

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТНОЙ ЦЕНТР ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

СОГЛАСОВАНО
методическим советом
ГБУ ДО ТОЦЮТ
Протокол № 1
от « 10 » мая 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
А. А. Румянцев
« 10 » мая 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Мастер мультимедиа»

Направленность: техническая
Общий объем программы: 72 часа
Возраст обучающихся: 12 - 17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Уровень: стартовый
Автор: начальник УВО детского технопарка «Кванториум» О. В. Филиппова

Рег. № 74-23

Тверь - 2023 г.

Информационная карта программы

Наименование программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Мастер мультимедиа»	общеобразовательная программа «Мастер мультимедиа»
Назначение (направление) программы	Техническая	
Разработчики программы	Структурное подразделение ГБУ ДО ТОЦЮТ «Детский технопарк «Кванториум»	
Объем программы	72 часа	
Форма реализации	Очная	
Целевая аудитория программы	Обучающиеся в возрасте 12 - 17 лет	
Цели и задачи программы	<p>Цель: Создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирование интереса к медиа-технологиям, освоения методов конструирования фотографии, познание и развитие технического творчества в области цифровой фотографии и компьютерной обработки фотоизображений, создания и обработки видео-контента.</p> <p>Задачи:</p> <p>Образовательные задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обучить основам фотографической теории, технике безопасности при работе с фото и видеоаппаратурой; – обучить основам работы с фото и видеоаппаратурой; – познакомить с принципами работы растровых графических редакторов; – познакомить с режимами фотоаппарата; – познакомить с основами экспозиции; – познакомить с основами видеосъёмки. <p>Развивающие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способствовать развитию творческой 	

	<p>активности через раскрытие индивидуальных способностей каждого обучающегося;</p> <ul style="list-style-type: none"> – научить применять полученные знания в практической деятельности; – способствовать развитию духовного мира обучающихся; – способствовать развитию навыков самостоятельной работы с фотоаппаратом. <p>Воспитательные задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создать условия для воспитания профессионального интереса к профессии фотографа; – способствовать созданию позитивного социально-психологического климата и эмоционального благополучия обучающегося.
Ожидаемые результаты реализации программы	<p>В результате освоения программы обучающиеся научатся:</p> <ul style="list-style-type: none"> – пользоваться современной фото и видеоаппаратурой; – создавать снимки различных жанров; – делать фотографию и видео хорошего качества; – работать с различными режимами фотоаппарата; – изменять светочувствительность и баланс белого; – применять различные возможности графических редакторов для обработки фотографий; – подключать фотокамеру к компьютеру, сохранять снимки; – фотографировать, работать с изображениями, печатать фотографии; – осуществлять видеосъёмку объектов; – создавать эстетически значимые объекты с помощью возможностей средств информационных технологий.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Мастер мультимедиа**» составлена в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказа Министерства просвещения Российской Федерации РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- приказа Министерства образования Тверской области от 23.09.2022 г. № 939/ПК «Об утверждении Регламента проведения независимой оценки качества дополнительных образовательных программ в Тверской области».

Направленность программы – техническая. Программа направлена на формирование интереса к медиа-технологиям, на практическую отработку навыков работы с фото- и видеоаппаратурой и графическими редакторами.

Новизна программы, в отличие от существующих программ по медиа-технологиям, обеспечивается тем, что дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Мастер мультимедиа**» построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации обучающегося к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, развитие творческого и инженерного мышления, оказание помощи найти своё место в современном информационном мире. Программа дополняет представления обучающихся о графических объектах, изучаемых на уроках информатики, и расширяет возможности при работе с изображениями с помощью профессиональных графических редакторов.

Кроме того, новизна программы состоит в том, что в результате образовательной деятельности создается интерактивное виртуальное творческое поле, обеспечивающее решение учебно-воспитательных задач, а также, способствующее формированию интегративного взаимодействия в социокультурном пространстве.

Актуальность программы обусловлена требованиями общества на комплексное решение проблем обучения, воспитания и развития личности. Техническое творчество – в настоящее время одно из важнейших направлений работы с обучающимися в сфере дополнительного образования.

Актуальность программы также состоит в том, что в результате образовательной деятельности создается интерактивное виртуальное творческое поле, обеспечивающее решение учебно-воспитательных задач, способствующее формированию интегративного взаимодействия в социокультурном пространстве.

Программа базируется на традиционных идеях, рассматривающих мультимедийные технологии, как структуру, входящую в систему средств массовых коммуникаций.

Разработка фото- и видео-контента – это одно из направлений технического творчества. Сегодня в условиях начавшегося массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие компьютерную грамотность, приобретают характер сверхнеобходимых. Данная программа является благоприятным средством для формирования инструментальных личностных ресурсов, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Обучающиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания печатной продукции: визитки, плакаты, баннеры. Кроме того, они познают изнутри труд видео-оператора, что помогает им определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Благодаря стремительному развитию компьютерной техники и цифровых технологий цифровая фотография открыла неограниченные возможности для творческого подхода к ее обработке с помощью графических редакторов. В настоящее время цифровая фотография востребована в различных сферах деятельности и пользуется большой популярностью у обучающихся, а умение работать с различными графическими редакторами является важной частью их информационной компетентности.

