

Комитет образования администрации муниципального района
«Газимуро-Заводский район»
Муниципальное учреждение дополнительного образования
ДЮСШ Газимуро-Заводского района

Принята на заседании
методического(педагогического)
совета
от «__» _____ 20__ г.
Протокол № _____

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МУДО ДЮСШ
_____В.М. Кочнев
от «__» _____ 20__ г.
Приказ № _____

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ

«Медиатворчество»

Уровень программы: базовый

Срок реализации: 2 года

Количество часов -72 часа.

(за 2 года -144 ч.)

Возраст обучающихся: 12 – 16 лет

Разработчик:
Плотникова Татьяна
Григорьевна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

При составлении программы были использованы следующие нормативные документы:

- 1.Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»
- 2.Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р.
- 3.Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 года №09-3242 «О направлении информации»(вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)
5. Письмом Минобрнауки России от 29 марта 2016 год № ВК- 641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей- инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей)
6. СП 2.4.3648-20 « Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- 7.СанПиН 1.2.3685--21 « Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»
8. Устав общеобразовательного учреждения МУДО ДЮСШ.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Медиатворчество» (далее – Программа) технической направленности базового уровня приобщает обучающихся к компьютерным технологиям, использованию интернет-ресурсов, развивает художественное воображение и эстетический вкус, помогает реализовать творческие способности, способствует профессиональному самоопределению в программно-технической деятельности.

Медиатворчество – совсем молодое направление, но уже составляет конкуренцию самым востребованным специальностям. Оно даёт возможность освоить широкий спектр профессий. Позволяет более подробно ознакомиться с мультимедийными программами, графическими фото- и видеоредакторами, научиться создавать слайд-шоу, овладеть навыками вёрстки, съемки и монтажа видеороликов. Медиатворчество – позволяет создать современную информационно-технологическую платформу, площадку для продуктивного взаимодействия с детьми и молодежью всех заинтересованных лиц – родителей, педагогов, расширить возможности для приобщения к медиакультуре детей и взрослых.

Актуальность Программы продиктована современными требованиями социума, особенностями современной жизни. В век бурного роста научно-технического прогресса медиатехнологии используются всё чаще, поскольку современная молодёжь самостоятельно создаёт медиaproдукцию и одновременно является её активным потребителем.

Современному обществу необходимы люди креативные, способные творчески подходить к любым трудностям, видеть мир принципиально в другом свете, принимать нестандартные решения, находить новые пути развития. Создание медийных продуктов является хорошей возможностью для реализации творческой индивидуальности, а также демонстрации эффективности работы в команде, приобретения опыта достижения совместных результатов.

В процессе реализации Программы, обучающиеся осваивают способы создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, смогут более полно выявить свои способности в изучаемой области, подготовиться к осознанному выбору профессии.

Новизна Программы заключается в том, что она дает возможность развивать потенциал обучающегося через решение творческих задач как в качестве реципиента, так и коммуникатора. Различные формы участия в процессе массовой коммуникации и высокая вариативность в выборе способов передачи информации способствуют формированию активной гражданской позиции.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что она направлена на развитие критического мышления и умения самостоятельно вести проектную деятельность, связанную с массовыми коммуникациями, что создает условия, обеспечивающие личностный рост обучающихся.

Отличительная особенность Программы состоит в том, что она не только прививает навыки и умения работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры обучающихся в процессе работы над реальным продуктом, таким как разработка визиток, афиш, буклетов, слайд-фильмов, презентаций, над монтажом видео, созданием сайтов, съемкой роликов.

В Программе предусмотрена возможность построения индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности, в зависимости от уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности, что позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого обучающегося.

Цель Программы – создать условия для творческого развития и профессионального самоопределения обучающихся посредством обучения современным медиатехнологиям, приобщения к основам компьютерной грамотности, рекламы, фото, киноискусству, программированию.

Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда задач.

