Управление образования администрации

Балахнинского муниципального округа Нижегородской области

Муниципальное бюджетное учреждение

дополнительного образования

«Детский оздоровительно-образовательный центр «Дзержинец»

|  |  |
| --- | --- |
| Принята на заседании | «Утверждаю» |
| Педагогического совета |  Директор МБУ ДО «ДООЦ «Дзержинец» |
| от «16» мая 2022 г. |  \_\_\_\_\_\_\_ Д.А. Мочнев  |
| Протокол № 4 | « 16 » мая 2022 г. |
|  |  |

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**технической направленности**

 **«Программирование и видеомонтаж»**

Возраст обучающихся: с 10 лет

Срок реализации программы: 21 день

Автор-составитель:

Копылов Юрий Владимирович,

педагог дополнительного образования

г. Балахна 2022

**Содержание**

[Пояснительная записка 3](#_Toc74143501)

[1.Учебный план 6](#_Toc74143502)

[2.Рабочая программа 6](#_Toc74143503)

[2.1.1. Учебный модуль 1. Scratch 2.0 7](#_Toc74143504)

[2.1.3. Учебный модуль 2. Видеомонтаж 10](#_Toc74143505)

[3. Формы аттестации 11](#_Toc74143506)

[4. Оценочные материалы 12](#_Toc74143507)

[5. Методические материалы 13](#_Toc74143508)

[6.Условия реализации программы 16](#_Toc74143509)

[6.1. Материально-техническое обеспечение программы 16](#_Toc74143510)

[6.2. Список используемых источников 16](#_Toc74143511)

[Приложения 17](#_Toc74143512)

# Пояснительная записка

В настоящее время многие сферы деятельности человека автоматизированы, например, тяжелую физическую работу выполняют роботы или роботизированные механизмы под руководством людей, а сложные подсчеты и сбор данных производят компьютеры. Поэтому подрастающему поколению просто необходимо уметь взаимодействовать и разбираться в современных технологиях.

**Актуальность программы** состоит в выполнении социального заказа современного общества, направленного на подготовку подрастающего поколения к полноценной работе в условиях глобальной информатизации всех сторон общественной жизни. Она обусловлена тем, что полученные на занятиях знания становятся для ребят необходимой теоретической и практической основой их дальнейшего участия в техническом творчестве, выборе будущей профессии, в определении жизненного пути. Овладев же навыками творчества сегодня, они, в дальнейшем, сумеют применить их с нужным эффектом в своих трудовых делах.

В процессе обучения происходит тренировка анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы, путем логических рассуждений, изучение принципа работы программы.

Так же занятия по программе дают общее представление о способах и средствах видеомонтажа на компьютере, о принципах создания видеороликов в сочетании с подвижной графикой, необходимом программно-техническом обеспечении и перспективах использования компьютерного видеомонтажа в различных областях деятельности.

**Направленность программы –** техническая, ориентирована на развитие исследовательских, прикладных, конструкторских способностей учащихся в области технического творчества. Направление деятельности – информатика и вычислительная техника: компьютерные технологии, кино-, фотодело с использованием ПК, программирование, графика, анимация.

**Отличительной особенностью данной программы** является то, что состоит из 2 модулей: Scratch и Видеомонтаж.

Обучение в основном построено на практических занятиях*.* В поиске решения технических задач претворяются в жизнь основные ступени творческого мышления. Это, прежде всего, концентрация имеющихся знаний и опыта, отбор и анализ фактов, их сопоставление и обобщение, мысленное построение новых образов, изучение начального этапа программирования с помощью языка Scratch. Ребенок, усвоивший данный язык, может дальше развиваться в этой сфере (использование других более сложных языков) самостоятельно или же перейти на другой уровень сложностив объединение с более высоким потенциалом.

Данный курс дает возможность познакомиться с программой Scratch2.0. Эта среда позволяет детям без глубоких знаний создавать компьютерные игры и мультяшные видеоролики, что способствует сохранению интереса у детей к информационным технологиям. От них требуется внимательность, сосредоточенность и креативность.

Курс является очень обширным и предлагает познакомиться с новой технологией видеопроизводства «Стопмоушен».

В данную программу включен модуль о видеомонтаже, что позволяет обучающимся расширить кругозор знаний не только программированием, но и творческим потенциалом в создании сцен с помощью лего, а также изучением производства видео с помощью направления «Стопмоушен».