Дополнительная общеобразовательная обще развивающая программа «**Мастер мультимедиа**» способствует получению обучающимися навыков, востребованных во многих современных направлениях профессиональной деятельности. Это рекламный и полиграфический дизайн, работа в печатных изданиях (газетах, журналах, и т.п.), профессиональная цифровая фотография, ландшафтный дизайн, работы по ретушированию, изменению размеров, восстановлению, тиражированию фотографий и др.

За видео-контентом – будущее. Это эффективный способ продвижения товаров и услуг, а также мощный источник трафика на сайт. Каждую минуту на ресурс «YouTube» загружается примерно 100 часов видеороликов, эта платформа стала второй по величине поисковой системой в мире. Динамический контент пользуется успехом в социальной сети «ВКонтакте».

Большие перспективы у площадки мобильных видео «TikTok». Подвижное изображение позволяет наглядно продемонстрировать товар, представить услугу, показать процесс изнутри и раскрыть содержание продукта. Крупные интернет-магазины давно взяли видео-контент на вооружение. Теперь все значимые товары сопровождаются демонстрационным роликом. Видео отлично дополняет текстовое описание и фото. Предприниматели используют обзорные, новостные, рекламные ролики.

Программа имеет практическую значимость, так как получение обучающимися знаний в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией (в данном случае, с цифровой фотографией) и видео-контентом является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства. Кроме того, обучаясь по дополнительной общеобразовательной программе, обучающийся может выбрать направление своей профессиональной деятельности.

Цель реализации программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирование интереса к медиатехнологиям, к освоению методов конструирования фотографии, к развитию технического творчества в области цифровой фотографии, компьютерной обработки фотоизображений и созданию видео-контента.

Задачи программы

Образовательные задачи:

- обучить основам видеосъемки и видеомонтажа;
- обучить основам фотографирования;
- сформировать навыки оперативного сбора информации и её обработки;
- освоить правила грамотного оформления сценария;
- научить рассуждать в устной и письменной форме, читать текст, как в кадре, так и за кадром;
- сформировать умения работать в различных программах обработки видео и фото;
- овладеть основными навыками режиссерского мастерства;
- научить брать интервью на различные темы;
- обучить основам фотографической теории, технике безопасности при работе с фото и видеоаппаратурой;
- обучить основам работы с фото и видеоаппаратурой;
- познакомить с принципами работы растровых графических редакторов;
- познакомить с режимами работы фотоаппарата;
- познакомить с основами экспозиции.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию творческой активности через раскрытие индивидуальных способностей каждого обучающегося;
- научить применять полученные знания в практической деятельности;
- способствовать развитию духовного мира обучающихся;
- способствовать развитию навыков самостоятельной работы с фотоаппаратом и видеокамерой;
- развивать интерес к медиадеятельности и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, изобретательность и творческие способности обучающихся;
- развивать восприятие, логическое мышление, воображение, моторику и речь обучающихся;
- развивать художественного и ассоциативного мышления обучающихся;
- стимулировать участие обучающихся в конкурсных мероприятиях федерального\регионального\муниципального уровня.

Воспитательные задачи:

- воспитывать интерес к деятельности журналиста, блогера и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;
- воспитывать нравственные качества, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни;
- способствовать развитию активной гражданской позиции;
- способствовать формированию профессиональной компетентности юных журналистов, блогеров;
- воспитывать трудолюбие, аккуратность, ответственность;
- способствовать созданию позитивного социально-психологического климата и эмоционального благополучия обучающегося.

Отличительной особенностью программы является разностороннее применение современных цифровых технологий в процессе обучения, использование различных форм обучения, включающих обучающихся в творческое проектирование, предоставление обучающимся свободы выбора направлений творческих работ.

Одна из основных задач образования – развитие способностей обучающегося, таких как целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция. С этой целью в программе предусмотрено значительное увеличение практических форм работы, направленных на вовлечение учащихся в динамическую деятельность, на обеспечение понимания ими представляемого материала и развития

интеллекта, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся в возрасте с 12 до 17 лет, без ограничений возможностей здоровья, проявляющих интерес к цифровой фотографии, компьютерной обработке фотоизображений, созданию видео-контента. Количество обучающихся в группе – 10-14 человек.

Форма обучения: очная

Уровень программы: стартовый

Форма реализации образовательной программы: традиционная, с элементами дистанционных технологий

Организационная форма обучения: групповая, всем составом группы. Группа разновозрастная, постоянного состава.

Режим занятий: занятия с обучающимися проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность 1 академического часа составляет 45 минут.

Возможные формы проведения занятий:

- на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра;
- на этапе практической деятельности – беседа, дискуссия, практическая работа;
- на этапе освоения навыков – творческое задание;
- на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения:**

по внешним признакам деятельности педагога и обучающихся:

- **словесный** – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ;
- **наглядный** – показ педагогом вариантов техники обработки исходных материалов и технологии выполнения изделий, просмотр видеофильмов и презентаций;
- **практический** – самостоятельное выполнение заданий.