Задачи Программы

Обучающие:

- обучать работать с базовыми компьютерными программами для создания информационной продукции;
- формировать практические умения и навыки по созданию и редактированию графических объектов;
- формировать навыки элементарного проектирования, алгоритмизации;
- формировать представление о коммуникационных, информационных и компьютерных технологиях;
- обучать основам фото- и видеосъемки;
- обучать основам обработки цифровых изображений и видеомонтажа.

Развивающие:

- развивать творческие способности, воображение, фантазию,

художественный вкус;

- развивать образное, пространственное мышление, чувство гармонии и стиля;
- способствовать формированию навыков самостоятельной творческой работы;
- способствовать развитию коммуникабельности.

Воспитательные:

- воспитывать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, целеустремленность и самостоятельность;
- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через творчество;
- формировать активную гражданскую позицию;
- мотивировать обучающихся на занятия медиатворчеством.

Условия реализации программы

Возраст детей

Занятия по Программе ведутся в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 12-16 лет, проявляющих интерес к медиатехнологиям и имеющих базовые знания пользователя компьютером. Имеется возможность обучения талантливых детей, а также детей с особыми образовательными потребностями. Также программа предусматривает сетевую форму реализации.

Особенности набора группы : зачисление в группу производится с обязательным условием- подписание договора или заявление с родителями, подписание согласия на обработку персональных данных.

Особые требования: коммуникабельность, умение работать на компьютере. Подросткам верно выбрать приоритеты в системе социальных отношений и нацелена на формирование творческой индивидуальности, умение увидеть вокруг себя свежую тему, выработать интересную идею, оригинальное воплощение. Подросткам верно выбрать приоритеты в системе социальных отношений и нацелена на формирование творческой индивидуальности.

Сроки реализации

Программа рассчитана на 2 года обучения. Общее количество часов в год составляет 72 часа. За 2 года -144 ч.

Форма обучения: предполагает смешанное обучение очная, с использованием дистанционного обучения.

Режим занятий

Программа реализуется 2 раз в неделю по 45 минут.

Количество обучающихся в группе – 15 человек.

Формы занятий с детьми:

- групповые,
- индивидуальные,
- работа по звеньям,
- комбинированные.

Методы проведения занятий: беседа, игра, практическая работа, наблюдение, эксперимент, коллективное и индивидуальные исследования, самостоятельная работа, мини-конференция, консультация.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- ☐ -знают современные масс-медиа;
- ☐ -имеют основные навыки журналистского и рекламного мастерства;
- ☐ -владеют первоначальным приёмам фото- и видеосъёмки;
- ☐ -умеют работать в базовых компьютерных программах для создания информационной продукции: текстовый редактор Microsoft Word, Microsoft Power Point, Windows Movie , Maker и Movavi Video Editor Plus

Личностные:

- ☐ -развитие коммуникативных компетенций;
- ☐ -развитие образного и логического мышления;
- ☐ -логически рассуждает, чётко, кратко и исчерпывающе излагает свои мысли.

Метапредметные:

- ☐ -формирование культуры поведения и общения;
- ☐ -развитие нравственных ценностей: толерантность, целеустремленность, активность, коммуникабельность и др;
- ☐ -эстетически воспитанная личность;
- умение преодолевать трудности, аккуратность при выполнении заданий, сила воли, настойчивость, упорство.

Учебно- тематический график 1-го года обучения

№	Название модуля	Количество часов
1	Медиатворчество: возможности и области применения	2
2	Персональный компьютер	6
3	Информационные и компьютерные технологии	10
4	Программирование в среде Scratch	14
5	Основы работы в программе Gimp	6
6	Основы работы в Adobe PhotoShop	4
7	Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	18
8	Творческий проект	8
9	Итоговое занятие	4

