

Министерство образования и молодежной политики  
Свердловской области  
государственное автономное профессиональное образовательное учреждение  
Свердловской области  
«Северный педагогический колледж»

РАССМОТРЕНО  
на заседании научно-  
методического совета  
Протокол № 2  
От 27.10 2020 г.



СОГЛАСОВАНО  
И.о. директора МАОУ  
СОШ № 1 «Полифорум»  
Серовский ГО  
М.Н. Гуренкова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«Современные информационно-коммуникационные технологии в соответствии  
с Профессиональным стандартом педагога»

**Категория слушателей:** женщины, находящихся в отпуске по уходу за ребенком  
в возрасте до трех лет, и женщины, имеющих детей дошкольного возраста

**Уровень квалификации:** 6 уровень

**Объем:** 36 часов

**Срок:** (3 недели)

**Форма обучения:** дистанционная, очная с использованием дистанционных  
образовательных технологий.

**Организация обучения:** обучение осуществляется 2 раза в неделю по 6 часов с  
применением дистанционных образовательных технологий и электронного  
обучения.

Серов, 2020

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных.

Компьютерная графика, как одно из направлений использования информационных технологий, имеет высокий потенциал в развитии творческих способностей. В связи с этим, возникает потребность в приобретении таких знаний и умений. Кроме того, все более значимую роль в научно-техническом и культурном развитии стран играют ИКТ, что вызывает острую потребность в высококвалифицированных кадрах в этой области.

*Цель программы:* формирование и развитие профессиональных компетенций в области основ компьютерной графики.

*Задачи:*

- развивать умение создавать и редактировать графические продукты в растровых редакторах;
- создавать электронные публикации, осваивать приемы создания открыток, бюллетеней, календарей, брошюр, каталогов, а также других видов печатной продукции;
- развивать навыки работы с современными программами профессионального компьютерного монтажа.

Разработчик: Дюкина Евгения Александровна, преподаватель

Организация: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение среднего профессионального образования «Северный педагогический колледж»

Рассмотрено на заседании

Методического совета

Центра опережающей профессиональной подготовки

Протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ г.

Председатель \_\_\_\_\_ /

## Содержание

<b>1.</b>	<b>Общая характеристика программы.....</b>	<b>5</b>
1.1	Нормативно-правовые основания разработки программы.....	5
1.2	Цели реализации программы.....	5
1.3	Требования к результатам освоения программы.....	5
<b>2.</b>	<b>Учебный план.....</b>	<b>8</b>
<b>3.</b>	<b>Календарный учебный график.....</b>	<b>11</b>
<b>4.</b>	<b>Программы учебных модулей.....</b>	<b></b>
4.1.1.	Модуль 1. «Основы работы в Gimp».....	12
4.1.1.1.	Цели реализации модуля.....	12
4.1.1.2.	Требования к результатам освоения модуля.....	12
4.1.1.3.	Программа модуля.....	14
4.1.2.	Модуль 2. «Microsoft Office Publisher» .....	15
4.1.2.1.	Цели реализации модуля.....	15
4.1.2.2.	Требования к результатам освоения модуля.....	16
4.1.2.3.	Программа модуля.....	17
4.1.3.	Модуль 3. «Основы видеомонтажа с использованием Movavi Video Editor» .....	18
4.1.3.1.	Цели реализации модуля.....	18
4.1.3.2.	Требования к результатам освоения модуля.....	19
4.1.3.3.	Программа модуля.....	19
4.2.	Материально-техническое обеспечение модуля.....	20
4.3.	Кадровое обеспечение модуля.....	21
4.4.	Организация образовательного процесса модуля.....	21
4.5.	Информационное обеспечение обучения модуля.....	21
4.6.	Контроль и оценка результатов освоения модуля .....	23
<b>5.</b>	<b>Контроль и оценка результатов освоения программы.....</b>	<b>24</b>
<b>Приложение Фонд оценочных средств</b>		

## **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

### **1.1 Нормативно-правовые основания разработки программы**

Нормативно- правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013г. №499 «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

Программа разработана на основе профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544н от 5 августа 2016 г. № 422н.

### **1.2 Цели реализации программы:**

Развитие профессиональной компетентности слушателей в области использования средств компьютерной графики с учетом современных требований работодателя и получения ими новых профессиональных навыков, необходимых для перевода на новые рабочие места, позволяющие совмещать родительские обязанности с трудовой занятостью.

