *проектная деятельность*. Методика проектирования предусматривает решение учащимися задачи, требующей значительного времени для ее выполнения, системного подхода при разработке. При этом необходимо знание технологии решения, умение видеть конечный продукт и пути его создания. В ходе работы над проектом воспитанники углубляют свои знания по информатике и информационным

технологиям и знания, полученные в общеобразовательной школе, ищут новые источники информации: научно-техническая литература, электронные библиотеки и справочники, Интернет; одновременно приобретают навыки в использовании компьютерных технологий. Защита проектов проходит в виде конкурсов компьютерных разработок внутри объединений, где одновременно проходит и конкурсный отбор авторских работ на научно-практическую конференцию.

*Описание технологий:* используется технологии дифференцированного, развивающего, проблемного, здоровьесберегающего, индивидуального и группового обучения, исследовательской, игровой и проектной деятельности, технологии ТРИЗ.

*Формы организации учебного занятия:*

При построении образовательного процесса по данной программе рекомендуется использовать такие формы занятий, как беседа, семинар, лекция, лабораторное занятие, конкурс, экскурсия, выставка, олимпиада, конференция. Научно - практическая конференция, как одна из форм итогового занятия проводится в конце учебных полугодий. Цель проведения конференций – предоставить учащимся возможность продемонстрировать свои достижения и познакомиться с работами сверстников, способствовать развитию творческого потенциала воспитанников.

*Тематика и форма методических материалов по программе:  
(Приложение 3. Примеры методичек)*

*Дидактические материалы:*

Для выполнения практических работ, комплекс упражнений по каждой теме тренировочного, закрепляющего, самостоятельного и проверочного характера, сборник задач и практических заданий.

## Список литературы

1. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. - СПб.: Питер, 2021– 268 с.;
2. Медведев Г. С., Пташинский В. С. "AdobeAfterEffects CS3 с нуля! Видеомонтаж, анимация, спецэффекты: книга + Видеокурс." – Триумф, 2020. – 270 с.;
3. Щербаков Ю.В. "Сам себе и оператор, сам себе и режиссер" М.: Феникс, 2020
4. Пивненко О.А. «AdobePhotoshop для школьников». – «БВХ-Петербург»,2022
5. Левин Александр «Самоучитель AdobePhotoshop»- СПб «Питер», 2019 – Адель Дроблас, Сет Гринберг. AdobePremiere. Библиотека пользователя . Изд-во Диалектика, 2021;
6. Кудлак В. Домашний видеофильм на компьютере. – СПб.: Пи-тер, 2003
7. Ломакин П.А. Системы домашнего видеомонтажа на персональном компьютере. – М.: Майор, 2019.
8. Лори Ульрих Фуллер, Роберт Фуллер. AdobePhotoshop CS3. Библиотека пользователя. - Изд-во Вильямс, 2020.
9. Мишенева. И. Adobe After Effects CS4. Видеокнига. – М.: ДМК Пресс, 2019.ил.;
10. Муратов С.А. Телевизионное общение в кадре и за кадром. – М.: Аспект Пресс, 2023 – 202 с.
11. Оханнян Т. Цифровой нелинейный монтаж. - М.: Мир, 2021.
12. Резников Ф.А., Комягин В.Б. Видеомонтаж на компьютере. - М.: Триумф, 2022
13. Фрумкин Г.М. Сценарное мастерство: кино-телевидение-реклама. Учебное пособие.- Изд.дом «Кнорус», 2021.
14. Цвик В.Л. Телевизионная журналистика: История, теория, практика: Учебное пособие / В. Л. Цвик. — М.: Аспект Пресс, 2020.
15. Ширман Р. Алхимия режиссуры. Мастер-класс. – Киев: Телерадиокуррьер, 2019.
16. Комплект научно-популярной, справочной и методической литературы:  
-СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы,  
-СанПиН 2.2.2/2.4.2198-07 Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы. Изменение N1, к СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03, Изменение N2 к СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03, Изменение N3 к СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03.