Формы контроля и управления образовательным процессом

Вид контроля	Формы контроля	Срок контроля
Стартовый	Пред-тест, опрос, анкета с целью выявления начальных знаний, умений и навыков обучающихся, пришедших в учреждение.	октябрь
Текущий	Выполнение обучающимися практических заданий или тестов.	декабрь
Промежуточный	Тест, викторина, эссе, рефлексия, выставки; конкурсы выполненных работ презентаций, заметок и т.п., с целью отслеживания результатов усвоения образовательной программы	март
Итоговый	Презентация и защита творческих проектов	май

Учебно- тематический план 1-го года обучения

№	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Медиатворчество: возможности и области применения	2	1	1	
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Первичная диагностика. Тест
2.	Персональный компьютер	6	3	3	
2.1.	Устройство компьютера	2	1	1	Текущий контроль. Тест
2.2.	Алгоритм программирования	4	2	2	Текущий контроль. Практическое задание
3.	Информационные и компьютерные технологии	10	5	5	
3.1.	Информация. Действия с информацией	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
3.2.	Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
3.3.	Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
3.4.	Microsoft Power Point	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
3.5.	Графический редактор Paint	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
4.	Программирование в среде Scratch	14	5	5	

4.1.	Знакомство со средой Scratch	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
4.2.	Начало программирования. Первые программы в среде Scratch	6	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
4.3.	Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм	6	2	4	Текущий контроль. Практическое задание
5.	Основы работы в программе Gimp	6	2	2	
5.1.	Интерфейс растрового редактора Gimp	3	1	2	Текущий контроль. Практическое задание
5.2.	Основы работы со слоями	3	1	2	Промежуточный контроль. Открытое занятие
6.	Основы работы в Adobe PhotoShop	4	2	2	
6.1.	Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop	4	2	2	Текущий контроль. Практическое задание
7.	Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	18	9	7	
7.1.	Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
7.2.	Начало работы в видеоредакторе	4	2	2	Текущий контроль. Практическое задание
7.3.	Основные приемы и методы создания видео	4	2	2	Текущий контроль. Практическое задание
7.4.	Монтаж видео	4	2	2	Текущий контроль. Практическое

					задание
8.	Творческий проект	8	2	6	
8.1.	Работа над творческим проектом	8	2	6	Текущий контроль. Самостоятельная работа
9.	Итоговое занятие	4	-	4	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на Конкурсе
	ИТОГО	72	29	35	

Содержание программы 1-го года обучения

Раздел 1. Медиаторство: возможности и области применения

Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория. Знакомство с деятельностью. Цели и задачи программы. Задачи и план работы. Понятие «медиа», «цифровые технологии». Возможности и области применения медиаторства. Профессии, связанные с медиа, с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ). Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Вводная диагностика. Выполнение теста.

Раздел 2. Персональный компьютер

Тема 2.1. Устройство компьютера

Теория. Персональный компьютер. Устройство персонального компьютера. Компьютерная мышь и клавиатура. Рабочий стол компьютера. Безопасные правила работы за компьютером.

Практика. Отработка навыка работы с персональным компьютером. Выполнение теста по теме «Устройство компьютера».

Тема 2.2. Алгоритм программирования

Теория. Алгоритм. Блок-схема алгоритма. Связь между программой и алгоритмом.

Практика. Выполнение практического задания. Составление алгоритма.

Раздел 3. Информационные и компьютерные технологии

Тема 3.1. Информация. Действия с информацией

Теория. Понятие «информация». Формы представления информации. Действия с информацией. Виды информации.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Информация. Действия с информацией».

Тема 3.2. Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления

Теория. Понятие «объекты», «меню». Базовые понятия ОС Microsoft Windows. Основные элементы управления. Основные элементы окна приложения. Особенности ОС Microsoft Windows. Средства обмена данными.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления».

Тема 3.3. Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office

Теория. Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office. Стандартный набор элементов окна. Редактирование текста в Microsoft Word.

Практика. Выполнение практических заданий. Отработка навыков работы в Текстовом редакторе Microsoft Word.

