

*Часть образовательной программы основного общего образования
(раздел 2, п.2.1.)*

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса «Мастерская цифровых технологий»
7 класс

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Цифровое фото

Знакомство с видами графики и инструментами программы. Размер и форма кисти в Photoshop. Назначение инструмента «кисть». Применение фильтра в работе над изображением, коррекция изображений. Применение слоев в Photoshop, растушевка, наложение, размытие. Кадрирование, совмещение изображений. Цветопередача. Анимационные эффекты.

Цифровой звук

Знакомство с интерфейсом программы. Импорт и экспорт аудиофайла, обрезка дорожек, затухание звука, экспорт в mp3. Редактирование аудиофайла: удаление шума, вставка фрагментов. Запись фоновой музыки. Использование музыки в интернет-рекламе и создание звукового сопровождения рекламного ролика

Цифровое видео

Интерфейс программы Windows Movie Maker. Импорт и экспорт видеоклипов. Простейший монтаж. Компонировка, подгонка, редактирование клипов. Спецэффекты перехода. Синхронизация звука. Динамические спецэффекты и титры. Анимация титров.

Проектная деятельность

Знакомство с понятием баннера, статического и динамического, информационного. Понятие логотипа, назначение и его функции. Создание логотипа.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты

- 1) Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; готовность и способность осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов.
- 2) Развитое моральное сознание и компетентность в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам (способность к нравственному самосовершенствованию; веротерпимость, уважительное отношение к религиозным чувствам, взглядам людей или их отсутствию; знание основных норм морали, нравственных, духовных идеалов, хранимых в культурных традициях народов России, готовность на их основе к сознательному самоограничению в поступках, поведении, расточительном потребительстве; сформированность представлений об основах светской этики, культуры традиционных религий, их роли в развитии культуры и истории России и человечества, в становлении гражданского общества и российской государственности; понимание значения нравственности, веры и религии в жизни человека, семьи и общества).
- 3) Сформированность ответственного отношения к учению; уважительного отношения к труду, наличие опыта участия в социально значимом труде. Осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценности семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи.
- 4) Сформированность целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Метапредметные результаты

Метапредметные результаты включают освоенные обучающимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные).

Межпредметные понятия.

Условием формирования межпредметных понятий, таких, как система, факт, закономерность, феномен, анализ, синтез является овладение обучающимися основами

читательской компетенции, приобретение навыков работы с информацией, участие в проектной деятельности. В основной школе на всех предметах будет продолжена работа по формированию и развитию основ читательской компетенции. Обучающиеся овладеют чтением как средством осуществления своих дальнейших планов: продолжения образования и самообразования, осознанного планирования своего актуального и перспективного круга чтения, в том числе досугового, подготовки к трудовой и социальной деятельности. У выпускников будет сформирована потребность в систематическом чтении как средстве познания мира и себя в этом мире, гармонизации отношений человека и общества, создании образа «потребного будущего».

При изучении учебных предметов обучающиеся усовершенствуют приобретенные на первом уровне навыки работы с информацией и пополнят их. Они смогут работать с текстами, преобразовывать и интерпретировать содержащуюся в них информацию, в том числе:

- систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;
- выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свертывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме (в виде плана или тезисов) и в наглядно-символической форме (в виде таблиц, графических схем и диаграмм, карт понятий - концептуальных диаграмм, опорных конспектов);
- заполнять и дополнять таблицы, схемы, диаграммы, тексты.

Предметные результаты:

Применение фото- и видео-технологий в учебно-воспитательном процессе, стало неотъемлемой частью наряду с традиционными методами и формами обучения.

Учащиеся фиксируют на фото и видеокамеру фрагменты уроков, различные мероприятия школьной жизни. В связи с этим, важной задачей является обучение навыком работы с цифровым фото и видео, умением обрабатывать данный материал, создавать слайд-шоу, мультфильмы и видеоролики.

Главная задача изучения использования цифровых технологий – обработка имеющейся или найденной информации, подготовка к рациональному применению, сохранение для употребления совместно с используемым программным обеспечением.

Изучение курса предполагает:

- Учащиеся научатся обработке звуковых файлов;
- Учащиеся научатся обработке видеофайлов;
- Учащиеся научатся обработке фото- материалов;
- Учащиеся научатся работать с электронной почтой и поиске информации в Интернете;
- Учащиеся научатся выбирать темы и содержания информационного ресурса;
- Учащиеся научатся объединять обработанные фрагменты информационного ресурса в единое целое.

Учащиеся будут знать:

- возможности графического редактора и назначение управляющих элементов, особенности растровой графики, графические объекты-примитивы, технологию создания и редактирования графических объектов;
- интерфейс, возможности программы редактирования звука, способы редактирования звука, способы состыковки звуковых фрагментов;
- интерфейс программы Windows Movie Maker, возможности программы, способы редактирования видео, понятие баннера, статического и динамического, информационного.

Учащиеся будут уметь:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;
- осуществлять импорт и экспорт звуковых и видеофайлов;

- редактировать звуковые и видеофайлы в соответствующих программах;
- использовать спецэффекты при создании видеоклипов;
- использовать полученные навыки при создании баннера и логотипа.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов
1	Виды графики.	1
2	Интерфейс программы по созданию и редактированию изображений. Знакомство с инструментом кисть.	1
3	Работа с меню фильтр, коррекцией изображений (деревянная поверхность, ледяная колючка)	1
4	Применение фильтров при обработке изображений.	1
5	Работа со слоями Растушевка, наложение, размытие.	1
6	Слой – маска.	1
7	Творческая мастерская. Работа с текстом.	1
8	Работа с текстом. Заливка текста, прозрачный текст, текст и кисть	1
9	Работа с текстом. Объёмный текст. Огненный текст.	1
10	Обработка фотографий. Устранение дефектов кожи, устранение эффекта «красный глаз», изменение цвета глаз	1
11	Создание рамки, кадрирование. Хирургическая пластика в программе	1
12	Совмещение двух изображений.	1
13	Превращаем цветную фотографию в чёрно-белую	1
14	Раскрашивание фрагментов чёрно-белой фотографии	1
15	Обработка фотографий под старину, устранение ошибок цветопередачи.	1
16	Оформление фотографий, векторная графика	1
17	Превращение фото в рисунок.	1
18	Создание анимации из фото.	1
19	Создание анимированного изображения.	1
20	Творческая мастерская. Проектная деятельность. Оформление листка календаря.	1
21	Творческая мастерская. Проектная деятельность. Обработка иллюстрации и фото.	1
22	Творческая мастерская. Проектная деятельность. Завершение работы над проектом «школьный календарь».	1
23	Знакомство с интерфейсом программы. Импорт аудиофайла, обрезка дорожек, затухание звука, экспорт.	1
24	Удаление шума, вставка фрагментов.	1
25	Запись фоновой музыки.	1
26	Творческая мастерская. Использование музыки в интернет-рекламе и создание звукового сопровождения рекламного ролика.	1
27	Творческая мастерская. Создание звукового сопровождения рекламного ролика. Импорт видеоклипов.	1
28	Простейший монтаж. Компоновка, подгонка, редактирование клипов.	1
29	Редактирование видеоклипов. Динамические спецэффекты и титры.	1
30	Спецэффекты перехода. Синхронизация звука.	1
31	Знакомство с понятием баннера, статического и динамического, информационного	1
32	Творческая мастерская. Создание баннера.	1
33	Понятие логотипа, назначение и его функции. Создание логотипа	1
34	Творческая мастерская. Создание логотипа	1