## Календарный учебный график объединения

№ занятия	Дата	Дата	Тема	Количество часов		Примечания
				Теория	Практика	
<b>Введение. Гигиена, охрана труда и пожарная безопасность (2ч.)</b>						
1.			Что изучает курс. Техника безопасности при работе с компьютерной техникой. Санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Работа с клавиатурой. Работа с Графическими программами и видеоредакторами. Пожарная безопасность: причины возникновения пожаров, меры пожарной профилактики. Выполнение практических заданий.	2		
<b>Место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества. три глобальных культурных типа: а) дописменный, б) письменный, в) экранный и мультимедийный (4 Ч.)</b>						
2.			Предпосылки возникновения экранной и мультимедийной культуры. Потребность человечества в новом, общемировом культурном языке. Научно-технические открытия конца 19 в., легшие в основу экранной культуры. Достижения традиционных искусств и средств массовой информации. География одновременного возникновения мирового "кинематографа".	2		
3.			Подбор информации и анализ материала по теме		2	
<b>Способы представления информации. Коды мультимедиа (2 ч.)</b>						
4.			Информация и ее свойства. Аналоговый и дискретный способы представления изображений и звука. Кодирование графической информации. Кодирование звуковой информации. Хранение информации.		2	
<b>Мультимедиа (8 ч.)</b>						



5.			Понятие мультимедиа. Применение мультимедиа в играх. Мультимедиа и бытовая техника. Мультимедиа в обучении. Мультимедиа в технологии программирования. Мультимедиа в информационном обеспечении.	2		
6.			Использование мультимедиа в бизнесе. Использование мультимедиа в архивном деле. Использование мультимедиа в лингвистике.		2	
7.			Использование мультимедиа в Интернет. Виртуальная реальность. Представление мультимедиа в компьютере. Видео.		2	
8.			Стандарты MPEG. Аудио. «Саундбластеры».		2	
<b>Аппаратные и программные компоненты мультимедиа (8 ч.)</b>						
9.			Аппаратные средства мультимедиа. Требования к мультимедиа. Аппаратные средства обеспечения звуковых технологий. Компьютерные средства обеспечения видеотехнологий. Программные средства мультимедиа.		2	
10.			Состав мультимедиа-набора (MultimediaKit ). Понятие об аппаратных платформах мультимедиа: Macintosh, Wintel и Amiga. Уровни стандарта мультимедиа-набора. Требования к аппаратным стандартам MPC. Типы и характеристики основных компонентов MPC (материнские платы, процессоры, звуковые и видео карты, жесткие диски, оперативная память, CD-ROM, DVD-ROM).		2	
11.			Периферийные устройства MPC (звуковые колонки, микрофоны, наушники, мышь, трекбол, джойстик). Периферийные дополнительные устройства систем мультимедиа: устройства хранения и записи информации (жесткие сменные диски, сменные диски емкостью от 100 Мб и более 1 Гб); устройства связи для передачи данных (модемы, сетевые карты, повторители, концентраторы, мосты, коммутаторы, маршрутизаторы); устройства обмена видеоинформацией (телевизоры, TV- тюнеры, видеомагнитофоны, видеокамеры); устройства создания, редактирования и воспроизведения звуковой информации (аудио- и MIDI-устройство, секвенсор); устройства ввода, распознавания графической информации (дигитайзеры, сканеры).		2	
12.			Базовые платформы программного обеспечения (Windows, OS2, Unix).Стандарты графических, видео, звуковых форматов файлов. Web-адреса мультимедиа приложений. Работа с компонентами аппаратного и программного обеспечения мультимедиа.		2	