по степени активности познавательной деятельности обучающихся:

- **объяснительно-иллюстративные** – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

- *репродуктивный* – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- *исследовательский* – овладение обучающимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы.

по логичности подхода:

- *аналитический* – анализ этапов выполнения заданий.

по критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности учащихся:

- *частично-поисковый* – обучающиеся участвуют в коллективном поиске в процессе решения поставленных задач, выполнении заданий досуговой части программы.

Функции программы

Образовательная функция заключается в организации обучения медиа-технологиям, основам фотографической теории, навыкам работы с фотоаппаратурой, знакомству с принципами работы растровых графических редакторов, навыкам создания видео-контента.

Компенсаторная функция программы реализуется посредством чередования различных видов деятельности обучающихся, характера нагрузок, темпов осуществления деятельности.

Социально-адаптивная функция программы состоит в том, что обучающийся отрабатывает навыки взаимодействия с другими участниками программы, преодолевая проблемно-конфликтные ситуации, переживая успехи и неудачи, вырабатывает индивидуальный способ самореализации, успешного существования в реальном мире.

Ожидаемые результаты реализации программы

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- формирование профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с медиа-технологиями;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- способность адекватно воспринимать оценку своей деятельностью педагогом и сверстниками;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить корректизы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем в жизненных ситуациях.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Компетентностный подход реализации программы позволяет осуществить формирование у обучающегося как личностных, так и профессионально-ориентированных компетенций через используемые формы и методы обучения, нацеленность на практические результаты.

В процессе обучения по программе у обучающегося формируются:
универсальные компетенции (SoftSkills):

- умение работать в команде, в общем ритме, следуя эффективному распределению задач;
- умение ориентироваться в информационном пространстве;
- проявление технического мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности;
- способность творчески решать технические задачи;
- готовность и способность применения теоретических знаний по физике, информатике для решения задач в реальном мире;
- способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей;

предметные результаты (компетенции HardSkills):

В результате освоения программы, обучающиеся должны *знать*:

- правила безопасной работы с персональным компьютером и оборудованием;
- конструктивные особенности различных устройств, применяемых при фотографии и видеозаписи;
- основы медиа-технологий;
- режимы работы фотоаппарата;
- правила построения экспозиции;
- как настроить баланс белого;
- правила построения кадра;
- возможности графических редакторов;
- что такое «коллаж», «фотомонтаж», «ретуширование»;
- что такое «панель», «плавающая панель»;
- инструменты графических редакторов.

В результате освоения программы, обучающиеся должны *уметь*:

- делать снимки различных жанров с использованием различных режимов фотоаппарата;
- пользоваться современной фото и видеоаппаратурой;
- работать с различными режимами фото и видеоаппаратуры;
- изменять светочувствительность и баланс белого;
- применять различные возможности графических редакторов для обработки фотографий;
- подключать фотокамеру к компьютеру, сохранять снимки;
- фотографировать, работать с изображениями, печатать фотографии;
- осуществлять видеосъёмку объектов;
- особенности основных компьютерных программ для обработки изображений;
- создавать эстетически значимые объекты с помощью возможностей средств информационных технологий;
- делать простейшую коррекцию снимков в графическом редакторе;
- правильно построить кадр;

- делать простейшую коррекцию фотографий создавать коллажи;
- ретушировать фотографии;
- создавать печатную продукцию: календарь, плакат;
- создавать изображения для web-страниц;
- создавать текстовый слой на фотографиях;
- применять полученные знания в практической деятельности.

В результате освоения программы, обучающиеся должны *владеТЬ*:

- способами работы с изученными программами;
- правилами построения кадра;
- режимами фотоаппарата;
- навыками работы с фото и видеоаппаратурой;
- навыками создания коллажа, фотомонтажа, ретуширования;
- навыками создания изображения для web-страниц.

Мониторинг образовательных результатов

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

- надежность знаний и умений предполагает усвоение терминологии, способов и типовых решений в области медиа-технологий, цифровой фотографии, компьютерной обработки фотоизображений и создания видео-контента;
- сформированность личностных качеств определяется как совокупность ценностных ориентаций в области медиа-технологий, цифровой фотографии, компьютерной обработки фотоизображений и создания видео-контента, отношения к выбранной деятельности, понимания ее значимости в обществе;
- готовность к продолжению обучения в области цифровой фотографии, компьютерной обработки фотоизображений и создания видео-контента определяется как осознанный выбор более высокого уровня освоения выбранного вида деятельности, готовность к соревновательной и публичной деятельности.

Способы определения результативности реализации программы и формы подведения итогов реализации программы

В процессе обучения проводятся разные виды контроля результативности усвоения программного материала.

Текущий контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого обучающегося, процессом формирования компетенций в области медиа-технологий, цифровой фотографии, компьютерной обработки фотоизображений и создания видео-контента. Текущий контроль успеваемости носит безотметочный характер и служит для определения педагогических приемов и методов для индивидуального подхода к каждому обучающемуся, корректировки плана работы с группой.

