

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

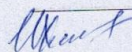
Министерство образования и науки Республики Татарстан

Исполнительный комитет Нурлатского муниципального района РТ

МБОУ «Кульбаево-Марасинская СОШ»


РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

 Хуснутдинов И.М.
Протокол №1 от «31» 08
2023 г.


СОГЛАСОВАНО

Зам.директора по УР

 Хуснутдинова Р.Г.
Приказ №45 от «31» 08
2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы


Валеев М.И.
Приказ №45 от «31» 08
2023 г. СОШ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(FD302-033)

элективного курса по информатике

для обучающихся 10 классов

с.Кульбаево-Мараса 2023

Пояснительная записка

Количество часов: 34 ч

Профиль: физико-математический, социально-экономический, гуманитарный.

Место курса в образовательном процессе и актуальность его изучения

Потенциал информатики как учебного предмета используется в школе далеко не полностью. Изучение информатики имеет огромное общеобразовательное значение, далеко выходящее за рамки задачи подготовки выпускников школы к жизни и труду в формирующемся «информационном» обществе.

Информатика в настоящее время — одна из фундаментальных отраслей научного знания, формирующая системно-информационный подход к анализу окружающего мира, изучающая информационные процессы, методы и средства получения, преобразования, передачи, хранения и использования информации; стремительно развивающаяся и постоянно расширяющаяся область практической деятельности человека, связанная с использованием информационных технологий.

До последнего времени наука информатика рассматривалась как наука об автоматизации процессов обработки данных. Поэтому информатику связывали, прежде всего, с компьютерами, их использованием для решения задач. Однако, по мере развития информатики, ситуация стала существенно меняться. Информатика начала вбирать в себя многие отрасли научного знания, связанные с исследованием информационных процессов и структур — кибернетику, теорию информации, документалистику и т.д. Пришло осознание того, что информатика — это не прикладная наука об «околокомпьютерной деятельности», а фундаментальная наука о закономерностях информационных процессов в системах различной природы.

«Информатика ... буквально на наших глазах из технической дисциплины о методах и средствах обработки данных при помощи средств вычислительной техники превращается в фундаментальную естественную науку об информации и информационных процессах в природе и обществе», — отмечал академик Н.Н. Моисеев (*Моисеев Н.Н. Алгоритмы развития. — М.: Наука, 1987*).

В проекте Национальной доктрины образования в Российской Федерации подчеркивается, что одной из основных задач современного образования является задача «... формирования у детей и молодежи целостного миропонимания и современного научного мировоззрения». Роль изучения информатики в формировании целостного мировоззрения, предполагающего новые способы мышления и деятельности человека, трудно переоценить.

Существенное значение для формирования научного мировоззрения школьников имеет раскрытие при изучении информатики роли новых информационных и коммуникационных технологий в развитии общества, изменение характера и содержания труда человека, предпосылок и условий перехода общества к постиндустриальному, информационному этапу его развития.

Изучение информатики имеет важное значение для развития мышления школьников. В современной психологии отмечается значительное влияние изучения информатики и использования компьютеров в обучении на развитие у школьников теоретического, творческого мышления, а также формирование нового типа мышления, так называемого операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений.

Изучение информатики открывает новые возможности для овладения такими современными методами научного познания, как формализация, моделирование,

компьютерный эксперимент и т.д. Информатика привносит в учебный процесс новые виды учебной деятельности, многие умения и навыки, формируемые при ее изучении, носят в современных условиях общенаучный, общеинтеллектуальный характер. К ним, в частности, относятся:

- поиск, сбор, анализ, организация, представление, передача информации в открытом информационном обществе и всей окружающей реальности;
- проектирование на основе информационного моделирования объектов и процессов;
- умение решать принципиально новые задачи, порожденные привнесенным информатикой новым информационным подходом к анализу окружающей действительности.

И в обществе в целом, и в образовании эти умения и навыки формируются и используются в среде современных средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ). Современное понимание функциональной грамотности человека все больше включает в себя элементы информационных технологий, информационной культуры.

Исключительно велика роль изучения информатики в социализации школьников, подготовке их к труду, профессиональной деятельности, в профессиональном самоопределении молодежи.

Анализ содержания профессиональной деятельности людей массовых профессий и особенно прогноз ее развития в ближайшей перспективе позволяют сделать вывод о **возрастании роли подготовки молодежи в области информатики и информационных технологий.**

Таким образом, информационная компонента становится ведущей составляющей технологической подготовки человека, в какой бы сфере деятельности ему ни пришлось работать в будущем и, поэтому элективные курсы по информатике учитываются потребности и интересы школьников, обучающихся в разных профилях на старшей ступени школы. Отсюда — ориентация практической деятельности с использованием ИТ в элективных курсах на различные сферы деятельности и технологии, включение в содержание элективов по информатике задач, учебных проектов.

