

**ОБЛАСТНАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ БЮДЖЕТНАЯ НЕТИПОВАЯ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ»**

Рассмотрена и принята на заседании  
педагогического совета  
от 27.05. 2022 г.  
Протокол № 4



Утверждаю:  
Директор ОГБН ОО ДТДМ  
Т.В.Галушкина  
Приказ № 306-од от «04» 07 2022 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Мультимедийные технологии»**

**Уровень программы – стартовый**

Объединение «Мультимедийные технологии»

Срок реализации программы: **1 год**  
Возраст обучающихся: **16-17 лет**

Автор-разработчик:  
педагог дополнительного образования  
**Серова Людмила Владимировна**

г. Ульяновск, 2022 г.

## **Структура дополнительной общеразвивающей программы**

### **1. Комплекс основных характеристик программы**

1.1 Пояснительная записка .....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	6
1.3 Содержание программы .....	7
1.4 Планируемые результаты .....	12

### **2. Комплекс организационно-педагогических условий.....14**

2.1 Учебный план .....	14
2.2 Календарный учебный график.....	17
2.3 Условия реализации программы.....	31
2.4 Форма аттестации .....	31
2.5 Оценочные материалы.....	32
2.6 Методические материалы.....	34
2.7. Воспитательный компонент ДООП «Мультимедийные технологии».....	36
<b>Список литературы.....</b>	<b>39</b>

## **1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка.**

#### ***Нормативно-правовое обеспечение программы.***

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75)

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года
- СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Приказ Минпросвещения РФ 30.09.2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года №196»
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года
- Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» вместе с (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ)
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 N 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»)
- Локальные акты ОГБН ОО «Дворец творчества детей и молодежи» (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведении промежуточной и итоговой аттестации обучающихся).

***Уровень освоения программы*** – стартовый.

***Направленность (профиль) программы*** – техническая.

Мультимедийность — это принцип создания контента/информации с использованием нескольких технологических платформ — вербального текста, фотографии, аудио, видео, инфографики и т.д. Процессы конвергенции, владение несколькими видами средств распространения информации, а также мультимедийные отделы новостей – подобные слова все решительнее занимают

места в современном словаре: на практике, в процессе обучения и в области исследований. Количество материалов, посвященных исследованиям мультимедиа, растет стремительными темпами, но уже ясно – для разных людей это понятие подразумевает разные значения. Процвечают исследования на тему значения мультимедиа в репортерской работе.

### ***Актуальность программы.***

Изменение информационной структуры общества требует нового подхода к формам работы с детьми. Получили новое развитие средства информации: глобальные компьютерные сети, телевидение, радио, мобильные телефонные сети, факсимильная связь. Новые информационные технологии должны стать инструментом для познания мира и осознания себя в нём, а не просто средством для получения удовольствия от компьютерных игр и «скачивания» тем для рефератов из Интернета.

Обучение мультимедийным технологиям - одно из важнейших направлений использования персонального компьютера, рассматривается на сегодняшний день как важнейший компонент образования. Практически по всем предметам требуется умение создавать видеопрезентации, видеоролики, клипы и т. д. Достижения в области ИКТ актуализируют вопросы подготовки специалиста в области представления информации в виде графических образов чертежей, схем, рисунков, эскизов, презентаций, визуализаций, анимационных роликов, виртуальных миров и т.д.

Программа поможет обучающимся в анализе и понимании различных компьютерных программ. Их разнообразии и удобстве работы для осуществления поставленных целей. Программа сможет привлечь внимание студентов к различным социальным проблемам, поможет посредством компьютерных технологий популяризировать свою профессию в видеоформате, анимеформате, тем самым решать государственные заказы в сфере образования.

Постоянно появляются новые области применения компьютерной графики, требуются квалифицированные художники и разработчики компьютерных моделей и представлений, на рынке труда возникают новые профессии - спецэффектор, векторный арт-мастер, CAD-мастер, моделлер, аниматор, текстурировщик, визуализатор, и, соответственно, необходимы педагогические и методические идеи по реализации подготовки будущих специалистов в области мультимедийных технологий.

### ***Новизна дополнительной общеобразовательной программы.***

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребенка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации. Новизна данной программы состоит в том, что применение новых технологий в современной жизни приводит к серьезным трансформациям в системе СМИ. Процесс конвергенции не только изменил

редакции с точки зрения организации работы, но и дал журналистам новые возможности в области создания текста. Так, в журналистике сегодня получает распространение мультимедийный контент, формируемый с помощью средств, которые дают возможность рассказать о событии, используя информацию, выраженную в разных знаковых системах. Таким образом, произведение объединяет в себе аудио, видео, фотографии, словесный текст, и эта интеграция позволяет объемно и наглядно осветить происходящее. Сегодня мультимедийный контент активно используется как традиционными СМИ в онлайн-версиях, так и новыми медиа.