Промежуточный контроль проводится с целью промежуточного анализа процесса формирования компетенций у обучающегося в процессе освоения материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Промежуточный контроль проводится в виде педагогического анализа результатов выполнения инженерных кейсов.

Промежуточная аттестация не планируется.

Итоговый контроль проводится в виде педагогического анализа результатов выполнения обучающимися диагностических заданий в форме творческих кейсов, участия обучающихся в мероприятиях (викторинах, соревнованиях, конкурсах, выставках).

Итоги реализации программы подводятся в форме защиты результатов выполнения индивидуального или группового кейса (проекта) в виде публичного выступления с демонстрацией работы. В процессе проведения итоговой аттестации оценивается результативность освоения программы.

Критерии оценивания приведены в таблицах 1,2,3.

Таблица 1
**Критерии оценивания сформированности компетенций
SoftSkills и HardSkills**

Уровень	Описание поведенческих проявлений
1 уровень - недостаточный	Обучающийся не владеет навыком, не понимает его важности, не пытается его применять и развивать.
2 уровень – развивающийся	Обучающийся находится в процессе освоения данного навыка. Обучающийся понимает важность освоения навыков, однако не всегда эффективно применяет его в практике.
3 уровень – опытный пользователь	Обучающийся полностью освоил данный навык. Обучающийся эффективно применяет навык во всех стандартных, типовых ситуациях.
4 уровень – продвинутый пользователь	Особо высокая степень развития навыка. Обучающийся способен применять навык в нестандартных ситуациях или ситуациях повышенной сложности.
5 уровень – мастерство	Уровень развития навыка, при котором обучающийся становится авторитетом и экспертом в среде сверстников. Обучающийся способен передавать остальным необходимые знания и навыки для освоения и развития данного навыка.

Таблица 2

Критерии оценивания проекта

	Критерий	Баллы (от 0 до 3)
Оценка представленной работы: (тема)		
1.	Обоснование выбора темы. Соответствие содержания сформулированной теме, поставленным целям и задачам.	1 – не было обоснования темы, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью 2 – был обоснован выбор темы, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью 3 – было обоснование выбора темы, цель сформулирована в соответствии с темой, тема раскрыта полностью
Оценка выступления участников:		
3.	Качество публичного выступления, владение материалом	1 – участник читает текст 2 – участник допускает речевые и грамматические ошибки 3 – речь участника грамотная и безошибочная, хорошо владеет материалом
4.	Качество представления продукта проекта.	1 – участники представляют продукт 2 – оригинальность представления продукта 3 – оригинальность представления и качество выполнения продукта
5.	Умение вести дискуссию, корректно защищать свои идеи, эрудиция докладчика	1 – не умеет вести дискуссию, слабо владеет материалом 2 – участник испытывает затруднения в умении отвечать на вопросы комиссии и слушателей 3 – участник умеет вести дискуссию. Доказательно и корректно защищает свои идеи
6.	Дополнительные баллы	0-3

Таблица 3

Критерии оценивания уровня освоения программы

Уровни освоения программы	Результат
Высокий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт
Средний уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
Низкий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям

2. Содержание программы

2.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастер мультимедиа»

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Знакомство с медиатехнологиями	4	4	0
2.	Ораторское искусство: навыки коммуникаций и работы с аудиторией	12	6	6
3.	Основы фотосъёмки	8	4	4
4.	Фототворчество	18	4	14
5.	Видеотворчество	6	3	3
6.	Техника видеомонтажа	18	5	13
7.	Фестиваль креативных идей	6	0	6
		Итого	72	26
				46

2.2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастер мультимедиа»

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Кол-во часов, всего	в том числе		Форма аттестации/ контроля
			теория	прак тика	
1.	Знакомство с медиатехнологиями	4	4	0	
1.1	Техника безопасности. Требования, предъявляемые к обучающимся при работе в медиалаборатории.	1	1	0	Ответы обучающихся в процессе диалога
1.2	Обзор мирового инженерного опыта в сфере медиаиндустрии	1	1	0	
1.3	Правовые аспекты фото- видеосъемки	2	2	0	
2.	Ораторское искусство: навыки коммуникаций и	12	6	6	Устный опрос