Особенности данного курса:

Курс «Технология создания мультимедиа - продукта (компьютерная графика, анимация, обработка и монтаж видео и звука)» отличает широта, 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. Старшеклассники могут использовать эти умения для визуализации результатов собственных учебных проектов, исследовательской деятельности в физике, химии, биологии, экономике и других предметах, в докладах, мультимедийных презентациях, при создании Web-сайтов и т.д. Тематика курса предопределяет превалирование в его содержании практических занятий, проектной деятельности. На это ориентируют методика обучения и предлагаемые формы и средства контроля уровня достижения образовательных результатов при выполнении тестов и практических работ, выставки практических работ обучающихся.

Так как этот курс могут выбрать школьники из разных профилей обучения (и физико-математического, и естественно-научных, и гуманитарных), с разным уровнем подготовки по информатике и разными интересами к тем или иным направлениям

использования компьютерной графики, 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; включает оптимальное соотношение лекционных и практических занятий в курсе, ориентируясь на увеличение объема практической деятельности.

Учебная деятельность:

Для сферы использования информационных технологий характерна проектная деятельность. Поэтому в данном элективном курсе широко используется метод учебных проектов, что внесет немалый вклад в профессиональное самоопределение школьников. Кроме этого, проектная деятельность, как правило, связана с работой в коллективе и будет способствовать развитию таких важных способностей, как способность действовать вместе с другими людьми, учитывать позиции и интересы партнеров, вступать в коммуникацию, понимать и быть понятыми другими людьми. Эти способности рассматриваются в настоящее время как важные компоненты образовательных результатов.

Обучение с помощью метода учебных исследовательских проектов реализовано в данном элективном курсе по информатике на разных уровнях.

Первый — проблемное изложение процесса выполнения проекта, при котором учитель строит свое сообщение в форме воспроизведения логики выделения проблемы из заданной проблемной ситуации; поиска, выдвижения гипотез; их обоснования и проверки, а также оценки полученных результатов.

Второй — выполнение проекта учащимися под руководством учителя. Учитель может расставить ориентиры по выполнению выбранного, по желанию учащихся, проекта в виде обобщенных проблемных вопросов, связанных с существенными моментами, тогда каждое конкретное действие учащийся станет строить сам. но общее направление его поиска будет нежестко задано.

Третий — самостоятельное выполнение учащимися учебного исследовательского проекта. На этом уровне моделируется исследовательская деятельность специалистов рассматриваемого профиля по решению их профессиональных задач.

Требования к уровню подготовки обучающихся перед изучением курса:

Предполагается, что учащиеся владеют навыками работы в графическом редакторе Microsoft Paint, знают операционную систему Windows, состав, назначение и характеристики основных устройств ЭВМ, умеют работать с файлами и папками.

Цели курса:

Формирование интеллектуальных умений в области компьютерной графики и анимации, обработки видео- и звуковой информации:

- Познакомить с основными базовыми понятиями и терминами компьютерной графики, анимации, видеомонтажа и компьютерного звука;
- Углубить знания о представлении в ЭВМ графической, звуковой и видеоинформации;

- Познакомить с основными принципами создания изображений и построения композиций.

Формирование практических умений в области компьютерной графики и анимации, обработки видео- и звуковой информации:

- усовершенствовать навыки работы с графическим редактором Microsoft Paint;
- сформировать навыки работы с графическими растровыми изображениями в графическом редакторе Adobe Photoshop;
- научить работать с текстовыми эффектами, текстурами, имитировать природные явления в изображении;
- научить оформлять рамки изображений;
- сформировать навыки работы с фильтрами для создания трехмерных преобразований;
- показать практическое применение Adobe Photoshop, используя основы фотокоррекции;
- сформировать умения работы с цветом изображения;
- сформировать навыки работы по созданию анимированных изображений с помощью Adobe Image Ready;
- Сформировать навыки по созданию, обработке и монтажу клипов и фильмов;
- Сформировать навыки работы со звуковыми файлами различных форматов, обработке, конвертации и монтажу звуковых файлов.

Формирование умений и навыков проектной деятельности:

- умения планировать деятельность;
- умения описать деятельность по достижению цели;
- умения анализа полученного результата;
- умения корректирования деятельности.