Задачи:

- актуализация и систематизирование представления слушателей об основах компьютерной графики, сферах ее применения;
- развитие умения слушателей программы по созданию и редактированию графической продукции в различном программном обеспечении;
- знакомство со способами и средствами видеомонтажа на компьютере и перспективах использования компьютерного видеомонтажа в различных областях деятельности.

### **1.3 Требования к результатам освоения программы**

К освоению программы допускаются лица, имеющие основные навыки

владения компьютером: умение работать с офисными приложениями, ресурсами Интернета, иметь базовые навыки работы с изображениями.

**Результатом освоения программы является совершенствование следующих общих и вариативных профессиональных компетенций:**

<b>Код</b>	<b>Наименование вариативных профессиональных компетенций</b>
ВПК 2.	Знать программные средства создания и монтажа видеоматериалов, компьютерной графики и дизайна и их применение.
ВПК 3.	Пользоваться программным обеспечением, необходимым для создания и обработки изображений, видеоматериалов.
ВПК 5.	Оформлять результат работы в виде видеороликов и графических объектов.

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 4.	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

В результате освоения программы слушатель должен:

- иметь практический опыт в:

- создании, редактировании, оформлении, сохранении, передаче информационных объектов различного типа с помощью современных информационных технологий;
- создании тематических видеороликов, мультикаплиционных фильмов.

- знать:

- основные технологии создания, редактирования, оформления, сохранения графических объектов с помощью современных программных средств;
- основы построения и применения компьютерных графических композиций, виды графических композиций и характеристики стилей;
- программные средства компьютерной графики и дизайна и их применение;
- технологии создания, редактирования, оформления, сохранения

графических объектов с помощью видеоредакторов.

- уметь:

- формировать навыки, связанные с информационно-коммуникационными технологиями;
- владеть ИКТ-компетентностями:
  - общепользовательская ИКТ-компетентность;
  - общепедагогическая ИКТ-компетентность;
  - предметно-педагогическая ИКТ-компетентность (отражающая профессиональную
  - ИКТ-компетентность соответствующей области человеческой деятельности).





Тема 1.1. Введение. Интерфейс Microsoft Office Publisher. Типы публикаций.			2		2				2	
Тема 1.2. Работа с текстом. Макеты публикаций. Вставка графических объектов. Перекрашивание и обрезка объектов. Параметры страницы. Печать публикации.				2	2				2	
Самостоятельная работа - Создание информационного буклета «Векторные редакторы». - Разработка визитки. - Создание бюллетеня по теме "День матери".		6		6	6		Оценка работ		6	
<b>Модуль 3 Основы видеомонтажа с использованием Movavi Video Editor:</b>	<b>8</b>									
Тема 1.1. Знакомство с возможностями программы, способами и средствами видеомонтажа. Добавление текста, титров. Использование переходов и других эффектов. Сохранение видеоматериала.			2	2	4					4
Тема 1.2. Использование программы Movavi Video Editor для создания мультфильма				2	2					2
Самостоятельная работа Создание тематического видеоролика из фотографий		2		2	2		Оценка работ			2
<b>Итоговая аттестация</b>	<b>4</b>				<b>4</b>					<b>4</b>
<b>Итого по программе:</b>	<b>36</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>4</b>			<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>

### 3. Календарный учебный график

Компоненты программы	Нагрузка обучающихся в академических часах								
	№ день, неделя 1 неделя			№ день, неделя 2 неделя			№ день, неделя 3 неделя		
	Самос т. работ а	Очные занятия	Занятия с примене нием ДОТ и ЭО	Самост. работа	Очные занятия	Занятия с применен ием ДОТ и ЭО	Самост. работа	Очные занятия	Занятия с применен ием ДОТ и ЭО
Модуль 1 «Работа в Gimp»			8						
Промежуточная аттестация по мод. 1	4 с оценк ой			2 с оценкой					
Модуль 2 «Microsoft Office Publisher»						4			
Промежуточная аттестация по мод. 2				4 с оценкой			2 с оценкой		
Модуль 3 «Основы видеомонтажа использованием Movavi Video Editor»						2			2
Промежуточная аттестация по мод. 3							4 с оценкой		
Итоговая аттестация									4
Итого в неделю, час	12			12			12		

## **4.1. Программы учебных модулей**

### **4.1.1. Модуль 1. Модуль 1 «Работа в Gimp»**

Данный модуль направлен на изучение основ компьютерной графики и выполнение слушателями курсов практических работ в растровом редакторе GIMP.