	работы с аудиторией				
2.1	Теоретические основы ораторского искусства	4	2	2	Устный опрос
2.2	Программы для подготовки публичных презентаций	2	2	0	Устный опрос
2.3	Основы работы в Microsoft Office PowerPoint	4	1	3	Индивидуальные задания
2.4	Кейс Викторина. Защита кейса	2	1	1	Индивидуальные задания
3.	Основы фотосъёмки	8	4	4	
3.1	Медиа в современном мире. Виды фотографии. История и жанры фотосъемки.	2	1	1	Устный опрос
3.2	Оборудование фотостудии. Фотосъемка в студии	2	1	1	Индивидуальные задания
3.3	Устройство фотокамеры. Настройка камеры смартфона	2	1	1	Индивидуальные задания
3.4	Программы редактирования изображений	2	1	1	Устный опрос
4.	Фототворчество	18	4	14	
4.1	Повторение изученного материала	4	0	4	Ответы детей на вопросы
4.2	Редактирование изображений	2	0	2	Индивидуальные задания
4.3	Кейс Рекламный плакат. Защита кейса	2	0	2	Индивидуальные задания
4.4	Композиция. Золотое сечение	2	1	1	Индивидуальные задания
4.5	Композиция. Пространство, взгляд, ракурс.	2	1	1	Индивидуальные задания
4.6	Портретная фотосессия. Кейс Праздник.	2	0	2	Индивидуальные задания
4.7	Фотосъемка праздников	2	1	1	Индивидуальные задания
4.8	Фотосъемка пейзажа	2	1	1	Индивидуальные задания
5.	Видеотворчество	6	3	3	
5.1	Экспресс-курс видеосъемки	2	1	1	Индивидуальные задания
5.2	Съемка на смартфон. Приложение OpenCamera	2	1	1	Индивидуальные задания

5.3	Программы редактирования видео	2	1	1	Устный опрос
6.	Техника видеомонтажа	18	5	13	
6.1	Повторение изученного материала	4	0	4	Ответы детей на вопросы
6.2	Основы работы в CatCup	2	1	1	Индивидуальные задания
6.3	Освоение интерфейса программы по видеомонтажу	2	1	1	Индивидуальные задания
6.4	Монтаж, переходы, эффекты, вывод фильма	4	1	3	Индивидуальные задания
6.5	Работа со звуком: микшер дорожек и фрагментов, озвучка фильма	2	1	1	Индивидуальные задания
6.6	Цветокоррекция, стабилизатор деформации, вставка изображений в фильм	2	1	1	Индивидуальные задания
6.7	Создание титров, добавление инфографики в фильм	2	0	2	Индивидуальные задания
7.	Фестиваль креативных идей	6	0	6	
7.1	Идея видеофильма	2	0	2	Индивидуальные задания
7.2	Практическое воплощение идеи	2	0	2	Индивидуальные задания
7.3	Презентация работ	2	0	2	Презентация работ
Итого		72	26	46	

2.3 СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастер мультимедиа»

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Кол-во часов	Содержание занятия
1.	Знакомство с медиатехнологиями	4	
1.1	Техника безопасности. Требования, предъявляемые к	1	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с компонентной базой и используемым оборудованием

	обучающимся при работе в медиалаборатории.		
1.2	Обзор мирового инженерного опыта в сфере медиаиндустрии	1	Что такое медиа? Виды медиаконтента и его размещения. Фотография как составная часть медиа. Виды фотографий.
1.3	Правовые аспекты фото-видеосъемки	2	Что фотографировать можно и что нельзя? Размещение фотографий в интернете. Авторское право.
2.	Ораторское искусство: навыки коммуникаций и работы с аудиторией	12	
2.1	Теоретические основы ораторского искусства	4	Овладение техниками построения устной монологической речи. Умение управлять своим телом и голосом. Умение уместно использовать разные уровни энергетики, жесты, интонации, контакт глазами
2.2	Программы для подготовки публичных презентаций	2	Обзор программ для подготовки публичных презентаций
2.3	Основы работы в Microsoft Office PowerPoint	4	Знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint и применение её на практике
2.4	Кейс Викторина. Защита кейса	2	Решение кейса «Викторина». Создание презентации и защита.
3.	Основы фотосъёмки	8	
3.1	Медиа в современном мире. Виды фотографии. История и жанры фотосъемки.	2	История развития фотографии, первые фотокамеры и снимки. Разнообразие жанров фотографии, их отличительные особенности
3.2	Оборудование фотостудии. Фотосъемка в студии	2	Фотостудия. Используемое оборудованием и его виды. Работа с оборудованием и первая фотосъемка.

3.3	Устройство фотокамеры. Настройка камеры смартфона	2	Из чего состоит фотоаппарат? Назначение составных частей фотокамеры. Основные настройки фотокамеры и камеры смартфона для фотосъемки.
3.4	Программы редактирования изображений	2	Знакомство с программой редактирования изображений
4.	Фототворчество	18	
4.1	Повторение изученного материала	4	Повторение ранее изученного материала
4.2	Редактирование изображений	2	Практические занятия по редактированию фотографий
4.3	Кейс Рекламный плакат. Защита кейса	2	Решение кейса «Рекламный плакат». Создание презентации и защита
4.4	Композиция. Золотое сечение	2	Золотое сечение как основное правило композиции. Правило третей. История Золотого сечения в искусстве и окружающем мире. Кадрирование с учетом данного правила.
4.5	Композиция. Пространство, взгляд, ракурс.	2	Основы композиции фотографии. Понятия пространства, взгляда и ракурса. Кадрирование с учетом данных композиционных приемов.
4.6	Портретная фотосессия. Кейс Праздник.	2	Основы портретной фотосъемки. Виды портретов. Подготовка к портретной фотосъемке, выбор одежды, аксессуаров, локации.
4.7	Фотосъемка праздников	2	Особенности фотосъемки праздников, концертов и спортивных мероприятий. Фотосъемка с проводкой.
4.8	Фотосъемка пейзажа	2	Особенности фотосъемки пейзажа, животных и цветов. Макросъемка.
5.	Видеотворчество	6	
5.1	Экспресс-курс видеосъемки	2	Основы видеосъемки. Основные сходства и различия между фото и видеосъемкой.
5.2	Съемка на смартфон. Приложение OpenCamera	2	Выделяем главное в кадре. Оборудование для видеосъемки. Использование зума.