Основной целью курса является формирование интереса к изучению особенностей профессий, связанных с компьютерной графикой, анимацией, обработкой видео- и звуковой информации, развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся через создание проектов с использованием компьютерной графики и анимации, обработки видео- и звуковой информации, подготовка к будущей профессиональной деятельности.

Способы проверки и оценивание знаний и умений обучающихся:

По курсу предусмотрены практические работы № 1-9 и итоговая проектная работа.

Предполагаются выставки работ учащихся и публичная защита итоговых проектных работ.

Содержание обучения:

Основные понятия компьютерной графики и дизайна (3ч)

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.

Растровая и векторная графика (1ч)

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

Дополнительные возможности графического редактора Microsoft Paint (3ч)

Редактирование изображений, режимы работы и инструменты, опции.

Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Adobe Photoshop. (13ч)

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.

Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений (на примере Adobe Image Ready). (3ч)

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

Знакомство с основными возможностями редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker. (10ч)

Представление видеоинформации 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.

Итоговое занятие «Защита проектов» (1 ч)

Ожидаемые результаты обучения:

После изучения курса обучающиеся должны:

Знать:

- что такое графический редактор;
- дополнительные возможности графического редактора Microsoft Paint;
- основные возможности графического редактора Adobe Photoshop;
- отличия Adobe Photoshop от Microsoft Paint;
- преимущества и недостатки Adobe Photoshop;
- отличия векторной графики от растровой;
- что такое цвет, спектр, цвета, атрибуты цвета;
- правила работы с цветом, цветовые модели, характеристики цветowych изображений;
- интерфейс и основные параметры (характеристики) изображения;
- функции инструментальных палитр;
- какие операции можно выполнять с фрагментами изображений;
- виды контуров, масок, слоев; группы фильтров графического изображения;
- что такое анимация;
- что такое дизайн, композиция изображения; что относится к художественным критериям изображения;
- как представляется видеоинформация в ЭВМ;
- основные функции и режимы работы программы Windows Movie Maker;
- как представляется звуковая информация в ЭВМ, что такое глубина кодирования и частота дискретизации.

Уметь:

- пользоваться дополнительными возможностями графического редактора Microsoft Paint 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;
- работать со слоями и фильтрами;
- воспроизводить цвет на экране монитора, принтере, сканере; настраивать цветовой баланс для монитора;
- создавать анимированные изображения;
- анализировать графические изображения; определять цветовые схемы для изображений;
- 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.

Использованная и рекомендуемая литература:

1. Adobe Photoshop 7.0 Официальный учебный курс: Учебное пособие. М.: ТРИУМФ, 2003 (+компакт-диск)
2. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование» №7-2006. – М.: Образование и информатика, 2006
3. Гурский Ю., Корабельникова Г. Эффективная работа: Photoshop 7.0 Трюки и эффекты. СПб.: Питер, 2004 (+компакт-диск)
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике: Учебное пособие. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001
5. Терехова Н.А. Компьютерный дизайн. Профессиональная компьютерная обработка растровых изображений. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование» №5-2005. – М.: Образование и информатика, 2005
6. Соловьева Л.Ф. Информатика в видеосюжетах. СПб.: БХВ-Петербург, 2002 (+компакт-диск)
7. Милчев М.Н. Практическая энциклопедия цифровой фотографии/М.: АСТ; СПб.: Сова, 2005
8. Ремезовский В., Яковлев А. Цифровая фотография. Просто и доступно (+CD)/- CG., 2006г.

Учебно - тематический план:

№ п/п	Тема	Содержание	Кол-во часов	
			Теоретические	практические
1	<p><i>Основные понятия компьютерной графики и дизайна (3ч)</i> 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. Практическая работа №1 «Работа с цветовой моделью RGB» Практическая работа №2 «Составление цветовой схемы»</p>	Свет, цвет, атрибуты цвета, цветовой круг и дополнительные цвета, спектр, цветовая модель, модели RGB, CMYK, HSV, HCL. Цветовая адаптация и цветовая стабильность. Цветовой баланс. Контраст цветности и светлости. Три первичных цвета света, субтрактивное смешение. Измерение цвета и колориметрия. Калибровка цвета и снятие характеристик. Коррекция изображения. Цветовая гамма. Художественные критерии изображения: форма, пропорции, композиция, цвет, фон.	1	2
2	<p><i>Растровая и векторная графика (1ч)</i> 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.</p>	Растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн. Форматы графических файлов (gif, bmp, psx, jpeg, tiff, psd, cdr и др.). Виды цифровых изображений.	1	
3	<p><i>Дополнительные возможности графического редактора Microsoft Paint (3ч)</i> Редактирование изображений, режимы работы и инструменты, опции. Практическая работа №3 “Редактирование изображения с помощью инструментов и режимов</p>	Палитра. Инструменты. Режимы работы для редактирования изображений	1	2