<b>Носители информации (4 ч.)</b>						
13.			Виды оптических (лазерных) дисков. Не перезаписываемые лазерно-оптические диски. Оптические диски с однократной записью. Оптические диски с многократной записью. Цифровые диски DVD. Проигрыватели компьютерных компакт-дисков. Запись мультимедиа на оптические диски.	2		
14.			Изучение мультимедийных возможностей Microsoft Windows. Знакомство с программой Nero. Использование Nero Burning Rom для записи и копирования ком-пакт-дисков. Использование Nero Cover Designer для создания и печати обложек CD. Использование Nero Express для записи и копирования компакт-дисков. Запись на Flash-носители и съемные диски		2	
<b>Воспроизведение информации (4 ч.)</b>						
15.			Воспроизведение звука. Форматы мультимедийных файлов. Форматы файлов, поддерживаемые Windows Media Player. Форматы файлов, которые не поддерживаются Windows Media Player. Изучение возможностей Windows Media Player. Определение типа воспроизводимого файла. Особенности потокового медиа.	2		
16.			Технологии передачи потокового медиа. Воспроизведение файлов форматов, не поддерживаемых Windows Media Player. Изучение возможностей мультимедиа плеера Winamp. Просмотр графических изображений. Изучение возможностей WinDVD. Воспроизведение потоков медиа.		2	
<b>Обработка звука (6 ч.)</b>						
17.			Запись звука. Настройка устройств при записи звука.	2		
18.			Запись звука с помощью стандартных приложений Windows. Запись и копирование звука с помощью стандартных приложений Windows. Редактирование звука		2	
19.			Запись и редактирование звуковых файлов в среде SoundForge 7.0. Интерфейс SoundForge. Основные режимы работы в SoundForge. Использование SoundForge для записи звука. Использование SoundForge для обработки звука. Использование звуковых эффектов в SoundForge. Использование SoundForge для озвучивания видеофайла		2	
<b>Обработка цифрового фото (6 ч.)</b>						

20.			Основы получения цифрового изображения. Объектив, сенсор. Затвор. Видоискатель. Типы устройств памяти. Преимущество цифрового фото.	2		
21.			Сравнение компактных и зеркальных камер. Выбор и использование штатива. Вспышка, часть 1: тип и положение света. Вспышка, часть 2: интенсивность и экспозиция. Получение цифрового фото с помощью цифрового фотоаппарата. Перенос изображений с фотоаппарата на компьютер.		2	
22.			Перевод аналогового изображения в цифровое. Очистка сенсоров цифровых камер: методы и средства. Архивные резервные копии цифровых фотографий. Защита опубликованных снимков: водяные знаки, лицензии.		2	
<b>Обработка видео (10 ч.)</b>						
23.			Цифровое видео. Минимальные требования к компьютеру для оцифровки видео. Видеосигналы: стандарты и характеристики, способы передачи. Основные понятия цифрового видео. Методы сжатия видео MPEG-4-кодеров. Формат контейнера видеозаписи.	2		
24.			Основные приемы фотомонтажа. Монтаж по крупности, по ориентации в пространстве. Монтаж по направлению движения, по фазе движения. Монтаж по композиции, по свету и цвету. Монтаж перебивкой. Чередование крупности.		2	
25.			Окончательная обработка и сжатие видеофильма. Работа с фильтрами. Сжатие видеофильма.		2	
26.			Изучение возможностей Windows MovieMaker по переносу файлов видео из цифровой видеокамеры в компьютер. Изучение возможностей Windows MovieMaker по импортированию файлов видео, изображений и звука.		2	
27.			Захват видео в контейнер формата AVI в среде программы iu VCR. Монтаж видео в Windows Movie Maker. Монтаж видео в среде AdobePremiere. Монтаж видео в среде AdobePremiere. Монтаж видео в средеMAGIX Видео Делюкс. Обработка видео в среде VirtualDub. Сжатие видео в среде Dr.DivX.		2	
<b>Разработка творческого проекта и защита (4 ч.)</b>						
28.			Выбор темы. Подготовительный этап (сценарий, раскадровка, сюжет).		2	
29.			Технологический этап(монтаж видео в WindowsMovieMaker, добавление эффектов,		2	