5.5	Программы редактирования видео	2	Обзор программ для редактирования видео
6.	Техника видеомонтажа	18	
6.1	Повторение изученного материала	4	Повторение изученного ранее материала
6.2	Основы работы в CatCup	2	Знакомство с программой CatCup и практические занятия
6.3	Освоение интерфейса программы по видеомонтажу	2	Знакомство с базовыми технологиями программы, такими как: открывать, обрабатывать, сохранять и закрывать медиафайлы и составлять из них видеоряд
6.4	Монтаж, переходы, эффекты, вывод фильма	4	Знакомство с основными инструментами создания монтажа и их применение в различных ситуациях
6.5	Работа со звуком: микшер дорожек и фрагментов, озвучка фильма	2	Знакомство с технологией работы со звуком в программе, возможности озвучивания и выравнивания громкости в фильме
6.6	Цветокоррекция, стабилизатор деформации, вставка изображений в фильм	2	Знакомство с возможностями цветокоррекции программы для исправления или творческой работы с видеоматериалами
6.7	Создание титров, добавление инфографики в фильм	2	Знакомство с титрами и использованием титров, в том числе использованием шаблонов моушн-графики для создания видеозаставок
7.	Фестиваль креативных идей	6	Заключительное мероприятие по итогам обучения, на котором обучающиеся демонстрируют свои умения, навыки по созданию видеофильмов и фотосъёмке. Для участия в фестивале с детьми проводится два организационных занятия, на которых обучающиеся работают над воплощением своей идеи.
	Итого	72	

2.4. Календарный учебный график реализации программы

Год обучения	Название программы	Количество часов			Количество учебных		Даты начала и окончания	Продолжительность каникул
		всего	теория	практика	недель	дней		
1	Мастер мультимедиа	72	26	46	36	36	01.09.23 31.05.24	10 дней, январь
	Итого	72	26	46	36	36		10

3. Организационно-педагогические условия реализации программы «Мастер мультимедиа»

3.1. Материально-техническое обеспечение

Программа реализуется на базе детского технопарка «Кванториум» в очной форме. Помещение – учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

№ п/п	Наименование	Количество, шт.
1	Профильное оборудование	
1.1	Фотоаппарат Fujifilm X-T3 Kit XF 18-55mm f/2.8-4.0 черный	1
1.2	Микрофон Rode VideoMic Go	1
1.3	Петличная радиосистема двухканальная Saramonic UwMic9 TX9+TX9+RX9	1
1.4	Комплект постоянного света Raylab Solar 3B флюoresцентный	1
1.5	Fotokvant DOP-105 комплект из трех фонов с настенным и потолочным креплением	1
1.6	Карта памяти Sandisk Extreme SDXC 128GB V30 UHS-I (U3) 150MB/s	1
1.7	Картридер Transcend TS-RDF8K2 USB 3.0 черный	1
1.8	Штатив Falcon Eyes Cinema VT-1500	1
1.9	Рабочая станция для монтажа видео	1
2	Компьютерное оборудование	
2.1	Ноутбук	3
2.2	Мышь	3
3	Программное обеспечение	
3.1	Офисное программное обеспечение	1
3.2	Антивирус	1
3.3	Программное обеспечение GIMP	1
3.4	Программное обеспечение VSDC Free Video Editor	1

3.2 Информационное обеспечение

Список рекомендуемой литературы

Для педагога

1. Adobe Photoshop CC 2019. Мастер-класс Евгении Тучкевич. – СПб.: «БХВ-Петербург», 2020 г.
2. Аитова, Л.В. 100% самоучитель Pinnacle Studio 11 Проф. видеомонтаж | Русская версия / Л.В. Аитова. – М.: Триумф, 2008. - 288 с.
3. Алешин, Л.И. Компьютерный видеомонтаж / Л.И. Алешин. – М.: Форум, 2012. – 176 с.
4. Блохнин, С. 2 в 1: Ulead MediaStudio Pro 8. Видеомонтаж / С. Блохнин. – М.: Триумф, 2007. – 480 с.
5. Келби Скотт. Ретушь портретов с помощью Photoshop для фотографов. – М.: Вильямс. 2018 г.
6. Кругликов, Г.И. Методика преподавания технологии с практикумом. /Г.И.Кругликов. – М.: Издательский центр «Академия», 2013 – 480 с.
7. Левкина А.В. Фотодело. Учебное пособие. – М.: Альфа-М. 2015 г.
8. Майкл Фриман. Цифровая фотография. Полное практическое руководство. – М.: Издательство Добрая книга. 2011 г.
9. Молочков, А.В. Pinnacle Studio Plus. Основы видеомонтажа / А.В. Молочков, А.М. Ковригина. – СПб.: BHV, 2007. – 336 с.
10. Прахов А.А. Самоучитель Blender 2.7. – СПб.: БХВ-Петербург, 2016. – 400 с.
11. Пташинский, В.С. 100% самоучитель Adobe After Effect CS3. Профессиональный видеомонтаж / В.С. Пташинский. – М.: Триумф, 2008. – 272 с.
12. Райтман, М.А. Видеомонтаж в программе Sony Vegas Pro 13 / М.А. Райтман. – М.: ДМК, 2015. – 302 с.
13. Резников, Ф.А. Видеосамоучитель Видеомонтаж и создание DVD Pinnacle Studio 11 / Ф.А. Резников. – М.: Триумф, 2008. – 288 с.
14. Скотт Келби. Цифровая фотография. Том1. – М.: Вильямс, 2017 г.
15. Степаненко, О.С. Видеомонтаж с помощью Pinnacle Studio 11 Plus / О.С. Степаненко. – М.: Вильямс, 2008. – 352 с.
16. Холл, А. Soni Vegas 11 Профессиональный видеомонтаж: Практический учебный курс / А. Холл, Р.Г. Прокди. – СПб.: НИТ, 2013. – 368 с.