**Адресат программы**

Программа рассчитана на учащихся с 10 лет. Принимаются все желающие и мальчики и девочки, которые умеют читать.

**Цель и задачи программы**

**Целью программы** является знакомство обучающихся с методами написания программного обеспечения, знакомство с азами видеомонтажа.

**Задачи:**

*Обучающие задачи:*

* обучение основам программирования;
* расширение знаний в области информационных технологий.

*Развивающие задачи:*

* развитие познавательного интереса к современным компьютерным технологиям;
* развитие творческих способностей и логического мышления обучающихся;
* развитие умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
* развитие умения выстраивать гипотезу и сопоставлять с полученным результатом.

*Воспитательные задачи:*

* формирование культуры общения и поведения в социуме;
* воспитание творческой, самостоятельной, активной личности на основе индивидуальных особенностей в процессе коллективной деятельности.

**Объем и срок освоения программы**

Программа реализуется в течение одной смены (21 день). Время, отведённое на обучение, составляет 18 часов в смену. Программа состоит из 2 модулей. В середине изучения каждого из модулей проводится промежуточный контроль.

**Форма обучения**

Занятия проводятся в компьютерном классе и включают: теоретические занятия в виде лекций, «мозгового штурма», выполнение практических заданий и тестов, работу с программными пакетами и техническими средствами. Практические занятия составляют большую часть программы.

**Режим занятий:** 3 раза в неделю по 2 учебных часа. Между учебными часами имеется 10 минутный перерыв.

**Планируемые ожидаемые результаты**

*Обучающийся должен знать:*

-как создаются игры в среде Scratch2;

-как монтируются видеоролики;

-правила техники безопасности при работе с инструментом и электрическими приборами.

*Обучающийся должен уметь:*

-придумать игру или полезную программу и реализовать её в среде Scratch2;

-написать сценарий к фильму, произвести фото-видеосъемку и смонтировать видеоролик.

У ребенка после прохождения курса обучения должно сформироваться последовательное мышление (т.е. создание алгоритмов, для правильного выполнения какого-либо действия, действий, задач, целей и т.д.) и понятие о том, что в любой картине (видеоролике) должно быть начало, развитие и конец. Он может сам или вместе с командой, попытаться создать эффект, движущийся картинки (т.е. ребенок должен научиться рисовать движущиеся картинки в своей голове, как это происходит у режиссеров).

# 1.Учебный план

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование программы | Всего | Форма промежуточного контроля |
| 1 | Программирование и видеомонтаж | 18 | Тестирование |

# 2.Рабочая программа

Дополнительная образовательная программа «Программирование и видеомонтаж» состоит из 2-х модулей: Scracth 2.0; Видеомонтаж.

В дальнейшем, в программе будут встречаться термины из Scratch2:

*Спрайт* – персонаж или объект в игре;

*Сцена* – окно, в котором отображается результат работы написанной программы;

*Скрипты* (в Scratch2.0) – блоки, которые используются для программирования.

**2.1. Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название модуля | Количество часов | Формы аттестации/контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | Scratch 2.0 | 9 | 1 | 8 | Практическая работа |
| 2 | Видеомонтаж | 9 | 1 | 8 | Практическая работа |
|  | Итого | 18 | 2 | 16 |  |

Реализац

## 2.1.1. Учебный модуль 1. Scratch 2.0

 Реализация данного модуля направлена на обучение азам программирования в среде Scratch.

Модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода и составлен так, чтобы каждый ребенок имел представление о построении блоков и визуализации их в программной среде Scratch.

Модуль направлен на формирование у детей IT-знаний.

**Цель модуля:** знакомство обучающихся с методами написания программного обеспечения на основе языка программирования Scratch.

**Задачи:**

*Обучающие:*

* обучение основам программирования на платформе Scratch 2.0.

*Развивающие:*

* способствовать развитию у учащихся познавательного интереса к исследовательской и проектной деятельности в области программного обеспечения.

*Воспитательные:*

- воспитание творческой, самостоятельной, активной личности на основе индивидуальных особенностей в процессе коллективной деятельности.