Тема 3.4. Microsoft Power Point

Теория. Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда». Формат оформления. Режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Microsoft Power Point».

Тема 3.5. Графический редактор Paint

Теория. Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint. Панель инструментов и основные приёмы работы. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение масштаба просмотра.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Графический редактор Paint».

Раздел 4. Программирование в среде Scratch

Тема 4.1. Знакомство со средой Scratch

Теория. Интерфейс редактора, элементы окна редактора. Список спрайтов, работа со спрайтами. Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, сцена, управление сценой, редактирование. Дополнительные кнопки и возможности редактора.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Смена костюмов спрайта.

Задание 2. Создание анимации по смене костюмов.

Задание 3. Добавление сцен в проект. Смена сцены.

Задание 4. Добавление нового спрайта в проект.

Задание 5. Добавление звуковых эффектов в проект.

Задание 6. Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта.

Тема 4.2. Начало программирования. Первые программы в среде Scratch

Теория. Линейные алгоритмы. Способы запуска алгоритма. Система координат. Движение по координатам. Использование различных команд.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Создание первой программы. Задание 2. Сохранение программы. Задание 3. Внесение изменений в программу.

Тема 4.3. Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм

Теория. Команды поворота. Вставки звука в проект. Графический редактор. Блоки «Внешность».

Практика. Выполнение практического задания по теме «Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм».

Раздел 5. Основы работы в программе Gimp

Тема 5.1. Интерфейс растрового редактора Gimp

Теория. Графический редактор Gimp. Окно программы. Панель инструментов. Выделение областей изображения.

Практика. Выполнение практического задания по теме «Интерфейс растрового редактора Gimp».

Тема 5.2. Основы работы со слоями

Теория. Понятие слоя. Способы создания слоя. Параметры слоёв. Режимы наложения слоёв. Выбор основного и фонового цветов. Использование инструментов рисования. Заливка. Градиент. Особенности создания компьютерного коллажа. Текстовые слои. Работа с текстом.

Практика. Открытое занятие по теме «Основы работы со слоями».

Раздел 6. Основы работы в Adobe Photoshop

Тема 6.1. Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop

Теория. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели – вспомогательные окна. Инструменты рисования. Контекстное меню. Палитры.

Панель управления. Строка состояния. Окно настройки редактора. Выделение областей. Маски, каналы, фильтры. Создание и удаление слоев. Рисование и раскрашивание. Тоновая и цветовая коррекция.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Просмотр палитры цветов различных изображений в разном масштабе. Настройка параметров программы, рабочей среды.

Задание 2. Использование различных инструментов выделения. Кадрирование изображения.

Задание 3. Корректировка изображения.

Задание 4. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Раздел 7. Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus

Тема 7.1. Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus

Теория. Внешний вид программы. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма в программе Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus.

Практика. Выполнение практических заданий.

Задание 1. Определение целей и задач видеофильма.

Задание 2. Сценарий.

Тема 7.2. Начало работы в видеоредакторе

Теория. Знакомство с понятиями «монтажная дорожка», дорожка «видео», «переход», «звук», «звук или музыка».

Практика. Выполнение практического задания. Работа над созданием видеопроекта: подготовка клипов.

Тема 7.3. Основные приемы и методы создания видео

Теория. Знакомство с понятиями «наложение названия», видеопереходы и видеоэффекты, создание титров, работа со звуком.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Вставка титров и надписей.

Задание 2. Добавление фонового звука.

Задание 3. Создание видеофильма с использованием эффектов, переходов и вставка титров, надписей и графики.

Задание 4. Сохранение фильма.

Тема 7.4. Монтаж видео

Теория. Понятие «монтаж», «видеопереход». Сохранение, формат видео.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Монтаж фильма вручную.

Задание 2. Использование видеоэффектов.

Задание 3. Добавление видеопереходов.

Задание 4. Сохранение фильма.

Раздел 8. Творческий проект

Тема 8.1. Работа над творческим проектом

Теория. Проектирование. Этапы работы над проектом. Информационный макет.