			озвучивание, запись проекта на любой носитель информации).			
<b>Презентация в POWER POINT (6 ч.)</b>						
30.			Принципы работы в программе.	2		
31.			Создание презентаций по теме на выбор.		2	
32.			Создание презентаций по теме на выбор.		2	
<b>Программа печатной продукции PUBLISHER (6 ч.)</b>						
33.			Запуск и настройка Microsoft Publisher. Введение в настольные издательские системы. Объекты печатного издания. Создание публикации с помощью мастера.	2		
34.			Создание публикации из набора макетов, на основе существующей. Создание публикации на основе шаблона. Разметка страницы. Макетирование страниц. Работа с цветом. Работа с текстом: форматирование и редактирование.		2	
35.			Оформление заголовков и подзаголовков. Работа с рисунками и объектами. Работа с рисунками и объектами. Работа с рисунками и объектами. Подготовка файлов к печати.		2	
<b>Основные виды графики (6 ч.)</b>						
36.			Понятие графики, растровое изображение. Векторное изображение. Трёхмерное изображение. Фрактальное изображение.	2		
37.			Знакомство с растровым графическим редактором GIMP. Знакомство с растровым графическим редактором Microsoft (PhotoEditor). Знакомство с векторным графическим редактором Adobe Illustrator. Знакомство с векторным графическим редактором Adobe Fireworks.		2	
38.			Знакомство с программой трёхмерного моделирования Blender. Знакомство с генератором фракталов Apophysis 2.02. Создание эскиза узора для декоративной ткани. Создание круглой печати.		2	
<b>Цвет в компьютерной графике (4 ч.)</b>						
39.			Описание цветовых оттенков на экране монитора (цветовая модель). Описание цветовых оттенков на принтере (цветовая модель). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK. Цветовая модель LAB. Цветовая модель HSB (Тон - Насыщенность - Яркость). Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Свет.		2	

40.		Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Кодирование цвета в различных графических программах. Настройка цвета. Способы выбора цвета. Преобразование RGB- цвета в оттенки серого. Получение цветов из изображения. Изменение яркости. Баланс цвета. Оттенок, насыщение.	2		
<b>Векторные и растровые форматы (8 ч.)</b>					
41.		Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах. Сохранение изображений в собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.	2		
42.		Открытие графических файлов при помощи графических приложений для ПК. Преобразование растрового файла в растровый объект векторного изображения. Трассировка растрового изображения для создания векторного объекта.		2	
43.		Уменьшение размера растрового файла. Сжатие файлов с помощью программ-архиваторов. Сжатие, алгоритм которого включен в формат файла.		2	
44.		Работа с конверторами графических файлов. Описание изображения с помощью векторных команд.		2	
<b>Векторный графический редактор CorelDRAW (14 ч.)</b>					
45.		Теория: Рабочее окно программы CorelDRAW. Строка заголовка. Строка меню. Особенности меню. Рабочий лист. Стандартная панель. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Инструменты рисования.	2		
46.		Основы работы с объектами. Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение.		2	
47.		Масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Закраска рисунков. Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр. Вспомогательные режимы работы. Использование инструментов для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка..		2	

48.			Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный. Создание рисунков из кривых. Особенности рисования кривых. Использование важнейших элементов кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Создание рисунков из кривых. Использование инструментов для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейка, направляющие, сетка. Использование вспомогательных режимов вывода объектов на экран, каркасный, нормальный, улучшенный. Использование методов упорядочения и объединения объектов.		2	
49.			Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Изучение способов объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого. Придание объектам эффекта объема. Метод выдавливания для получения объемных изображений.		2	
50.			Создание перспективных и изометрических изображений. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Создание эффекта перетекания. Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Использование художественных эффектов.		2	
51.			Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста. Сохранение и загрузка изображений. Импорт и экспорт изображений		2	
<b>Растровый графический редактор Adobe Photoshop (14 ч.)</b>						
52.			История создания программы. История развития Photoshop. Инструментальные панели. Рабочее окно программы Adobe Photoshop. Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния. Горячие клавиши. Источники изображений. Разрешение.		2	
53.			Выделение областей. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения. Использование масок и каналов. Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах.		2	
54.			Коллаж. Основы работы со слоями. Создания компьютерного коллажа. Работа со слоями. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.		2	