Форма обучения: дистанционная.

Общая трудоемкость модуля: 14 часов: лекций – 2 часа, практических занятий 6 часов, самостоятельная работа – 6 часов.

**4.1.1.1. Цели реализации модуля** - содействие развитию социально активной, творческой, успешной личности в условиях современного общества посредством применения знаний и умений в работе с компьютерной графикой с помощью программы Gimp.

#### **4.1.1.2. Требования к результатам освоения модуля**

Результатом освоения программы является совершенствование следующих общих и вариативных профессиональных компетенций:

<b>Код</b>	<b>Наименование вариативных профессиональных компетенций</b>
ВПК 2.	Знать программные средства компьютерной графики и дизайна и их применение.
ВПК 3.	Пользоваться программным обеспечением, необходимым для создания и обработки изображений.
ВПК 5.	Оформлять результат работы в виде графических объектов.

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 4.	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

В результате освоения программы слушатель должен:

- иметь практический опыт в:
  - деятельности по созданию, редактированию, оформлению, сохранению графических объектов с помощью современных программных средств.
- знать:
  - классификацию и основные группы графических редакторов;
  - основное назначение растрового редактора Gimp;
  - основы построения и применения компьютерных графических композиций, виды графических композиций и характеристики стилей.
- уметь:
  - создавать и редактировать графические изображения;
  - использовать основные инструменты редактора Gimp;
  - создавать фотомонтажи и коллажи.

### 4.1.1.3 Программа модуля 1

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема 1.1. Введение. Основные понятия компьютерной графики	Виды компьютерной графики. Знакомство с форматами графических файлов: BMP, GIF, JPEG, PNG. Лекция, Занятия с применением ДОТ и ЭО	2
Тема 1.2. Основы работы в Gimp. Приемы обработки изображений. Использование эффектов Gimp.	Знакомство с интерфейсом программы Gimp, основной панелью и меню программы, настройка рабочей зоны, работа с основными компонентами программы. Обработка и коррекция изображений, полученных в результате сканирования. Практическое занятие, Занятия с применением ДОТ и ЭО	2
Тема 1.3. Ретуширование и восстановление фотографий. Художественная обработка фотографий	Тоновая коррекция, цветовая коррекция. Настройка резкости изображений. Коррекция черно-белых и полноцветных изображений. Ретушь фотографии, создание журнального фотоснимка. Работа с фильтрами, имитирующими живопись, использование масок и фильтров, слоев. Обработка дефектов черно-белых и полноцветных изображений. Практическое занятие, Занятия с применением ДОТ и ЭО	2
Тема 1.4. Совмещение изображений. Коллаж. Работа с изображениями разных форматов. Создание рамки	Работа в режиме быстрой маски. Вариации создания коллажа в GIMP. Технология создания рамок, работы с рамками. Практическое занятие, Занятия с применением ДОТ и ЭО	2
Самостоятельная работа	- Страницы фотоальбома. - Рекламная листовка. - Календарь. Практическая работа, Занятия с применением ДОТ и ЭО	6
<b>Промежуточная аттестация</b>	Работа на оценку (самостоятельная)	
<b>Итого:</b>		<b>14</b>

#### **4.1.2. Модуль 2. «Microsoft Office Publisher»**

Данный модуль направлен на рассмотрение основных принципов подготовки электронных публикаций на примере программы Microsoft Publisher.

Форма обучения дистанционная.

Общая трудоемкость модуля: 10 часов: практических занятий 4 часа, в том числе, занятий с применением ДОТ и ЭО – 4 часов, самостоятельная работа – 6 часа.

##### **4.1.2.1. Цели реализации модуля -**

- совершенствование ИКТ-компетентности слушателей в использовании офисных приложений программного обеспечения для решения профессиональных задач с применением ИКТ.

##### **4.1.2.2. Требования к результатам освоения модуля**

Результатом освоения программы является совершенствование следующих общих и вариативных профессиональных компетенций:

<b>Код</b>	<b>Наименование вариативных профессиональных компетенций</b>
ВПК 2.	Знать программные средства компьютерной графики и дизайна и их применение.
ВПК 3.	Пользоваться программным обеспечением, необходимым для создания и обработки изображений, презентационных материалов.
ВПК 5.	Оформлять результат работы в виде презентационных материалов и графических объектов.

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 4.	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

В результате освоения программы слушатель должен:

- иметь практический опыт в самостоятельном использовании технологии создания электронных публикаций, освоении приемов создания открыток, бюллетеней, календарей, брошюр, каталогов, а также огромного количества других видов печатной продукции средствами Microsoft Publisher.