Для обучающегося

1. Аитова, Л.В. 100% самоучитель Pinnacle Studio 11 Проф. видеомонтаж | Русская версия / Л.В. Аитова. – М.: Триумф, 2008. - 288 с.
2. Молочков, А.В. Pinnacle Studio Plus. Основы видеомонтажа / А.В. Молочков, А.М. Ковригина. – СПб.: BHV, 2007. – 336 с.

3. Прахов А.А. Самоучитель Blender 2.7. – СПб.: БХВ-Петербург, 2016. – 400 с.
4. Пташинский, В.С. 100% самоучитель Adobe After Effect CS3. Профессиональный видеомонтаж / В.С. Пташинский. – М.: Триумф, 2008. – 272 с.
5. Райтман, М.А. Видеомонтаж в программе Sony Vegas Pro 13 / М.А. Райтман. – М.: ДМК, 2015. – 302 с.
6. Резников, Ф.А. Видеосамоучитель Видеомонтаж и создание DVD Pinnacle Studio 11 / Ф.А. Резников. – М.: Триумф, 2008. – 288 с.
7. Степаненко, О.С. Видеомонтаж с помощью Pinnacle Studio 11 Plus / О.С. Степаненко. – М.: Вильямс, 2008. – 352 с.

Для родителей

1. Аитова, Л.В. 100% самоучитель Pinnacle Studio 11 Проф. видеомонтаж Русская версия / Л.В. Аитова. – М.: Триумф, 2008. – 288 с.
2. Молочков, А.В. Pinnacle Studio Plus. Основы видеомонтажа / А.В. Молочков, А.М. Ковригина. – СПб.: BHV, 2007. – 336 с.
3. Прахов А.А. Самоучитель Blender 2.7. – СПб.: БХВ-Петербург, 2016. – 400 с.
4. Пташинский, В.С. 100% самоучитель Adobe After Effect CS3. Профессиональный видеомонтаж / В.С. Пташинский. – М.: Триумф, 2008. – 272 с.
5. Райтман, М.А. Видеомонтаж в программе Sony Vegas Pro 13 / М.А. Райтман. – М.: ДМК, 2015. – 302 с.
6. Резников, Ф.А. Видеосамоучитель Видеомонтаж и создание DVD Pinnacle Studio 11 / Ф.А. Резников. – М.: Триумф, 2008. – 288 с.
7. Степаненко, О.С. Видеомонтаж с помощью Pinnacle Studio 11 Plus / О.С. Степаненко. – М.: Вильямс, 2008. – 352 с.

Электронные образовательные ресурсы

1. Pinnacle Studio Plus 11.
URL: <http://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=334039>
2. Pinnacle Studio Plus X.
URL: <http://www.ixbt.com/divideo/studio10.shtml>
3. Видеомонтаж.
URL: <http://www.multimediakurs.narod.ru/code/19videomontag.html>
4. История цифрового нелинейного видеомонтажа.
URL: <http://1001.ru/special/issue72715/>
5. Как написать учебное пособие. [Электронный ресурс]
URL: <http://www.kakprosto.ru/kak-51640-kak-napisat-uchebnoe-posobie>
6. Новинки видеомонтажа. URL: <http://compress.ru/article.aspx?id=10729>
7. Оборудование. URL: <http://www.ixbt.com/dv/hard/>.

3.3 Использование дистанционных образовательных технологий при реализации программы

При реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастер мультимедиа» частично используются дистанционные технологии. Педагог вносит все методические материалы, используемые на каждом занятии, практические задания, задачи, учебный материал для самостоятельного изучения, ссылки на видео и иные Интернет-ресурсы на специальную платформу, созданную для каждой группы обучающихся по данной программе в «Системе дистанционного обучения Детский технопарк «Кванториум» Тверская область». Каждый обучающийся зарегистрирован в системе и имеет доступ к этим образовательным ресурсам. Загрузка материала осуществляется педагогом после проведения каждого занятия.