**Учебно-тематический план модуля 1. Scratch 2.0**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | Формы аттестации/контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | Глава 1. Знакомство | 2 | 1 | 1 | ТестированиеВизуальный контроль Практическая работа |
| 2 | Глава 2. Карандашное программирование | 5 | 0 | 5 | Практическаяработа |
| 7 | Глава 4. Сложные проекты | 2 | 0 | 2 | Практическая работа |
|  | Итого | 9 | 1 | 8 |  |

**Содержание модуля 1. Scratch 2.0**

**Глава 1. Знакомство**

*Теория:* Знакомство. Презентация кружка. Постановка целей и задач на учебный модуль. Проведение входного контроля начальных знаний. Знакомство с Правилами техники безопасности. Сцена, спрайты, скрипты, костюмы, рабочая область. Знакомство с графическим редактором, встроенным в Scratch2. Изучение скриптов в разделе «внешность». Что такое переменная? Случаи применения. Объяснение, что такое циклы и их применение.

*Практика:* Введение понятия «оси координат». Программирование движения спрайта по сцене. Выполнение кнопочного управления. Разбор блоков: «всегда», «повторить», «повторять, пока не», «если, то», «если, то, иначе». Размножение спрайтов. Создание игр по образцам («Кот-художник», «Аквариум», «Графический редактор»).

«Кот художник» - создание блоков-скриптов с помощью скрипта «Когда клавиша нажата». Кот начинает двигаться в разных осях координат, после установки крипта «Опустить перо», кот начинает рисовать узоры.

«Аквариум» - добавление спрайтов рыб и морской звезды. Использование скриптов «Думать». После программирования морских обитателей из блоков-скриптов «Движение» получается «живой» аквариум, в котором разговаривают морские жители.

«Графический редактор» - добавление спрайтов «карандаш» и «цветок». В спрайте «карандаш» создаются 6 костюмов различных цветов и в спрайте «цветок» аналогично создаются костюмы, в соответствии с цветами карандашей. В итоге наводя на цветок меняется цвет костюма карандаша и его перо.

**Глава 2**. **Карандашное программирование**

*Теория:* Разбор скриптов в папке «перо». Добавление в обучение понятий: «операторы» и «другие блоки».

*Практика:* Создание узоров разной формы (по заготовленным образцам), а также усложнение их с помощью различных формул.

«Печатаем узор» - программируется «кот» с использование скрипта «печать». «Кот» очистит сцену и 36 раз повернётся на 10 градусов. В итоге получится медаль. Далее меняем костюмы и анализируем полученный результат.

«Спиннер» - выбирается любой спрайт и программируется. Добавляется скрипт «создать клон» и с помощью скрипта «печать» воссоздаётся узор спиннера.

**Глава 3. Сложные проекты**

*Теория:* Изучение терминов: координатная плоскость, углы, окружность, х и у.

*Практика:* Создание больших проектов: «Конструктор гамбургеров», «Мухобойка», «Космическая битва».

«Конструктор гамбургеров» - рисуется эллипс и закрашивается желтым цветом. Рисуются 9 костюмов (ингредиенты). Добавляется спрайт «голубь», который отвечает за похудение птички. Программируется бургер.

«Мухобойка» - добавляется сцена «кухня», рисуется мухобойка и муха. Муха летает по сцене, задача игрока прихлопнуть муху мухобойкой.

«Космическая битва» - рисуется 2 корабля и 2 пули. Один корабль предназначен игроку (он находится снизу), второй «бот» (он находится сверху) Все спрайты программируются. При выстреле «бот» отвечает аналогичном выстрелом. Задача победить врага и увернуться от пуль.

«Автогонки» - рисуется замкнутая трасса и маленький автомобиль. Задача проехать 10 кругов и не вылететь с трассы.

**Ожидаемые результаты**

*По окончании модуля обучающийся должен знать:*

как создаются игры в среде Scratch2.0

*Должен уметь:*

- придумать игру или полезную программу и реализовать её в среде Scratch 2.0

**2.1.2. Учебный модуль 2. Видеомонтаж**

Реализация данного модуля направлена на обучение азам фото- и видеопроизводства.

Модуль разработан с учетом личностно – ориентированного подхода и составлен так, чтобы каждый ребенок имел представление о фото и видео возможностях камеры и их использования для создания мультипликаций

Данный модуль способствует формированию у детей знаний в сфере фото-видео производства.