- знать:

- Назначение, основные функции Microsoft Publisher.
- Базовые понятия издательского дела, иметь представление об издательском процессе.
- Основные принципы разработки публикаций.

- уметь:

- Создавать буклеты, информационные бюллетени, визитки, открытки, листовки средствами MS Publisher.
- Редактировать публикации: вводить текст, заголовки, вставлять буквицы, вставлять и удалять страницы и др.

### 4.1.2.3 Программа модуля 2

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема 1.1. Введение. Интерфейс Microsoft Office Publisher. Типы публикаций	Знакомство с программой. Создание публикации «с чистого листа». Панели инструментов Publisher. Использование элементов панелей инструментов. Установка границ и направляющих. Просмотр публикации.	
	Практическая работа, Занятия с применением ДОТ и ЭО	2
Тема 1.2. Работа с текстом. Макеты публикаций. Вставка графических объектов. Перекрашивание и обрезка объектов. Параметры страницы. Печать публикации.	Основные функции Publisher. Работа с текстом. Включение графики в макет публикации. Вставка фотографий и рисунков. Изменение размеров и положения рисунка на странице. Обтекание графического изображение. Создание бюллетеня, буклета. Сохранение публикации.	
	Практическая работа, Занятия с применением ДОТ и ЭО	2
Самостоятельная работа	- Создание информационного буклета «Векторные редакторы». - Разработка визитки. - Создание бюллетеня по теме "День матери".	
	Практическая работа, Занятия с применением ДОТ и ЭО	6
Промежуточная аттестация	Работа на оценку (самостоятельная)	
Итого:		10



### **4.1.3. Модуль 3. «Основы видеомонтажа с использованием Movavi Video Editor»**

При изучении данного модуля пользователи приобретут необходимые навыки работы с программой профессионального компьютерного монтажа Movavi Video Editor.

Форма обучения: дистанционная.

Общая трудоемкость модуля: 8 часов: практических занятий - 6 часов, самостоятельная работа – 2 часа.

**4.1.3.1. Цели реализации модуля** - формирование у слушателей уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества, овладение современными информационными технологиями и практическими навыками использования современных программных средств мультимедиа для обработки звука, видео и фото.

#### **4.1.3.2. Требования к результатам освоения модуля**

Результатом освоения программы является совершенствование следующих общих и вариативных профессиональных компетенций:

<b>Код</b>	<b>Наименование вариативных профессиональных компетенций</b>
ВПК 2.	Знать программные средства видеомонтажа и их применение.
ВПК 3.	Пользоваться программным обеспечением, необходимым для создания и обработки видеороликов и мультфильмов.
ВПК 5.	Оформлять результат работы в виде графических объектов.

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 4.	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

В результате освоения программы слушатель должен:

- иметь практический опыт в самостоятельном использовании программных средств мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука.
- создавать готовые продукты, созданные на основе мультимедийных технологий.

- знать:

- способы фото- и видеосъемки и монтажа сюжетов;
- области применения программы Movavi Video Editor;
- базовую технологию создания фильма.

- уметь:

- монтировать видеофильмы (производить захват видеофайлов, импортировать заготовки видеофильма, редактировать и группировать клипы, создавать титры, переходы, экспортировать видеофайлы);
- добавлять музыкальное сопровождение и озвучивание видеофильма.

#### 4.1.3.3 Программа модуля 3

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы.	Объем часов
1	2	3
Тема 1.1. Знакомство с возможностями программы, способами и средствами видеомонтажа. Добавление текста, титров. Использование переходов и других эффектов. Сохранение видеоматериала.	Знакомство с программой Movavi Video Editor, ее особенностями, возможностями. Создание видеоролика из фотографий. Создание нового проекта. Добавление медиафайлов. Сценарий и монтаж. Понятие кинокадра. Монтажная фраза, сцена, эпизод. Использование звука в кадре и за кадром. Плавное затухание. Переходы. Титры. Создание своих титров. Добавление таймера. Стикеры. Фигуры. Сохранение видео. Сохранение аудио. Сохранение для устройств.	3
	Практическая работа, Занятия с применением ДОТ и ЭО	4
Тема 1.2. Использование программы Movavi Video Editor для создания мультфильма	Составление сценария. Подготовка персонажей. Покадровая анимация. Создание видеоряда. Наложение звука. Сохранение продукта.	
	Практическая работа, Занятия с применением ДОТ и ЭО	2
Самостоятельная работа	Создание тематического видеоролика из фотографий	
	Практическая работа, Занятия с применением ДОТ и ЭО	2
Промежуточная аттестация	Работа на оценку (самостоятельная)	
Итого:		10