### ***Отличительные особенности программы.***

Программа дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности различных компьютерных программ и умения работать одновременно в нескольких программах. Открывает возможности для изучения основных инструментов работы, и позволяет увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

### ***Педагогическая целесообразность.***

Создание благоприятных условий для обучения и развития обучающихся дает возможность ребенку научиться применять на практике тот материал, который он получает в процессе обучения. Таким образом, теперь приоритет отдается практической и исследовательской деятельности обучающихся. Обучающиеся получают знания основ работы в мультимедийных программах (PowerPoint, MaviMaker, PinnacleStudio, Krita и так далее), углубленно изучают литературоведение. Программа кружка включает обучающихся в систему средств массовой коммуникации общества. Благодаря занятиям в объединении обучающиеся навыки коллективной работы, освещают вопросы с учётом интересов окружающих людей, учатся контактировать с разными людьми, помогать друг другу. Учатся оценивать события с нравственных позиций, приобретают навыки контролировать себя, становятся более эрудированными и коммуникабельными людьми; повышается их общий уровень культуры.

***Адресат программы.*** 16-17 лет.

***Объём программы.*** 144 часа.

***Формы обучения и виды занятий:*** очная, с использованием ресурсов электронного обучения, при необходимости использование дистанционных технологий.

Занятия проводятся в форме лекций, практических заданий, мастер – классов.

Для очного обучения чаще всего применяется комбинированные и практические занятия.

При реализации программы с использованием ЭО и ДОТ возможны следующие формы проведения занятий:

- Видеоконференция – обеспечивает двухстороннюю аудио- и видеосвязь между педагогом и обучающимися. Преимуществом такой формы виртуального общения является визуальный контакт в режиме реального времени. Охватывает большое количество участников образовательного процесса.

- Чат-занятия – это занятия, которые проводятся с использованием чатов - электронной системы общения, проводится синхронно, то есть все участники имеют доступ к чату в режиме онлайн.

- Онлайн-консультации – это наиболее эффективная форма взаимодействия между педагогом и обучающимися. Преимущество таких консультаций в том, что, как при аудио и тем более видео контакте, создается максимально приближённая к реальности атмосфера живого общения. К наиболее приемлемым для дополнительного образования можно отнести, также, такие формы как мастер классы, дистанционные конкурсы, фестивали, выставки, электронные экскурсии.

Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций. Теоретическая часть занятий при работе включает в себя необходимую информацию о теме и предмете знания. Практическая часть занятий предоставляет обучающимся большую свободу действий в работе с различными материалами при отработке умений и навыков работы ручными инструментами.

Представленная программа построена на принципах развивающего обучения, предполагающего формирование у детей умения самостоятельно работать различными инструментами, мыслить, анализировать

***Срок освоения программы:*** 1 год.

***Режим занятий.***

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

## **1.2. Цель и задачи программы.**

**Цель программы:**

- научить обучающихся создавать видеофильмы, видеоролики, анимационные фильмы с использованием разнообразных компьютерных программ.

**Задачи программы:**

***Образовательные:***

- дать глубокое понимание принципов создания и хранения видеоматериалов;

- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;

- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;

- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических и видео программ;
- научить выполнять обмен графическими данными между различными программами.

***Развивающие:***

- выполнение комплексов упражнений;
- развитие навыков сознательного и рационального использования компьютера;
- умение создания репортажей;

***Воспитательные:***

- воспитание волевых качеств (целеустремлённости, настойчивости и упорства, смелости и решительности, выдержки, терпения и самообладания, самостоятельности и инициативности).
- воспитание нравственных, морально-психологических и коммуникативных качеств.

Знания, полученные при изучении данного курса, обучающиеся могут использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний – физике, биологии, химии и пр. Созданное изображение в формате 2D может быть использовано в докладах, статьях и научных работах. Знания и умения, приобретённые в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трёхмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

### **1.3. Содержание программы.**

#### **Модуль 1.**

#### **Раздел 1. Основы компьютерной графики (4 часа).**

***Теория:*** вводный инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером.

Понятие о компьютерной графике. Виды компьютерной графики: растровая, векторная, фрактальная, трёхмерная.