55.			Рисование и раскрашивание. Использование основного и фоновых цветов. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых фотографий. Тоновая коррекция изображения.		2	
56.			Распределение яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, темного и тусклого изображений. Команды тоновой коррекции. Использование цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции. Раскрашивание черно-белых изображений. Колоризация черно-белых фотографий. Регулирование фотографий. Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную.		2	
57.			Повышение резкости изображения. Работа с контурами. Редактирование контуров. Обводка контура. Преобразование контура в границу выделения. Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования. Сохранение документа в стандартном растровом формате. Экспорт и импорт файлов.		2	
58.			Работа с инструментами для создания текста. Ввод текста, изменение текста, сглаживание текста, использование стилей, растривание текста.		2	
<b>Создание анимированного изображения Adobe ImageReady (8 ч.)</b>						
59.			Интерфейс Adobe ImageReady. Переход из Adobe Photoshop CS в Adobe ImageReady CS и обратно. Структура окна, инструменты, слои программы Adobe ImageReady. Палитра Анимации. Порядок создания анимированного изображения. Просмотр и сохранение анимации.	2		
60.			Работа с цветом. Оптимизация изображений. Автоматическая оптимизация настроек. Метод удаления фона. Создание покадровой анимации из группы файлов. Создание анимации с расчетом промежуточных кадров. Создание анимации из файла со слоями. Анимация титров (текста) и символов. Создание карт-изображений. Просмотр карт-изображений. Выбор типа карты-изображения. Конвертирование карт-изображений.		2	
61.			Сохранение анимированных изображений. Экспорт изображений. Просмотр изображений в браузере. Переход в другие приложения.		2	
62.			Создание текстур. Создание графических карт для Web-страниц. Создание интерактивных компонентов Web – страниц. Создание анимированного баннера для Интернет – портала. Анимированные блики.		2	
<b>Работа над проектом (4 ч.)</b>						
63.			Подведение итогов		2	
64.			Защита творческих проектов		2	

**Работа в видеоредакторе Cyber Link Power Director (16 ч.)**

65.			Вставка текста, аудио файла и переходы при пользовании приложения.	2		
66.			Специфика работы шкалы времени, между выбранными фотографиями.		2	
67.			Шкала времени при наложении видеоэффектов.		2	
68.			Создание видеоклипов из фотографий, конвертация видео.		2	
69.			Создание видеоклипов из фотографий, конвертация видео.		2	
70.			Создание видеоклипа с использованием различных отрезков видео формата MP4.		2	
71.			Создание видеоклипа с использованием различных отрезков видео формата MOV			
72.			Защита проектов		2	
<b>Всего 144</b>				<b>34</b>	<b>110</b>	



**Аналитическая справка  
по результатам мониторинга дополнительной общеобразовательной  
программы учащимися объединений  
\_\_\_\_\_ учебный год**

Сроки: \_\_\_\_\_

Цель: \_\_\_\_\_

Задачи: \_\_\_\_\_

Формы проведения мониторинга:

-тестирование;

На основании годового плана МБУ ДО Центр детского (юношеского) научно-технического творчества и Положения о мониторинге дополнительной общеобразовательной программы учащимися объединений проведен мониторинг дополнительной общеобразовательной программы учащимися объединений.

Итоги мониторинга освоения учебной программы за первое полугодие показали, что учащимися всех объединений материал по всем общеобразовательным программам усвоен.

Всего обследовано \_\_\_\_\_ учащихся - \_\_\_\_\_ объединение.

Вывод: мониторинг дополнительной общеобразовательной программы учащимися объединений за первое полугодие \_\_\_\_\_ учебного года показал следующие результаты:

высокий уровень – \_\_\_\_\_%,

средний уровень – \_\_\_\_\_%,

низкий уровень – \_\_\_\_\_%

	Ф.И. учащегося	Форма мониторинга			Средний балл			За год	
		"Опрос"	"Опрос"	"Опрос"	входной контроль	1 полугодие	2 полугодие		
		входной контроль	1 полугодие	2 полугодие					
1		1			1				
2		1			1				
3		1			1				
4		1			1				
5		1			1				
6		1			1				
7		2			2				
8		1			1				
9		2			2				
10		1			1				
11		2			2				
12		1			1				
<b>ИТОГО</b>		входной контроль		1 полугодие		2 полугодие		за год	
<b>уровень обученности</b>		кол-во	%	кол-во	%	кол-во	%	кол-во	%