**Цель модуля:** знакомство обучающихся с полным циклом видеопроизводства (клипмейкинга), знакомство с технологией «Стопмоушен».

**Задачи:**

*Обучающие:*

 - обучение основам монтажной программы Wondershare Filmora;

- обучение принципам работы фотоаппарата Nikon.

*Развивающие:*

- развитие умения самостоятельно и логично рассуждать, экспериментировать, устанавливать взаимосвязь между предметами и явлениями.

*Воспитательные:*

- воспитание у учащихся ответственного отношения к учебе, ответственности за результаты своего учебного труда, соблюдение правил и техники безопасности.

**Учебно-тематический план модуля 2. Видеомонтаж**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | Формы аттестации/контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | Глава 1. Изучение настроек фотоаппарата Nikon,WondershareFilmora | 1 | 1 | 0 | Визуальный контроль |
| 2 | Глава 2. Постройка, сценарий, съемка, монтаж | 8 | 0 | 8 | Визуальный контрольПрактическая работа |
|  | Итого | 9 | 1 | 8 |  |

**2**

**С**

**С**

**Содержание модуля 2. Видеомонтаж**

**Глава 1. Глава 1. Изучение настроек фотоаппарата Nikon, Wondershare Filmora**

*Теория:*ISO, выдержка, диафрагма, кольцо фокусировки, фокусное расстояние, объективы, резкость, контрастность, боке. Изучение программного обеспечения Wondershare Filmora: видео дорожки, звуковые дорожки, наложение эффектов, переходы между кадрами, титры.

**Глава 2. Постройка, сценарий, съемка, монтаж**

Создание сцены из конструктора лего. Постройка города, транспорта, улиц, персонажей. Изучение технологии написания сценария. Сценарий пишется исходя из предпочтений обучающихся. Постановка целей и задач для мультипликации. Распределение ролей в команде: фотографы, монтажеры. Использование камеры и штатива, выставление света на город. Задача – сфотографировать каждые передвижения персонажей и объектов. Полученные фотографии переносятся на ноутбуки и загружаются в программу видеомонтажа Wondershare Filmora. Фотографии распределяют по дорожке и редактируются, накладываются различные эффекты и озвучку.

**Ожидаемые результаты:**

*По окончании модуля обучающийся должен знать:*

- как монтируются видеоролики;

*Должен уметь:*

- написать сценарий к фильму, произвести фото-видеосъемку и смонтировать видеоролик.

# Формы аттестации

Для определения ожидаемого результата проводятся следующие виды контроля:

*Входной контроль* проводится на первом занятии в форме тестирования.

*Текущий контроль* проводится по мере освоения каждой учебной темы в форме:

- устный опрос;

- визуальный контроль правильности выполнения заданий.

*Промежуточный контроль* проводится по изучению половины каждого модуля в форме тестирования.

# Оценочные материалы

**Учебный модуль 1. Scratch**

На *входном контроле* тестирование проводится в форме тестового задания (приложение 3).

*Промежуточный контроль* проходит в форме устного опроса по вопросам, приведенным в приложении 4.

**Учебный модуль 2. Видеомонтаж**

Промежуточный контроль проходит в форме устного опроса по вопросам, приведенным в приложении 5.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Раздел (тема) программы | Форма контроля | Критерии оценки | Система оценки |
| 1 | Вводное занятие | Тестовое задание из 5 вопросов(Модуль Scratch 2.0 приложение 2) | 1 балл –1 правильный ответ;2 балла – 2 правильных ответа;3 балла – 3правильных ответа;4 балла – 4 правильных ответа;5 баллов – 5 правильных ответа | 0-2 балла – *низкий уровень* освоения программы;3 балла – *средний уровень* освоения программы;4-5 баллов – *высокий уровень* освоения программы |
| 2 | Промежуточный контроль | Тест с 5 открытыми вопросами для всех модулей (приложения 4,5 ) | Для теста:1 балл –1 правильный ответ;2 балла – 2 правильных ответа;3 балла – 3правильных ответа;4 балла – 4 правильных ответа;5 баллов – 5 правильных ответа | 0-2 балла – *низкий уровень* освоения программы;3 балла – *средний уровень* освоения программы;4-5 баллов – *высокий уровень* освоения  |

**Критерии оценивания для всех модулей**

# Методические материалы

Для успешного учебно-воспитательного процесса и полной реализации программы имеются:

- методические сборники и литература по данному направлению;

- схемы и инструкции для учебных занятий;

- тестовые задания и упражнения по всем разделам программы;

- раздаточный материал (бланки тестовых заданий).