Практика. Выполнение практического задания. Выбор темы. Цели и задачи. Создание информационного макета проекта. Написание проекта по макету.

Раздел 9. Итоговое занятие

Практика. Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.

Учебно- тематический график 2-го года обучения

№	Название модуля	Количество часов
1	Виды медиапродукции	4
2	Программирование в среде Scratch	8
3	Основы работы в программе Gimp	10
4	Основы работы в Adobe Photoshop	8
5	Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	18
6	Интернет-сервисы	8
7	Творческий проект	10
8	Итоговое занятие	6

Учебно- тематический план 2-го года обучения

№ п/п	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Виды медиапродукции	4	2	2	
1.1.	Вводное занятие. Жанры и темы медиакультуры. Повторение пройденного материала. Инструктаж по технике безопасности	4	2	2	Текущий контроль. Тест
2.	Программирование в среде Scratch	8	2	4	
2.1.	Циклы и условный оператор	4	2	2	Текущий контроль. Практическое задание
2.2.	Создание мини-игр	4	2	2	Текущий контроль. Практическое задание

3.	Основы работы в программе Gimp	10	5	5	
3.1.	Работа со слоями	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
3.2.	Основы коррекции изображений	4	2	2	Текущий контроль. Практическое задание
3.3.	Создание анимированной графики	4	2	2	Текущий контроль. Практическое задание
4.	Основы работы в Adobe Photoshop	8	2	6	
4.1.	Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop	8	2	6	Промежуточный контроль. Открытое занятие
5.	Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	18	5	13	
5.1.	Разработка сценария и сбор материала для фильма	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
5.2.	Монтаж фильма	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
5.3.	Создание видеоролика	8	2	6	Текущий контроль. Самостоятельная работа
6.	Интернет-сервисы	8	2	6	

6.1.	Работа в сети Интернет	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
6.2.	Интернет-сервисы	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
7.	Творческий проект	10	3	7	
7.1.	Работа над творческим проектом	10	3	7	Текущий контроль. Самостоятельная работа
8.	Итоговое занятие	6	-	6	Итоговая аттестация. Презентация творческих

					проектов на Конкурсе
	ИТОГО	72	21	49	

Содержание программы 2-го года обучения

Раздел 1. Виды медиапродукции

Тема 1.1. Вводное занятие. Жанры и темы медиакультуры. Повторение пройденного материала. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Знакомство с программой 2-го года обучения. Инструктаж по технике безопасности при работе. Цели и задачи программы. Понятие коммуникации. Функции коммуникации. Виды медиапродукции. Наиболее популярные жанры и темы медиакультуры. Повторение материала, изученного в предыдущем году.

Практика. Выполнение теста по пройденному ранее материалу.

Раздел 2. Программирование в среде Scratch

Тема 2.1. Циклы и условный оператор

Теория. Циклы с фиксированным числом повторений. Заголовок цикла. Тело цикла. Циклы с условным оператором. Заголовок цикла. Тело цикла. Предусловие и постусловие. Зацикливание.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Создание программ с использованием циклов с фиксированным числом повторений.

Задание 2. Создание программ с использованием циклов с предусловием и постусловием.

Тема 2.2. Создание мини-игр

Теория. Виды компьютерных игр. Этапы разработки игр программистами. Логика создания персонажей для игры. Перевод алгоритма, написанного на естественном языке, в коды Scratch.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Алгоритмическая разработка проекта, запись на естественном языке событий и точек взаимодействия героев будущей игры.

Задание 2. Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры.

Задание 3. Разработка скриптов для спрайтов и объектов.

Задание 4. Тестирование и отладка программы.

Раздел 3. Основы работы в программе Gimp

Тема 3.1. Работа со слоями

Теория. Режимы наложения слоев.

Практика. Выполнение практического задания по теме «Работа со слоями».

