

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1»

Принята на заседании педагогического
совета от 31 августа 2021г.
Протокол №1



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ №1
В.В. Корякин
02 сентября 2021г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«МЕДИАТВОРЧЕСТВО»**

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ

Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 10 – 15 лет
Срок реализации: 2 года

Составитель:
Фотьянова Татьяна Ивановна,
учитель информатики

г. Нефтекумск
2021 год

Возраст	10– 15 лет
Полное название	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиаторчество»
	<p>70/2</p> <p>Программа развивает художественное воображение и эстетический вкус, помогает реализовать творческие способности, способствует профессиональному самоопределению в программно- технической деятельности.</p> <p>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.</p> <p>В процессе реализации Программы, обучающиеся освоят способы создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, смогут более полно выявить свои способности в изучаемой области, подготовиться к осознанному выбору профессии.</p>
Педагоги	Фотьянова Татьяна Ивановна
Содержание программы	<p>Содержание учебного (тематического) плана 1-го года обучения</p> <p>Раздел 1. Медиаторчество: возможности и области применения</p> <p>Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности</p> <p>Теория. Знакомство с деятельностью. Цели и задачи программы. Задачи и план работы. Понятие «медиа», «цифровые технологии». Возможности и области применения медиаторчества. Профессии, связанные с медиа, с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ). Инструктаж по технике безопасности.</p> <p>Практика. Вводная диагностика. Выполнение теста.</p> <p>Раздел 2. Персональный компьютер</p> <p>Тема 2.1. Устройство компьютера</p> <p>Теория. Персональный компьютер. Устройство персонального компьютера. Компьютерная мышь и клавиатура. Рабочий стол компьютера. Безопасные правила работы за компьютером.</p> <p>Практика. Отработка навыка работы с персональным компьютером. Выполнение теста по теме «Устройство компьютера».</p> <p>Тема 2.2. Алгоритм программирования</p> <p>Теория. Алгоритм. Блок-схема алгоритма. Связь между программой и алгоритмом.</p> <p>Практика. Выполнение практического задания. Составление алгоритма.</p> <p>Раздел 3. Информационные и компьютерные технологии</p> <p>Тема 3.1. Информация. Действия с информацией</p> <p>Теория. Понятие «информация». Формы представления информации. Действия с информацией. Виды информации.</p> <p>Практика. Выполнение практических заданий по теме «Информация. Действия с информацией».</p> <p>Тема 3.2.</p> <p>Операционная система Microsoft Windows</p> <p>Основные элементы управления</p> <p>Теория. Понятие «объекты», «меню». Базовые понятия ОС Microsoft Windows.</p> <p>Основные элементы управления. Основные элементы окна приложения. Особенности ОС Microsoft Windows.</p>

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.

	<p>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.</p>
Цели программы	Создать условия для творческого развития и профессионального самоопределения обучающихся посредством обучения современным медиатехнологиям, приобщения к основам компьютерной грамотности, рекламы, фото, киноискусству, программированию.
Результаты программы	<p>По итогам 1-го года освоения Программы обучающиеся будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> технику безопасности и требования, предъявляемые к организации рабочего места; основные понятия и термины, применяемые в информационных и коммуникационных технологиях; устройство компьютера; формы представления информации в Microsoft Word; особенности работы в программе Adobe Photoshop; возможности графических редакторов Gimp и Paint; основы программирования в среде Scratch; <p>будут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> соблюдать правила техники безопасности при работе; работать в программе Adobe Photoshop; создавать и редактировать графические объекты в редакторах Gimp и Paint; конструировать объекты различной степени сложности в среде программирования Scratch; создавать мультфильмы. <p>По итогам 2-го года освоения Программы обучающиеся будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> особенности работы в киностудии Windows Movie Maker и программе Movavi Video Editor Plus; интернет-сервисы и их возможности; виды медиапродукции; технология редактирования фото и видео; <p>будут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> работать в различных интернет-сервисах; создавать информационную мультимедийную продукцию; программировать мини-игры; создавать видео и цифровые изображения; выполнять монтаж видео в Microsoft Movie Maker и редактировать цифровые изображения в Adobe Photoshop.
Особые условия проведения	Не предусмотрены
Материально-техническая база	<p>Инфраструктура организации: учебный кабинет Технические средства обучения:</p>