<b>высокий</b>	0	0,00%	0		3	75,00%	0	0,00%
<b>средний</b>	3	25,00%	0		1	25,00%	4	100,00%
<b>низкий</b>	9	75,00%	0		0	0,00%	0	0,00%
<b>не аттестовано</b>	0	0,00%	0		0	0,00%	0	0,00%

### Итоговая ведомость к аналитической справке

Мониторинг дополнительной общеобразовательной программы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ уч.год группа \_\_\_\_

**ФИО педагога**

**0- не аттестован**

**I полугодие**

Ф И уч. \_\_\_\_\_ ФИО ПДО Терехина Л.Г. Группа \_\_\_\_\_

**Вопрос №1**

Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

**Ответы:**

- а) мышь
- б) клавиатура
- в) экран дисплея
- г) сканер

**Вопрос №2**

Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного ниже списка:

**Ответы:**

- а) сканер
- б) плоттер
- в) графический дисплей
- г) принтер

**Вопрос №3**

Точечный элемент экрана дисплея называется:

**Ответы:**

- а) точкой
- б) зерном люминофора
- в) пикселем
- г) растром

**Вопрос №4**

Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:

**Ответы:**

- а) видеопамятью
- б) видеоадаптером
- в) растром
- г) дисплейным процессором

**Вопрос №5**

Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

**Ответы:**

- а) фрактальной
- б) растровой
- в) векторной
- г) прямолинейной

### **Вопрос №6**

Пиксель на экране цветного дисплея представляет собой:

**Ответы:**

- а) совокупность трех зерен люминофора
- б) зерно люминофора
- в) электронный луч
- г) совокупность 16 зерен люминофора

### **Вопрос №7**

Видеоадаптер - это:

**Ответы:**

- а) устройство, управляющее работой графического дисплея
- б) программа, распределяющая ресурсы видеопамати
- в) электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении
- г) дисплейный процессор

### **Вопрос №8**

Видеопамять - это:

**Ответы:**

- а) электронное, энергозависимое устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран
- б) программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения
- в) устройство, управляющее работой графического дисплея
- г) часть оперативного запоминающего устройства

### **Вопрос №9**

Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:

**Ответы:**

- а) 2 байта
- б) 4 бита
- в) 256 битов
- г) 1 байт

### **Вопрос №10**

Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного списка:

**Ответы:**

- а) джойстик
- б) мышь
- в) принтер
- г) трекбол

### **Вопрос №11**

В процессе преобразования растрового графического файла количество цветов уменьшилось с 65 536 до 256. Объем файла уменьшится в:

**Ответы:**

- а) 4 раза
- б) 2 раза
- в) 8 раз
- г) 16 раз

**Вопрос №12**

Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

**Ответы:**

- а) фрактальной
- б) растровой
- в) векторной
- г) прямолинейной

**Вопрос №13**

Применение векторной графики по сравнению с растровой:

**Ответы:**

- а) не меняет способы кодирования изображения
- б) увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
- в) не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
- г) сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего

Ф И уч. \_\_\_\_\_ ФИО ПДО Терехина Л.Г. Группа \_\_\_\_\_

**1. Отметьте неверные высказывания:**

- а) чтобы монтировать видео, обязательно нужен штатив;
- б) видеоролик невозможно создать без использования видеофрагментов;
- в) в качестве исходных материалов для видеомонтажа могут быть использованы изображения, видеозаписи, аудиозаписи, анимированные картинки;
- г) Adobe Premiere Pro, Sony Vegas Pro, Movavi Video Editor, Windows Movie Maker – всё это видеоредакторы для смартфонов;
- д) все высказывания верные;
- е) все высказывания неверные.

**2. Выберите правильный ответ (один или несколько):**

- а) титры - это текстовая информация в фильме;
- б) титры бывают вступительные, заключительные и промежуточные;
- в) заключительные титры содержат полную информацию о создателях фильма;
- г) субтитры - один из видов титр;
- д) все ответы правильные.