	работы редактора Microsoft Paint»			
4	Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Adobe Photoshop (13ч) Практическая работа №4 «Редактирование изображения с помощью инструментов и режимов работы редактора Adobe Photoshop»	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 над проектом.	1	2
5	Работа с текстом в редакторе Adobe Photoshop. Практическая работа №5 «Использование редактора для оформления дизайна макетов»	Текстура, текстовые эффекты. Работа над проектом.	1	2
6	Коррекция фотоизображений. Фотомонтаж. Практическая работа №6 «Фотомонтаж»	Фотокоррекция и фотомонтаж. Печать изображений. Работа над проектом.	1	3
7	Сканирование (оцифровка) изображений. Практическая работа №7 «Сканирование, обработка и сохранение изображения»	Сканер: виды, принципы работы, программы сканирования, распознавания. Оцифровка и сохранение изображений. Работа над проектом.	1	2
8	Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений (на примере Adobe Image Ready). (3ч) Практическая работа №8 «Создание анимированного изображения с помощью программы Adobe Image Ready»	Подготовка изображения для создания анимации. Палитра, панели инструментов, режимы работы для создания анимации, роверов, кнопок. Сохранение анимированного изображения в файл. Работа над проектом.	1	2
9	Знакомство с основными	Представление видеоинформации в ЭВМ. Ключевые	1	2

	<i>возможностями редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker. (10ч)</i>	понятия (сборники, проекты, клипы, фильмы, устройства видеозаписи). Требования к оборудованию. Поддерживаемые типы файлов. Панели инструментов, режимы работы. Раскадровка и шкала времени. Работа над проектом.		
10	Обработка и монтаж клипов и фильмов. Практическая работа №9 «Обработка и монтаж клипов и фильмов»	Запись видео. Съемка изображений. Импорт существующих файлов мультимедиа. Сохранение, изменение проекта. Просмотр проектов и клипов. Монтаж клипов. Использование видеопереходов, видеоэффектов и названий. Работа над проектом.	1	3
11	Представление звуковой информации в ЭВМ. Работа со звуком. Практическая работа №10 «Звуковое оформление клипов и фильмов»	Глубина кодирования и частота дискретизации звука в ЭВМ. Работа со звуком (запись комментария, настройка громкости, звуковые эффекты). Монтаж звуковых файлов. Работа над проектом	1	2
12	Итоговое занятие «Защита проектов» (1 ч)	Работа над проектом. Защита проектов.	1	

Календарно -тематическое план:

№ п/п	Наименование раздела. Тема занятия.	Количество часов	Форма организации занятия	Контрольные параметры	Ведущая образовательная цель	Приемы учебной деятельности	УМ обеспечение	Новые понятия
1-3	<p><i>Основные понятия компьютерной графики и дизайна (3ч)</i></p> <p>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. Практическая работа №1 «Работа с цветовой моделью RGB» Практическая работа №2 «Составление цветовой схемы»</p>	3	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая работа	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Сформировать мотивацию к изучению и освоению курса, Познакомить с основными понятиями. Проверить уровень усвоения основных понятий, Сформировать навыки работы с цветовой моделью и схемой	Работа над проектом, практикум	7,8 Раздаточный материал	Свет, цвет, атрибуты цвета, цветовой круг и дополнительные цвета, спектр, цветовая модель, модели RGB, CMYK, HCV, HCL. Цветовая адаптация и цветовая стабильность. Цветовой баланс. Контраст цветности и светлости. Три первичных цвета света, субтрактивное смешение. Измерение цвета и колориметрия. Калибровка цвета и снятие характеристик. Коррекция изображения. Цветовая гамма. Художественные