Тема 3.2. Основы коррекции изображений

Теория. Фильтры: основные сведения. Режим быстрой маски. Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Методы устранения дефектов с фотографий.

Практика. Выполнение практического задания по теме «Основы коррекции изображений».

Тема 3.3. Создание анимированной графики

Теория. Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами. Сохранение и загрузка анимации. Сохранение и оптимизация изображения.

Практика. Выполнение практического задания по теме «Создание анимированной графики».

Раздел 4. Основы работы в Adobe Photoshop

Тема 4.1. Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop

Теория. Фотоколлаж и его особенности. Порядок действий: выбор или создание фона; открытие и размещение на фоне фотографий; обработка изображений; доработка деталей, применение фильтров, добавление эффектов.

Практика. Открытое занятие. Создание коллажа любой сложности по своему выбору.

Раздел 5. Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus

Тема 5.1. Разработка сценария и сбор материала для фильма

Теория. Этапы работы над сценарием. Требования к сценарию.

Практика. Выполнение практического задания. Написание сценария и обработка материала.

Тема 5.2. Монтаж фильма

Теория. Функциональное назначение элементов управления видеокамерой и их грамотное применение. Техника безопасности при работе с видеокамерой.

Практика. Выполнение практического задания. Съемка и монтаж фильма.

Тема 5.3. Создание видеоролика

Практика. Выполнение практического задания. Создание сценария видеоролика. Сбор фото и видеоматериала. Обработка видео, наложение звуковых и визуальных эффектов, музыки, титров. Доработка фильма.

Раздел 6. Интернет-сервисы

Тема 6.1. Работа в сети Интернет

Теория. Интернет, возможности сети Интернет. Интернет-технологии: история, возможность, средства.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Работа в сети Интернет.

Задание 2. Поиск информации в Интернет.

Тема 6.2. Интернет-сервисы

Теория. Знакомство с интернет-сервисами: «Microsoft Sway», «H5P», «Learning Apps». Работа в сервисах. Интерфейс. Возможности сервисов.

Практика. Выполнение практического задания по теме «Интернет-сервисы».

Раздел 7. Творческий проект

Тема 7.1. Работа над проектом

Теория. Понятие «проект», «структура проекта». Обсуждение этапов проекта. Проектирование. Этапы работы над проектом. Информационный макет.

Практика. Выполнение самостоятельной работы. Создание информационного макета проекта. Написание проекта по макету.

Раздел 8. Итоговое занятие

Практика. Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Дети могут распределяться по подгруппам в зависимости от уровня подготовки, возраста, способностей, заданий. Форма организации занятий позволяет учитывать индивидуальные особенности детей, желания, состояние здоровья, уровень овладения навыками, нахождение на определенном этапе реализации замысла и другие возможные факторы. Каждый ребенок работает на своем уровне сложности, начинает работу с того места, где закончил.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса: Инструктаж, проблемно-поисковый метод, метод самостоятельной работы, консультация, работа с фото, видео, создание видеороликов, объяснительно-иллюстративный метод, метод поощрения.

Методический и дидактический материал: методическая литература, словари по русскому языку, справочники, энциклопедии, иллюстрации, подборки газет, журналов, рисунки, фотографии, видео; подборка игр-тренингов, на сплочение коллектива, выявление лидерских качеств.

Материально-техническое обеспечение

Продуктивность работы во многом зависит от качества материально-технического оснащения процесса, инфраструктуры организации и иных условий. При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях.

Для успешного проведения занятий и выполнения Программы в полном объеме необходимы:

- Ноутбук
- Интерактивная доска
- Видеоредактор
- Видеокамера
- Радиосистема
- Карта памяти
- Штатив
- Комплект осветительного оборудования
- Фон в футляре
- ПО – Microsoft Word (скачивается бесплатно);
- ПО – Paint для Windows (скачивается бесплатно);
- ПО – Scratch (скачивается бесплатно);
- ПО – Windows Movie Maker (скачивается бесплатно);
- ПО – Movavi Video Editor Plus (скачивается бесплатно);
- ПО – Gimp (скачивается бесплатно);

- ПО – Adobe Photoshop (скачивается бесплатно).