**3. Выберите из списка, какие бывают планы камеры:**

- а) дальний;
- б) передовой;
- в) средний;
- г) микроплан;
- д) деталь;
- е) узкий;
- ж) крупный;
- з) общий;
- и) всё выше перечисленное.

**4. Выберите верный ответ:**

- а) прежде чем вставить звуковой файл в видеоролик, необходимо его обрезать до нужных размеров в другой программе;
- б) между двумя видеофрагментами нельзя вставить изображение;

- в) правило третей – главные объекты следует располагать на линиях, которые разделяют кадр на 3 равные части, и в точках их пересечения;
- г) чтобы вставить в видеоролик текст, необходимо его экспортировать из текстового редактора.

### **5. Выберите правильные ответы:**

- а) для того, чтобы сохранить проект, необходимо выбрать команду в меню «ФАЙЛ/новый проект»;
- б) в программе Movavi существует только две дорожки – одна для видео, вторая – для звука;
- в) в настройках аудио можно настроить плавное затухание звука;
- г) в программе Movavi нельзя редактировать изображения, используемые при монтаже видеоролика;
- д) без вставки звука нельзя сохранить проект в формате .avi;
- е) в программе Movavi можно редактировать созданный ранее проект, если он был сохранён в формате .mrx в ту же папку, где находятся все исходные материалы;
- ж) чтобы вставить файл на временную ленту, можно использовать соответствующий пункт меню, а можно просто перетащить его на монтажный стол;
- з) чтобы настроить художественные переходы между двумя фрагментами, необходимо настроить их в меню «Файл»;
- и) в программе Movavi нельзя использовать стандартные «горячие клавиши» (скопировать, вставить, отменить и др.)
- к) переходы и эффекты, применённые в проекте к определенному изображению или видеофрагменту, можно удалить или изменить.

### **6. Как настроить время показа объекта (отметьте правильные варианты)?**

- а) Используя временную шкалу
- б) с помощью вкладки Импортировать
- в) используя пункт меню Файл
- г) двойным щелчком на объекте

### **7. Можно ли изменить начертание шрифта в титрах**

- а) да
- б) нет

### **8. Какие виды объектов нельзя добавить в видеоряд?**

- а) Музыка

- б) Рисунки
- в) Фото
- г) Таблицы
- д) Текст
- е) Базу данных

**9. Как добавить объекты в рабочую плоскость программы (отметьте правильные варианты)?**

- а) перетаскиванием левой кнопкой мыши
- б) перетаскиванием правой кнопкой мыши
- в) через пункт меню Помощь
- г) используя контекстное меню
- д) двойным щелчком мыши

**10. Каким сочетанием клавиш переместиться в конец видеоряда?**

- а) Ctrl + Shift + End.
- б) Ctrl + Shift + Home.
- в) Ctrl + Home + Shift.
- г) Ctrl + End + Shift.

**11. Выберите из ниже перечисленного качество записи речи в диктофонах?**

- а) 192 кбит/с.
- б) 32 кбит/с.
- в) 64 кбит/с.
- г) 128 кбит/с.

**12. Наивысший уровень качества звукозаписи, поддерживаемый форматом MP3?**

- а) 300 кбит/с.
- б) 420 кбит/с.
- в) 320 кбит/с.
- г) 280 кбит/с.

**13. Сохранение видеопроизведения как проекта в файле с расширением?**

- а) .vrj.
- б) .aux.
- в) .video.
- г) .jpeg.



**I полугодие**

Программа «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ВИДЕОРЕДАКТОРЫ»

Ф И уч. \_\_\_\_\_ ФИО ПДО Терехина Л.Г. Группа \_\_\_\_\_ КГВ

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

**II полугодие**

Программа «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ВИДЕОРЕДАКТОРЫ»

Ф И уч. \_\_\_\_\_ ФИО ПДО Терехина Л.Г. Группа \_\_\_\_\_ КГВ

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

**План воспитательной работы**

**ЦЕЛЬ:** развитие творческой личности на основе формирования коммуникативной культуры и поддержки творческих устремлений воспитанников в индивидуальной и совместной деятельности.

