

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Медиатворчество»**

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 15 — 18 лет

Срок реализации: 2 года

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Учебный (тематический) план 1 года обучения
3. Содержание учебного (тематического) плана 1 года обучения
4. Учебный (тематический) план 2 года обучения
5. Содержание учебного (тематического) плана 2 года обучения
6. Материально-технические условия реализации Программы

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность Программа приобщает обучающихся к современным медиатехнологиям, использованию интернет-ресурсов, развивает художественное воображение и эстетический вкус, помогает реализовать творческие способности, способствует профессиональному самоопределению в программно-технической деятельности.

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

Задачи Программы

- обучить работать с базовыми компьютерными программами для создания информационной продукции;
- формировать практические умения и навыки по созданию и редактированию графических объектов;
- сформировать навыки элементарного проектирования, алгоритмизации;
- сформировать представление о коммуникационных, информационных и компьютерных технологиях;
- обучить основам фото- и видеосъемки;
- обучить основам обработки цифровых изображений и видеомонтажа.
- развивать творческие способности, воображение, фантазию, художественный вкус;
- развивать образное, пространственное мышление, чувство гармонии и стиля;
- способствовать формированию навыков самостоятельной творческой работы;
- способствовать развитию коммуникабельности.
- воспитывать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, целеустремленность и самостоятельность;
- сформировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через творчество;
- сформировать активную гражданскую позицию;
- мотивировать обучающихся на занятия медиатворчеством.

Категория обучающихся

Работа проводится в группах обучающихся 15 — 18 лет.

Сроки реализации Программы

Программа рассчитана на 2 года обучения. Общее количество часов в год составляет 64 часа.

Формы и режим занятий

Программа реализуется 1 раз 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;
- основы программирования в среде Scratch;

По итогам **1-го года** освоения Программы обучающиеся будут **уметь:**

- соблюдать правила техники безопасности при работе.

По итогам **2-го года** освоения Программы обучающиеся будут **знать:**

- особенности работы в программах видеоредакторов;
- интернет-сервисы и их возможности;
- виды медиапродукции;
- технологию редактирования фото и видео;

По итогам **2-го года** освоения Программы обучающиеся будут **уметь:**

- работать в различных интернет-сервисах;
- создавать информационную мультимедийную продукцию;
- программировать мини-игры,
- создавать видео и цифровые изображения;
- создавать видео и цифровые изображения;
- выполнять монтаж видео и редактировать цифровые изображения.

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.

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Медиаторство: 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	12	3	9	
4.1.	Знакомство со средой Scratch	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
4.2.	Начало программирования, Первые программы в среде Scratch	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
4.3.	Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
5.	Творческий проект	10	2	8	
5.1	Работа над творческим проектом	10	2	8	Текущий контроль. Самостоятельная работа
9.	Итоговое занятие	2		2	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на Конкурс
	Итого	64	16	48	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Медиатворчество: 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 медиатворчества. 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. Творческий проект

Тема 5.1. 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 6. 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 графическом редакторе	12	2	10	
3.1	Создание коллажа из фотографий в графическом редакторе	12	2	10	Промежуточн ый контроль. Открытое занятие
4.	Основы работы в программах видеоредактора	14	4	10	

4.1.	Разработка сценария и сбор материала для фильма	4	2	2	Текущий контроль. Практическое задание
4.2.	Монтаж фильма	5	1	4	Текущий контроль. Практическое задание
4.3.	Создание видеоролика	5	1	4	Текущий контроль. Самостоятельная работа
5.	Творческий проект	10	2	8	
5.1.	Работа над творческим проектом	10	2	8	Текущий контроль. Самостоятельная работа
6.	Итоговое занятие	2		2	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на конкурсе
	Итого	64	13	51	

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 графическом редакторе

Тема 3.1. Создание коллажа из фотографий в графическом редакторе

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 4. Основы работы в программах видеоредактора

Тема 4.1. 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 4.2. Монтаж фильма

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

Практика. Выполнение практического задания. Съёмка и монтаж фильма.

Тема 4.3. 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 5. Творческий проект

Тема 5.1. 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 6. Итоговое занятие

Практика. Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.

Материально-технические условия реализации Программы

(образовательная организация может использовать оборудование и программное обеспечение, указанные в проекте программы, или другие функциональные аналоги)

- учебный кабинет
- ноутбук — 16 шт.
- интерактивная доска;
- цифровой фотоаппарат;
- ПО Microsoft Word (скачивается бесплатно);
- ПО — Paint для Windows (скачивается бесплатно);
- ПО — Scratch (скачивается бесплатно).