	<p>ноутбук – 15 шт.;</p> <p>интерактивная доска;</p> <p>цифровой фотоаппарат;</p> <p>ПО – Microsoft Word (скачивается бесплатно);</p> <p>ПО – Paint для Windows (скачивается бесплатно);</p> <p>ПО – Scratch (скачивается бесплатно);</p> <p>ПО – Windows Movie Maker (скачивается бесплатно);</p> <p>ПО – Movavi Video Editor Plus (скачивается бесплатно);</p> <p>ПО – Gimp (скачивается бесплатно);</p> <p>ПО – Adobe Photoshop (скачивается бесплатно)</p>
--	--

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный (тематический) план 1 года обучения	7
3.	Содержание учебного (тематического) плана 1 года обучения	9
4.	Учебный (тематический) план 2 года обучения	13
5.	Содержание учебного (тематического) плана 2 года обучения	14
6.	Формы контроля и оценочные материалы	17
7.	Организационно-педагогические условия реализации Программы	17
8.	Список литературы	19

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиаторчество» (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. Программа разработана на основе программы «Основы компьютерного медиаторчества» (разработчик Шинкаренко А.С., педагог дополнительного образования ГБПОУ «Воробьевы горы» г. Москвы, 2020 г.).

Медиаторчество – 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, съёмки и монтажа видеороликов. Медиаторчество – 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 медиатеchnологии используются всё чаще, поскольку современная молодёжь самостоятельно создаёт медиапродукцию 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 освоят способы создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, смогут более полно выявить свои способности в изучаемой области, подготовить себя 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.

Программа может быть использована при подготовке к демонстрационному экзамену по направлению «Видеопроизводство» и к участию в Чемпионате WorldSkills Russia (юниоры).

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.

Категория обучающихся

Занятия по Программе ведутся в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 10-15 лет, проявляющих интерес к медиатехнологиям и имеющих базовые знания пользователя компьютером.

Количество обучающихся в группе – 15 человек.

Сроки реализации

Программа рассчитана на 2 года обучения. Общее количество часов в год составляет 144 часа.

Формы и режим занятий

Программа реализуется 2 раза в неделю по 2 часа. Программа включает в себя теоретические и практические занятия.

Планируемые результаты освоения Программы

По итогам **1-го года** освоения Программы обучающиеся

будут знать:

- технику безопасности и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- основные понятия и термины, применяемые в информационных и коммуникационных технологиях;
- устройство компьютера;
- формы представления информации в Microsoft Word;
- особенности работы в программе Adobe Photoshop;
- возможности графических редакторов Gimp и Paint;
- основы программирования в среде Scratch;

будут уметь:

- соблюдать правила техники безопасности при работе;
- работать в программе Adobe Photoshop;
- создавать и редактировать графические объекты в редакторах Gimp и Paint;
- конструировать объекты различной степени сложности в среде программирования Scratch;

- создавать мультфильмы.

По итогам **2-го года** освоения Программы обучающиеся

будут знать:

- особенности работы в киностудии Windows Movie Maker и программе Movavi Video Editor Plus;
- интернет-сервисы и их возможности;
- виды медиапродукции;
- технологию редактирования фото и видео;

будут уметь:

- работать в различных интернет-сервисах;
- создавать информационную мультимедийную продукцию;
- программировать мини-игры;
- создавать видео и цифровые изображения;
- выполнять монтаж видео в Microsoft Movie Maker и редактировать цифровые изображения в Adobe Photoshop.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный (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	18	5	13	
2.1.	Устройство компьютера	6	1	5	Текущий контроль. Тест
2.2.	Алгоритм программирования	12	4	8	Текущий контроль. Практическое задание
3.	Информационные и компьютерные технологии	20	5	15	
3.1.	Информация. Действия с информацией	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
3.2.	Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
3.3.	Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
3.4.	Microsoft Power Point	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
3.5.	Графический редактор Paint	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
4.	Программирование в среде Scratch	24	6	18	