**ЗАДАЧИ:**

- создавать условия для сохранения и укрепления здоровья учащихся;
- воспитание чувства личной ответственности за принятое решение и полученный результат,
- поддержка творческой активности учащихся,
- создание благоприятного нравственного климата межличностных отношений в коллективе;
- воспитывать культуру поведения, общения, труда, любовь к России.

№ п/п	Образ жизни	Здоровье	Для кого	Ответственный	Примечание
<b>Сентябрь</b>					
1.	Беседа: Что мы знаем о дополнительном образовании».	Основы личной безопасности и профилактика травматизма.	6-14	Терехина Л.Г.	
2.	Конкурс детского творчества «День города»	Беседы по правилам дорожного движения.	6-14	Терехина Л.Г.	
<b>Октябрь</b>					
3.	Конкурс компьютерных рисунков ко дню учителя: «Любимый учитель».	Беседа по антитеррору.	6-14	Терехина Л.Г.	
4.	Беседа: «Любимая Кубань – край казачий».	Беседа «Польза закаливания для организма»	6-14	Терехина Л.Г.	
<b>Ноябрь</b>					
5.	Экспозиция рисунков и фотографий «Сердце матери лучше солнца греет»	Просмотр фильма «Безопасность для детей при пожаре».	6-14	Терехина Л.Г.	
6.	Беседа «Я – патриот».	Беседа «Закон 1539».	6-14	Терехина Л.Г.	

<b>Декабрь</b>					
7.	Праздник «Новогодняя сказка» - Украсим Новогодний костюм	Правила поведения при чрезвычайных ситуациях.	6-14	Терехина Л.Г.	
<b>Январь</b>					
8.	Игровая программа «Светлый праздник Рождества»	Конкурс «Рыцарский турнир»	6-14	Терехина Л.Г.	
9.	Просмотр фильма ко дню освобождения Армавира в ВОВ.	Спортивная эстафета «Веселые старты»	6-14	Терехина Л.Г.	
<b>Февраль</b>					
10	Викторина «Военная карьера»	Беседа «Поведение человека в ЧС»	6-14	Терехина Л.Г.	
11	Беседа «Наука и технологии в России и мире»		6-14	Терехина Л.Г.	
<b>Март</b>					
12	Беседа: «Бабушка, мама, дочь. Семейные традиции».	Беседа о вреде табака и наркотиков	6-14	Терехина Л.Г.	
13	Беседа: «День воссоединения Крыма с Россией».	Правила поведения при чрезвычайных ситуациях.	6-14	Терехина Л.Г.	
<b>Апрель</b>					
14	Конкурс «Мы рисуем космос».	Игра по правилам дорожного движения.	6-14	Терехина Л.Г.	
		Спортивная эстафета «Веселые старты»	6-14	Терехина Л.Г.	
<b>Май</b>					
15	Беседа: «День Победы – праздник со слезами на глазах...»	Правила поведения в общественных местах, у водоемов и в лесу	6-14	Терехина Л.Г.	
16	Исторический квест «Дни воинской славы России».		6-14	Терехина Л.Г.	

### **I. Работа с учащимися.**

<b>№ п/п</b>	<b>Вид работы</b>	<b>Сроки</b>	<b>Примечание</b>
1	Составление плана воспитательной работы с учащимися.	Сентябрь.	
2	Проведение праздничных мероприятий.	В течении года	

### **II. Работа с родителями.**

<b>№ п/п</b>	<b>Вид работы</b>	<b>Сроки</b>	<b>Примечание</b>
1	Участие в родительских собраниях с темой: «Что такое дополнительное образование».	Сентябрь	
2	Привлечение родителей к проведению воспитательных мероприятий в объединениях	В течение года	
3	Участие в родительских собраниях, выступление по теме: «Чему мы научились за год».	Май	
4	Индивидуальные беседы с родителями.	В течение года	

### **III. Изучение состояния и эффективности воспитательного процесса.**

1. Участие в выставках разного уровня.
2. Проведение мониторингов.