- презентации.

**Методы обучения:**

-словесные методы обучения - лекция, объяснение, рассказ, беседа, диалог, консультация, «мозговой штурм»;

-методы практической работы;

-методы проблемного обучения - эвристическая беседа, постановка проблемных вопросов, объяснение основных понятий определений, терминов, создание проблемных ситуаций: постановка проблемного вопроса, самостоятельная постановка; формулировка и решение проблемы обучающимися: поиск и отбор аргументов, фактов, доказательств и др.;

- метод игры - игры дидактические, развивающие, познавательные, компьютерные, на развитие внимания, памяти, воображения, игра-конкурс, ролевая игра, деловая игра;

- наглядный метод обучения – рисунки, фотографии, таблицы, схемы, чертежи, графики, презентации, демонстрационные материалы;

- метод программированного обучения — предусматривает разумное сочетание всех методов обучения преобладающей или определяющей роли самостоятельного обучения.

**Методики обучения**

*Методика дифференцированного обучения*: при такой организации учебно-воспитательного процесса педагог излагает новый материал всем учащимся одинаково, а для практической деятельности предлагает работу разного уровня сложности (в зависимости от возраста, способностей и уровня подготовки каждого).

*Методика индивидуального обучения (в условиях учебной группы)*: при такой организации учебного процесса для каждого ребёнка (а лучше с его участием) составляется индивидуальный творческий план, который реализуется в оптимальном для него темпе.

*Методика проблемного обучения*: при такой организации учебного процесса педагог не дает детям готовых знаний и умений, а ставит перед ними проблему (лучше всего реальную и максимально связанную с повседневной жизнью детей) и вся учебная деятельность строится как поиск решения данной проблемы, в ходе чего, дети сами получают необходимые теоретические знания и практические умения и навыки.

*Методика проектной деятельности:* при такой организации учебного процесса изучение каждой темы строится как работа над тематическим проектом, в ходе которой дети сами формируют на доступном им уровне его теоретическое обоснование, разрабатывают технологию его выполнения, оформляют необходимую документацию, выполняют практическую работу, а также подведение итогов проводится в форме защиты проекта.

**Методическое обеспечение программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Модуль | Форма занятия | Приемы и методы организации образовательной деятельности в рамках занятия | Дидактический материал | Техническое оснащение занятий | Формы подведения итогов |
| Scratch2.0 | БеседаЛекцияРассказОбъяснение ДиалогКонсультация Практическое занятиеМозговой штурм | СловесныеНаглядныеМетоды проблемного обученияПрограммированного обучения Методика дифференцированного обучения  | ПрезентацияОбразец-играИнструкциипо ТБТесты | Ноутбуки Компьютеры Программное обеспечение (программаScratch2.0) | БеседаПрактическое задание |
| Видеомонтаж | БеседаЛекцияРассказОбъяснение ДиалогКонсультация Практическое занятиеМозговой штурм | Словесные Методы проблемного обученияНаглядный Программированного обучения | Программное обеспечение Руководство пользователя Фотоаппарат Nikon | Ноутбуки Программа WondershareFilmoraФотоаппарат Nikon Штатив Софтбокс | БеседаПрактическое задание |

# 6.Условия реализации программы

# 6.1. Материально-техническое обеспечение программы

Для проведения занятий имеются:

1. Учебный кабинет
2. Ноутбуки
3. Проектор
4. Видеокамера
5. Штатив
6. Софтбокс

# 6.2. Список используемых источников

**6.2.1. Список литературы для учащихся**

1. Голиков Д. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.

2. Маржи Мажет. Scratch для детей, самоучитель по программированию. - Издательство «Манн, Иванов и Фербер», Москва 2017.- 288с.

3. Голиков Д. 40 проектов на Scratch для юных программистов - СПб.: БХВ-Петербург, 2019. — 192 с.

**6.2.2. Список литературы, используемой педагогом в работе**

1. Голиков Д. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.

2. Маржи Мажет. Scratch для детей, самоучитель по программированию. - Издательство «Манн, Иванов и Фербер», Москва 2017.- 288с.