								критерии изображения: форма, пропорции, композиция, цвет, фон.
4	Растровая и векторная графика (1ч) 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.	1	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Познакомить с понятиями Растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн. Знать основные особенности различных графических форматов	Работа над проектом, практикум	5,7,8 Раздаточный материал	Растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн. Форматы графических файлов (gif, bmp, psx, jpeg, tiff, psd, cdr и др.). Виды цифровых изображений.
5-7	Дополнительные возможности графического редактора Microsoft Paint (3ч) Редактирование изображений, режимы работы и инструменты, опции. Практическая работа №3 «Редактирование изображения с помощью инструментов и режимов работы редактора Microsoft Paint»	3	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Углубить знания и развить навыки работы с инструментами и режимами графического редактора Paint	Работа над проектом, практикум	4 Раздаточный материал	Палитра. Инструменты. Режимы работы для редактирования изображений
8-10	Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Adobe Photoshop	3	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Познакомить с интерфейсом программы, с основными инструментами и режимами работы. Сформировать навыки создания и редактирования	Работа над проектом, практикум	1,2,3 Раздаточный материал	Создание и сохранение файлов изображений. Палитры изображения. Способы выделения

	(13ч) Практическая работа №4 «Редактирование изображения с помощью инструментов и режимов работы редактора Adobe Photoshop»				изображений: Трансформация изображения. 3D-трансформация. Оформление тени объекта с помощью дубликата слоя.			изображений. Выделение объектов сложной конфигурации в режиме быстрой маски. Операции с изображениями: удаление, копирование, перемещение. Контур, маска, слой, фильтр изображения. Приемы ретуши.
11-13	Работа с текстом в редакторе Adobe Photoshop. Практическая работа №5 «Использование редактора для оформления дизайна макетов»	3	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Познакомить с понятиями текстуры, эффекты. Сформировать и развить навыки создания и редактирования изображений	Работа над проектом, практикум	1,2,3 Раздаточный материал	Текстура, текстовые эффекты.
14-17	Коррекция фотоизображений. Фотомонтаж. Практическая работа №6 «Фотомонтаж»	4	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Сформировать и развить навыки: Фотокоррекция и фотомонтаж. Печать изображений.	Работа над проектом, практикум	1,2,3 Раздаточный материал	Фотокоррекция и фотомонтаж. Печать изображений.
18-20	Сканирование (оцифровка) изображений. Практическая работа №7 «Сканирование, обработка и сохранение изображения»	3	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Познакомить с принципами работы сканера, сформировать навыки работы со сканером, сохранения сканированного изображения в файл, его редактирования	Работа над проектом, практикум	1,2,3 Раздаточный материал	Сканер: виды, принципы работы, программы сканирования, распознавания. Оцифровка и сохранение изображений.
21-23	<i>Знакомство с основными возможностями редактора Adobe Photoshop для создания анимированных изображений (на примере</i>	3	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Познакомить с основными инструментами и режимами работы при подготовке и создания анимированного изображения.	Работа над проектом, практикум	1,2,3 Раздаточный материал	Подготовка изображения для создания анимации. Палитра, панели инструментов,

	<i>Adobe Image Ready).</i> (3ч) Практическая работа №8 «Создание анимированного изображения с помощью программы Adobe Image Ready»				Сформировать навыки создания и обработки анимированного изображения			режимы работы для создания анимации, роверов, кнопок.
24-26	Знакомство с основными возможностями редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker. (10ч)	3	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Познакомить с основными понятиями редактора клипов и фильмов, знать требования к оборудованию, поддерживаемые типы файлов. Сформировать и развить навыки по созданию и редактированию клипов и фильмов.	Работа над проектом, практикум	4 Раздаточный материал	Представление видеoinформации в ЭВМ. Ключевые понятия (сборники, проекты, клипы, фильмы, устройства видеозаписи). Панели инструментов, режимы работы. Раскадровка и шкала времени.
27-30	Обработка и монтаж клипов и фильмов. Практическая работа №9 «Обработка и монтаж клипов и фильмов»	4	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Познакомить с основными возможностями по монтажу клипов и фильмов. Сформировать и развить навыки по созданию и редактированию клипов и фильмов, Использование видеопереходов, видеоэффектов и названий.	Работа над проектом, практикум	Раздаточный материал	Запись видео. Съёмка изображений. Импорт существующих файлов мультимедиа. Сохранение, изменение проекта. Просмотр проектов и клипов. Монтаж клипов.
31-33	Представление звуковой информации в ЭВМ. Работа со звуком. Практическая работа №10 «Звуковое оформление	3	Минилекция, Практическая работа, индивидуальная и групповая	Фронтальный опрос, выполнение практических работ	Сформировать и развить навыки: Работа со звуком (запись комментария, настройка	Работа над проектом, практикум	Раздаточный материал	Глубина кодирования и частота дискретизации звука в ЭВМ.

	клипов и фильмов»				громкости, звуковые эффекты). Монтаж звуковых файлов			
34	<i>Итоговое занятие «Защита проектов» (1 ч)</i>	1			контроль			Защита проектов.