Информационные источники

1. Базан-Лацкано И., Неймейстер Дж., Занд А. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. Базан-Лацкано, Дж. Неймейстер, А. Занд ; пер. С. Черников. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2021.
2. Блум С.Р. Создаем коллажи и иллюстрации с помощью Photoshop и Painter / С.Р. Блум. – Москва : Эксмо, 2015.
3. Голикова Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голикова. – Москва : BHV, 2019.
4. Колошкина И., Селезнев В., Дмитроченко С. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Колошкина, В. Селезнев, С. Дмитроченко. – Санкт-Петербург : Юрайт, 2020.
5. Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016 / Д. Ламберт. – Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2018.
6. Ламберт Д. Microsoft Word 2016 / Д. Ламберт. – Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2019.
7. Леонтьев В. Microsoft Word 2016. Новейший самоучитель / В. Леонтьев ; под ред. В. Обручева. – Москва : Эксмо-Пресс, 2016.
8. Макаровских Т. GIMP и Adobe Photoshop : лекции по растровой графике / Т. Макаровских. – Санкт-Петербург : Либроком, 2021.
9. Путина А.С. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А.С. Путина. – Москва : Лаборатория знаний, 2019.
10. Хахаев И. Свободный графический редактор Gimp. Первые шаги / И. Хахаев. – Москва : ДМК Пресс, 2016.
11. Хуркман, А. Цветокоррекция: творческие стили для кино и видео / А. Хуркман ; пер. И. Люско. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2020.
12. Видеоуроки по GIMP для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TD4TX> (Дата обращения 26.01.2021).
13. Видеоуроки по скретч. Что такое Scratch и его возможности / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDfvg> (Дата обращения 26.01.2021).

14. Как работать в Paint : видеокурс для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDfya> (Дата обращения 26.01.2021).

15. Как пользоваться Windows Movie Maker – возможности и описание / 2021 Киностудия Movie Maker : [сайт]. – URL: <https://movie-maker-windows.ru/how-to-use-movie-maker/> (Дата обращения 26.01.2021).

16. Microsoft Word для начинающих от А до Я : базовый курс видеоуроков по программе Ворд / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg7R> (Дата обращения 26.01.2021).

17. Movavi Video Editor Plus 2020. Обучаемся монтажу. Быстро и легко создаем видео / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg9m> (Дата обращения 26.01.2021).

Информационные источники

1. Авраамов Д.С. Профессиональная этика журналиста. М., 1999.
2. А.А. Дуванов Кухня Web- мастера Сидорова: Основы практического Web-дизайна.-М.: Чистые пруды, 2005.
3. Галкин С.И. Оформление газеты и журнала: От элемента к системе. М., 1984.
4. Гарапов А.Ф., Хадиев Р.М., Идрисов Р.Ш. Основы Интернет создание Web страниц, Казань, 2003.
5. Журнал "ПК просто", 2006г. Корконосенко С.Г. Основы журналистики. М., 2002.
6. Информатика 6 класс /Под редакцией проф. Н.В. Макаровой, издательство "Питер", Санкт-Петербург, 2003 г.
7. Лазутина Г.В. Основы творческой деятельности журналиста. М., 2000.
8. Ворошилов В.В. Журналистика. 4-е изд. СПб., 2002.
9. Ван Дейк Т.А. Структура новостей в прессе//Язык, познание, коммуникация. М., 1989.
10. Е.В. Вовк «Школьная стенгазета и издательские технологии в школе», 2004г.
11. Лазаревич Э.А., Абрамович А.В. Практикум по литературному редактированию. М., 1986.
12. Накорякова К.М. Литературное редактирование материалов массовой информации. М., 2002.

Интернет-сайты.