## 4.2. Материально-техническое обеспечение

### Модуль 1. «Основы работы в Gimp»

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Кабинет информационных технологий	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Персональные компьютеры под управлением операционной системы класса WINDOWS</li><li>2. Свободно распространяемая версия графического редактора GIMP.</li><li>3. Клавиатура</li><li>4. Мышь</li><li>5. Мультимедийный проектор</li><li>6. Магнитно-маркерная доска</li></ol>

### Модуль 2. «Microsoft Office Publisher»

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Кабинет информационных технологий	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Персональные компьютеры под управлением операционной системы класса WINDOWS</li><li>2. Клавиатура</li><li>3. Мышь</li><li>4. Мультимедийный проектор</li><li>5. Магнитно-маркерная доска</li></ol>

### Модуль 3. «Основы видеомонтажа с использованием Movavi Video Editor»

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Кабинет информационных технологий	1. Персональные компьютеры под управлением операционной системы класса WINDOWS 2. лицензионный видеоредактор Movavi 3. Клавиатура 4. Мышь 5. Мультимедийный проектор 6. Магнитно-маркерная доска 7. Колонки

#### 1.3. Кадровое обеспечение

Требования к квалификации педагогических кадров: имеющие высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины.

#### 1.4. Организация образовательного процесса

Предусмотрены следующие виды учебных занятий: лекции, мастер-класс, практические занятия, консультации.

В целях реализации компетентного подхода в образовательном процессе используются следующие активные и интерактивные формы проведения занятий: анализ конкретных ситуаций проектное обучение, решение проблемной задачи и др.

#### 1.5. Информационное обеспечение обучения

Основная литература

1. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006.
2. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.  
Жексенаев А.Г. Учебник по графическому редактору GIMP Эксмо-Пресс 2010
3. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании. - М.: АСАДЕМА, 2005.
4. Степанов А.Н. Информатика. Для студентов гуманитарных специальностей. 3–е издание – СПб.: Питер, 2003.
5. Тимофеев Сергей - Работа в графическом редакторе GIMP Эксмо 2010

6. Хахаев И. А. Свободный графический редактор GIMP: первые шаги. Библиотека ALT Linux. М., ALT Linux; ДМК-пресс, 2009
7. Фрейзер, Брюс, Мэрфи, Крис, Бантинг, Фрэд. Реальный мир управления цветом, искусство допечатной подготовки, 2-ие изд.: Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2006.
8. Шрифты. Разработка и использование. Барышников Г.М., Бизяев А.Ю., Ефимов В.В., Моисеев А.А. Почтарь Э.И. Ярмола Ю.А. – М., Издательство ЭКОМ, 1997. – 288 с.:ил.
9. Феличи Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Пер. с англ. и коммент. С.И. Пономаренко. – СПб.:БХВ-Петербург, 2004. – 496 с.: ил.
10. Пономаренко С. Пиксел и вектор. Принципы цифровой графики. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.computerbooks.ru/>, свободный.
11. Романычева Э.Т. Яцюк О.Г. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. – СПб.: ВHV-СПб, 2001.
12. Резников Ф.А., Комягин В.Б. Видеомонтаж на компьютере. - М.: Триумф, 2002.

**Дополнительные источники:**

1. Кэри Банкс (Carey Bunks) учебник Grokking the GIMP доступный в Сети (26Мб) на [gimp-savvy.com/BOOK/](http://gimp-savvy.com/BOOK/)
2. Графический редактор GIMP: Первые шаги. Иван Хахаев, 2008
3. Уроки по свободному графическому редактору GIMP <http://gimp.nas2.net/?n=4>
4. GIMP.RU. Режим доступа: [www.gimp.ru](http://www.gimp.ru) , свободный.
5. GNU Image Manipulation Program. Руководство пользователя. Режим доступа: <http://docs.gimp.org/ru/>, свободный.
6. ProGimp – сайт про Gimp. Режим доступа: <http://www.progimp.ru/>, свободный. – Загл. с экрана (10.2010).
7. GIMPART.ORG. Режим доступа: <http://www.gimpart.org/ocnovi-paboti> , свободный.