3. Голиков Д. 40 проектов на Scratch для юных программистов - СПб.: БХВ-Петербург, 2019. — 192 с.

**6.2.3. Интернет-ресурсы**

1.Youtubeканал «ITGENIO» (онлайн - школа программирования для детей) <https://www.youtube.com/channel/UCSBeL28cCqIyHFxmCTK1Ejw>

2.Youtubeканал«ScratchRu» <https://www.youtube.com/channel/UCy63M8WUh41VE8orDzd__3Q>

# Приложения

**Приложение 1**

**Календарный учебный график учебного модуля1. Scratch 2.0**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № занятия | Тема | Кол-во часов | Форма занятия | Форма контроля |
| Теория | Практика |
| 1 | **Глава 1. Знакомство. Презентация кружка.** Техника безопасности Знакомство с программой Scratch2.0Кот-художник.Аквариум | 1 | 1 | Беседа, инструктаж,практическое занятие | Тестирование |
| 2 | **Глава 2. Карандашное программирование**Графический редакторПечатаем узор | 0 | 2 | Практическое занятие | Визуальный контроль |
| 3 | Промежуточный контроль | 1 | 0 | Практическое занятие | Практическая работа |
| 4 | СпиннерКонструктор гамбургеров | 0 | 2 | Практическое занятие | Визуальный контроль |
| 5 | **Глава 3. Сложные проекты**Космическая битваАвтогонки | 0 | 2 | Практическое занятие | Визуальный контроль |

**Приложение 2**

**Календарный учебный график учебного модуля 2. Видеомонтаж**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № занятия | Тема | Кол-во часов | Форма занятия | Форма контроля |
| Теория | Практика |
| 1 | **Глава 1. Изучение настроек фотоаппарата Nikon, Wondershare Filmora**Изучение настроек фотоаппарата Nikon. Изучение программы для видеомонтажа Wondershare Filmora | 2 | 0 | Лекция | Практическая работа |
| 2 | **Глава 2. Постройка, сценарий, съемка, монтаж**Постройка города из лего | 0 | 2 | Практическое занятие | Практическая работа |
| 3 | Промежуточный контроль | 1 | 0 |  |  |
| 4 | Написание сценария. Съемка мультипликационного мини-фильма  | 1 | 1 | Лекция, Мозговой штурм | Практическая работа |
| 5 | Монтаж мультипликационного мини-фильма  | 0 | 2 | Практическое занятие | Практическая работа |

**Приложение 3**

**Перечень вопросов для тестирования при входном контроле**

Вопросы:

1. Scratch это?

**а) Язык программирования**

б) Царапка

в) Игрушка

г) Лего

1. Процессор это?

**А) Мозг компьютера**

Б) Трактор

В) Выдержка

Г) Оперативная память

1. Обведите существующие языки программирования.

**А) C++**

**Б) Assembler**

В) Samsung

**Г) Java**

1. Обведите существующие операционные системы.

А) Notebook

**Б) Android**

В) Iphone

**Г) Windows**

1. Сколько будет 27+(-5)\*5?

**А) 2**

Б) 52

В) 15

Г) 37

(Правильные ответы выделены жирным шрифтом)

**Приложение 4**

**Задание промежуточного контроля к модулю 1. Scratch**

***Теоретическая часть:***

**Ф.И.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. Перечислите циклы из Scratch2.

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Какая ось отвечает за горизонталь, а какая за вертикаль?

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Две главные функции переменной.

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. В какой папке находятся блоки, отвечающие за взаимодействие спрайтов?

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Какое максимальное количество клонов может находиться на сцене?

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Правильные ответы:

1. Повторить, всегда, повторять пока не.
2. Х-горизонталь, Y-вертикаль
3. Задать, изменить
4. Движение
5. 300

**Приложение 5**

**Задание к промежуточному контролю по модулю 3. Видеомонтаж**

***Теоретическая часть:***

**Ф.И.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1.Что такое ISO?.

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2.Что обозначает «M» на колесике управления фотоаппарата?

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3.Софтбокс предназначен для...

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4.Оптимальное значение fps?

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5.Какие существую объективы?

Ответ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Правильные ответы:

1. Светочувствительность
2. Креативный режим
3. Освещения объектов
4. 24-60 кадров в секунду
5. Зум и фикс