4.1.	Знакомство со средой Scratch	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
4.2.	Начало программирования. Первые программы в среде Scratch	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
4.3.	Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
5.	Основы работы в программе Gimp	18	4	14	
5.1.	Интерфейс растрового редактора Gimp	9	2	7	Текущий контроль. Практическое задание
5.2.	Основы работы со слоями	9	2	7	Промежуточный контроль. Открытое занятие
6.	Основы работы в Adobe PhotoShop	8	2	6	
6.1.	Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.	Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	28	4	24	
7.1.	Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	7	1	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.2.	Начало работы в видеоредакторе	7	1	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.3.	Основные приемы и методы создания видео	7	1	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.4.	Монтаж видео	7	1	6	Текущий контроль. Практическое

					задание
8.	Творческий проект	22	2	20	
8.1.	Работа над творческим проектом	22	2	20	Текущий контроль. Самостоятельная работа
9.	Итоговое занятие	4	-	4	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на Конкурсе
	ИТОГО	144	29	115	

Содержание учебного (тематического) плана 1-го года обучения

Раздел 1. Медиаторчество: 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 медиаторчества. 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 видеofilmа в программе Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus.

Практика. Выполнение практических заданий.

Задание 1. Определение целей и задач видеofilmа.

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 видеoproекта: 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 видеofilmа 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.

Учебный (тематический) план 2-го года обучения

№ п/п	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Виды медиапродукции	2	1	1	
1.1.	Вводное занятие. Жанры и темы медиакультуры. Повторение пройденного материала. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1	Текущий контроль. Тест
2.	Программирование в среде Scratch	24	4	20	
2.1.	Циклы и условный оператор	12	2	10	Текущий контроль. Практическое задание
2.2.	Создание мини-игр	12	2	10	Текущий контроль. Практическое задание
3.	Основы работы в программе Gimp	30	3	27	
3.1.	Работа со слоями	10	1	9	Текущий контроль. Практическое задание
3.2.	Основы коррекции изображений	10	1	9	Текущий контроль. Практическое задание
3.3.	Создание анимированной графики	10	1	9	Текущий контроль. Практическое задание
4.	Основы работы в Adobe Photoshop	12	2	10	
4.1.	Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop	12	2	10	Промежуточный контроль. Открытое занятие
5.	Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	30	6	24	
5.1.	Разработка сценария и сбор материала для фильма	10	2	8	Текущий контроль. Практическое задание

5.2.	Монтаж фильма	10	2	8	Текущий контроль. Практическое задание
5.3.	Создание видеоролика	10	2	8	Текущий контроль. Самостоятельная работа
6.	Интернет-сервисы	20	4	16	
6.1.	Работа в сети Интернет	10	2	8	Текущий контроль. Практическое задание
6.2.	Интернет-сервисы	10	2	8	Текущий контроль. Практическое задание
7.	Творческий проект	22	2	20	
7.1.	Работа над творческим проектом	22	2	20	Текущий контроль. Самостоятельная работа
8.	Итоговое занятие	4	-	4	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на Конкурсе
	ИТОГО	144	22	122	

Содержание учебного (тематического) плана 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.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы контроля и оценочные материалы служат для определения результативности освоения обучающимися Программы. Текущий контроль проводится по окончании изучения каждой темы – выполнение обучающимися практических заданий или тестов. Промежуточный контроль проходит в середине учебного года в форме открытого занятия. Итоговый контроль (зачетное занятие) проходит в конце учебного года – в форме защиты самостоятельно выполненных проектов.

Формы проведения аттестации:

- практические задания;
- тест;
- самостоятельная работа;
- открытое занятие.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Реализация Программы предполагает единство взаимосвязанных целей, принципов, содержания, форм, методов и условий педагогической деятельности, обеспечивающих успешность процесса адаптации обучающихся к современному социуму. Материал строится на принципах: «от простого к сложному», доступности материала, развивающего обучения.

Основной формой проведения являются комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической части, большее количество времени уделяется практической части. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Материально-технические условия реализации Программы

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:

инфраструктура организации:

- учебный кабинет

технические средства обучения:

- ноутбук – 15 шт.;
- интерактивная доска;
- цифровой фотоаппарат;
- 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).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, использованной при написании Программы

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 : ВHV, 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/TDfvq> (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).