<http://imho-online.ru>

<http://journalisti.ru>

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

I	Наименование программы:	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиаторчество»
II	Направленность:	Техническая
III	Сведения об авторе(ах)	
1. ФИО		Плотникова Татьяна Григорьевна
2. Год рождения		1994
3. Образование		среднее-профессиональное
4. Место работы		МУ ДО «ДЮСШ» Газимуро-Заводского района
5. Должность		педагог дополнительного образования
6. Квалификационная категория		нет
7. Электронный адрес, контактный телефон		89144887861 tatyana-plotnikova-1994@mail.ru
IV. Сведения о педагогах, реализующих программу		
1. ФИО		Плотникова Татьяна Григорьевна
2. Год рождения		1994
3. Образование		среднее-профессиональное
4. Должность		педагог дополнительного образования
5. Квалификационная категория		нет
6. Электронный адрес, контактный телефон		89144887861 tatyana-plotnikova-1994@mail.ru
V. Сведения о программе		
1. Нормативная база		1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» 2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р. 3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным

	общеобразовательным программам». 4. Письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 года №09-3242 «О направлении информации»(вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)») 5. Письмом Минобрнауки России от 29 марта 2016 год № ВК- 641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально- психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей- инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей) 6. СП 2.4.3648-20 « Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» 7.СанПиН 1.2.3685--21 « Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» 8. Устав общеобразовательного учреждения МУДО ДЮСШ.
2. Форма обучения:	предполагает смешанное обучение очное, с использованием дистанционного обучения.
3. Возраст обучающихся:	12 - 16 лет.
4. Особые категории обучающихся:	коммуникабельность, умение работать на компьютере.
5. Тип программы:	модифицированная
6.Статус программы:	нет
VI. Характеристика программы	
1. По срокам реализации	2 года, 144 часа
2. Цель программы:	Создать условия для творческого развития и профессионального самоопределения обучающихся посредством обучения современным медиатехнологиям, приобщения к основам компьютерной грамотности, рекламы, фото,

	киноискусству, программированию.
3. Учебные курсы/ дисциплины/ разделы (в соответствии с учебным планом)	Медиатворчество: возможности и области применения Персональный компьютер Информационные и компьютерные технологии Программирование в среде Scratch Основы работы в программе Gimp Основы работы в Adobe PhotoShop Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus Виды медиапродукции Программирование в среде Scratch Основы работы в программе Gimp Основы работы в Adobe Photoshop Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus Интернет-сервисы
5. Ведущие формы и методы образовательной деятельности	Форма обучения: предполагает смешанное обучение очная, с использованием дистанционного обучения. Методы проведения занятий: беседа, игра, практическая работа, наблюдение, эксперимент, коллективное и индивидуальные исследования, самостоятельная работа, мини-конференция, ,консультация.
6. Формы мониторинга результативности	Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.
7. Результативность реализации программы	Планируемые результаты освоения программы <u>Предметные:</u> ☑ -знают современные масс-медиа; ☑ -имеют основные навыки журналистского и рекламного мастерства; ☑ -владеют первоначальным приёмам фото- и видеосъёмки; ☑ -умеют работать в базовых компьютерных программах для создания информационной продукции: текстовый редактор Microsoft Word, Microsoft Power Point, Windows Movie , Maker и Movavi Video Editor Plus <u>Личностные:</u>

	☐ -развитие коммуникативных компетенций; ☐ -развитие образного и логического мышления; ☐ -логически рассуждает, чётко, кратко и исчерпывающе излагает свои мысли. <u>Метапредметные:</u> ☐ -формирование культуры поведения и общения; ☐ -развитие нравственных ценностей: толерантность, целеустремленность, активность, коммуникабельность и др; ☐ -эстетически воспитанная личность; -умение преодолевать трудности, аккуратность при выполнении заданий, сила воли, настойчивость, упорство.	
8. Дата утверждения последней корректировки		