## 1.6. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результаты освоения модуля	Основные показатели оценки результата
ОК 4	- Анализ и оценка информации, необходимой для решения профессиональных задач; - использование альтернативных способов выполнения творческой работы.
ОК5	- Использование компьютерных технологии, современных методов и приемов компьютерного дизайна, видеомонтажа в профессиональной деятельности.
ВПК 2.	- свободное пользование графическими редакторами, программами для видеомонтажа;
ВПК 3.	- Обоснованное использование мультимедиа – технологии при выполнении творческой работы;
ВПК 5.	- осуществляет сохранение проекта работы в виде графических объектов.

Форма и вид аттестации по модулю:

Текущий контроль результатов осуществляется преподавателем в процессе проверки самостоятельно выполненных работ слушателем.

Промежуточная аттестация по модулю предназначена для оценки освоения слушателем разделов, тем программы.

По результатам освоения программы модуля при наличии выполненной самостоятельной работы выставляются оценки по двухбалльной системе («удовлетворительно» («зачтено»), «неудовлетворительно» («не зачтено»)).

## **5.Контроль и оценка результатов освоения программы**

Оценка качества освоения программы включает промежуточную и итоговую аттестацию слушателей.

К итоговой аттестации допускаются слушатели, успешно прошедшие промежуточную аттестацию по модулям, предусмотренным учебным планом настоящей программы.

Итоговая аттестация проводится в виде презентации материалов.

Фонд оценочных средств представлен в приложении.

**Фонд оценочных средств**

Дополнительной профессиональной программы повышения квалификации

---

«Современные информационно-коммуникационные технологии в соответствии  
с Профессиональным стандартом педагога»

**Серов, 2020**



## 1. Паспорт комплекта оценочных средств

### 1.1. Результаты освоения программы

Результаты освоения модуля	Основные показатели оценки результата
ОК 4	- Анализ и оценка информации, необходимой для решения профессиональных задач; - использование альтернативных способов выполнения творческой работы.
ОК5	- Использование компьютерных технологии, современных методов и приемов компьютерного дизайна, видеомонтажа в профессиональной деятельности.
ВПК 2.	- свободное пользование графическими редакторами, программами для видеомонтажа;
ВПК 3.	- Обоснованное использование мультимедиа – технологии при выполнении творческой работы;
ВПК 5.	- осуществляет сохранение проекта работы в виде графических объектов.

### 1.2. Описание организации оценивания и правил определения результатов оценивания

Оценка качества освоения программы включает промежуточную и итоговую аттестацию слушателей.

Итоговая аттестация слушателей проводится в форме презентации материалов, выполненных в ходе самостоятельной работы.

К итоговой аттестации допускаются слушатели, успешно прошедшие промежуточную аттестацию по модулям, предусмотренным учебным планом настоящей программы.

#### Критерии оценивания процедуры презентации работы

<i>Проверяемый элемент знания, умения</i>	<i>Показатель</i>
основные технологии создания, редактирования, оформления, сохранения графических объектов с	- в демонстрируемом продукте отслеживается ряд действий: группировка элементов изображения, наложение элементов изображения, работа с элементами изображения или группами элементов

помощью современных программных средств	
основы построения и применения компьютерных графических композиций, виды графических композиций и характеристики стилей	<ul style="list-style-type: none"> <li>- в демонстрируемом продукте выделяется изобразительный центр, наблюдается единство и соподчинение всех частей</li> <li>- продуман художественный образ</li> <li>- использует компьютерные технологии, современные методы и приемы, видеомонтажа в профессиональной деятельности.</li> </ul>
пользоваться инструментами и спецэффектами графических редакторов	- для подготовки демонстрированного продукта применяют максимальное количество инструментов(3-5)
создавать, оформлять, сохранять и редактировать информационные объекты	<ul style="list-style-type: none"> <li>- работа организована в слоях, соблюдается очередность выполнения необходимых действий</li> <li>- применяет технологии создания, редактирования, оформления, сохранения графических объектов с помощью видеоредакторов.</li> </ul>

Каждый показатель при его проявлении оценивается в 1 балл, при отсутствии - 0 баллов. Максимальное возможное количество баллов – 7.

**7-4** баллов - «удовлетворительно» («зачтено»)

**3-0**баллов - неудовлетворительно» («не зачтено»).

**Бланк согласования программы**

*Название программы*

---

Наименование заказчика	организации
ФИО представителя заказчика	и должность
Замечания	
Предложения	

Подпись и дата согласования