3.4 Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог детского технопарка «Кванториум», имеющий среднее профессиональное или высшее образование по профилю педагогической деятельности, педагогическое образование и опыт работы с преподаваемой технологией и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования».

3.5 Методическое обеспечение

Данная программа является комплексной и интегрированной: включает различные структурные блоки и подразумевает применение различных форм, методов и технологий обучения.

Особенности организации образовательной деятельности

Работа с обучающимися построена следующим образом: изложение теоретического материала, выполнение практических заданий.

Учебное занятие проводится в заранее определенные часы дня с соблюдением санитарно-гигиенических норм к организации деятельности обучающихся. На занятиях используются различные формы и методы обучения: словесные (рассказ, беседа, объяснение), наглядные (демонстрация, копирование образца, показ раздаточного и дидактического материала), практические (съемка фотографий, создание коллажа, фотомонтажа, печатной продукции). Также, в качестве методов используется объяснение нового материала и постановка задачи, пошаговое выполнение задания обучающимися под руководством педагога или самостоятельно, практические занятия с фотоаппаратом, видеокамерой, компьютером, создание индивидуальных и групповых работ, подготовка работ к выставкам, презентация результатов своей работы на конференциях

и конкурсах разного уровня.

Используя на учебных занятиях инструкционные карты последовательности операций фотосъемки, видеосъемки, компьютерной обработки цифровой фотографии и окончательного оформления снимка, обучающиеся приучаются к самостоятельной работе, стимулирующей познавательную активность. Применение ситуации создания успеха дает ребенку возможность осознать свою творческую ценность, продвигает к новым высотам творческих достижений.

Методы образовательной деятельности

В период обучения применяются такие методы обучения и воспитания, которые позволяют установить взаимосвязь деятельности педагога-наставника и обучающегося, направленную на решение образовательно-воспитательных задач.

По уровню активности используются методы:

- объяснительно-иллюстративный;
- эвристический метод;
- метод устного изложения, позволяющий в доступной форме донести до обучающихся сложный материал;
- метод проверки, оценки знаний и навыков, позволяющий оценить переданные педагогом материалы и, по необходимости, вовремя внести необходимые корректировки по усвоению знаний на практических занятиях;
- исследовательский метод обучения, дающий обучающимся возможность проявить себя, показать свои возможности, добиться определенных результатов.
- метод проблемного изложения материала, когда перед обучающимся ставится некая задача, позволяющая решить определенный этап процесса обучения и перейти на новую ступень обучения;
- метод закрепления и самостоятельной работы по усвоению знаний и навыков;
- диалоговый и дискуссионный метод.

Приемы образовательной деятельности:

- игра-квест (на развитие внимания, памяти, воображения),
- соревнования и конкурсы,
- наглядный (рисунки, плакаты, чертежи, фотографии, схемы, модели, приборы, видеоматериалы, литература),
- создание творческих работ.

Занятие состоит из теоретической (лекция, беседа) и практической части, создаются все необходимые условия для творческого развития обучающихся. Каждое занятие строится в зависимости от темы и конкретных задач, которые предусмотрены программой, с учетом возрастных особенностей детей, их индивидуальной подготовленности.

Основные образовательные процессы: решение логических задач, познавательные квест-игры, соревнования и конкурсы, выполнение практических заданий.

Основные формы деятельности:

- познание и учение: освоение способов управления вниманием и возможностями организма;
- общение: принятие правил, ответственность как за собственные учебные достижения, так и за результаты в рамках «общего дела»;
- творчество: освоение подходов к разработке моделей управления как реальными, так и воображаемыми объектами;
- игра: игра в команде, индивидуальные соревнования;
- труд: усвоение позитивных установок к труду и различным современным технологиям в медиа сфере.

Форма организации учебных занятий:

- беседа;
- лекция;
- техническое соревнование;
- игра-квест;
- экскурсия;
- творческая мастерская.

Типы учебных занятий:

- первичного ознакомления с материалом;
- усвоение новых знаний;
- комбинированный;
- практические занятия;
- закрепление, повторение;
- итоговое.

Диагностика эффективности образовательного процесса осуществляется в течение всего срока реализации программы. Это помогает своевременно выявлять пробелы в знаниях, умениях обучающихся. Для оценки эффективности программы выбраны критерии, определяющие развитие интеллектуальных и технических способностей у обучающихся: развитие памяти, воображения, образного, логического и технического мышления.

Результатом усвоения обучающимися программы является обогащение представлений детей о мире окружающих предметов и побуждение к творческой деятельности на основе использования методов ТРИЗ.

Педагогические технологии

В процессе обучения по программе используются разнообразные педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения, направленные на общее целостное развитие личности, на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающие закономерности развития и особенности индивидуума;
- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей

каждого ребенка, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;

– технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;

– технологии сотрудничества, реализующие демократизм, равенство, партнерство в отношениях педагога и обучающегося, совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, створчества.

– компьютерные технологии, формирующие умение работать с информацией, исследовательские умения, коммуникативные способности.

В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.