Рассказ об истории журналистики. В истории сохранились факты о зарождения журналистики еще в древнем мире. Конечно, трудно назвать ее журналистикой, которая присуща в наше время. Но, все же, нельзя пропустить эти факты мимо своего внимания. Что же касается реальных действий в зарождении и развитии журналистики, то они были произведены в 15 века, когда был создан наборный шрифт, с помощью которого можно было наносить информацию на печатный материал – бумагу. Новый этап развития журналистики припадает на 17 столетие. В это время пресса разделилась на несколько направлений. Так, в это время стали отдельно изображать новости мира, печатать различные журналы, справочники и календари. В начале, на страницах газет и журналах изображали новости в сфере промышленности.

Уже со временем стали писать идеологические и аналитические материалы, которые набрали большую популярность среди читателей.

Журналистика как профессия. Требования к работе журналиста.

1. Грамотность, эрудиция, широкий кругозор, стиль.
2. Универсализм.
3. Настойчивость, умение «достать материал», оперативность.
4. Готовность обучаться, расти профессионально.

Беседа о профессиях, работающих с использованием мультимедийных технологий.

**Практика:** знакомство, тренинг на общение, заполнение протокола инструктажа по технике безопасности.

## **Раздел 2. Создание графических изображений (20 часов)**

**Теория:** Дать представление о различных графических редакторах от самого простого до самого сложного.

Графические редакторы предназначены для редактирования таких графических объектов как рисунки, чертежи, схемы, снимки. Рисунком можно считать практически любое произвольное изображение, созданное пользователем. Чертеж отличается от рисунка наличием точных размеров элементов конструкции, изображенной на чертеже. Графические объекты могут быть двумерными или трехмерными, в зависимости от числа осей координат или той иллюзии, которую создает графический объект у пользователя. Наиболее полная иллюзия объема помимо обычных изометрических пропорций создается наличием окрашенных или в разной степени прозрачных поверхностей, бликов, теней, возможностью рассматривать изображение из различных точек (камер) и рядом других эффектов.

Графические объекты могут быть статическими и динамическими. Динамическую графику называют анимацией. Анимация также может быть двумерной и трехмерной.

В настоящее время существует большое число графических редакторов с различными возможностями - от самого простого (например, графический редактор Paintbrush для Windows, пригодный лишь для создания простых двумерных рисунков) до сложных специализированных редакторов, таких как: пакет редакторов CorelDraw (редактирование рисунков, схем, снимков, пространственных изображений, анимация); AutoCAD (конструкторские чертежи, трехмерная графика);

3D Studio (пространственная графика, анимация) и др.

Технология редактирования сложных графических объектов даже при наличии специализированных редакторов - это довольно сложная работа, требующая профессиональных знаний и навыков. Поэтому ниже мы рассмотрим лишь базовые понятия компьютерной графики.

Идея использования графических примитивов для формирования изображений лежит в основе любого даже самого простого графического



редактора, например такого, как Paintbrush. Этот редактор предлагает пользователю палитру примитивов, позволяющую перевести редактор в режим рисования соответствующего примитива. Кроме того, пользователь может выбрать толщину и цвет линий, которые оставляет перо. Кроме пера в качестве инструментов редактирования изображений можно использовать: резинку, стирающую изображение; ножницы, позволяющие вырезать часть рисунка для последующего переноса или копирования; валик, с помощью которого закрашиваются поверхности внутри замкнутых контуров; аэрозольный баллончик для формирования цветowych пятен разной плотности; пишущая машинка для ввода текста. Это минимальный набор инструментов, необходимых для редактирования простых рисунков. Более сложные редакторы предлагают значительно более мощные и сложные инструменты редактирования изображений.

**Практика:** Создание рисунков в Paint, Krita. Создание сюжетных рисунков, композиционных. Работать в векторной и растровой графике. Создание, обработка и вывод компьютерной графики. Размер и разрешение. Форматы графических файлов.

### **Раздел 3. Работа с программами Movie Maker (40 часов)**

**Теория:** Знакомство с работой в программе Movie Maker

**Практика:** Овладение приёмами монтажа. Работ с титрами, видео переходами, видеоэффектами. Импорт и экспорт материала. Работа в звуковом редакторе. Практическое занятие по созданию тематических видеороликов, видеофильмов, анимационных фильмов.

## **Модуль 2.**

### **Раздел 1. Введение в профессию (4 часа).**

**Теория:** вводный инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером.

Понятие о компьютерной графике. Виды компьютерной графики: растровая, векторная, фрактальная, трёхмерная. Рассказ об истории журналистики. В истории сохранились факты о зарождения журналистики еще в древнем мире. Конечно, трудно назвать ее журналистикой, которая присуща в наше время. Но, все же, нельзя пропустить эти факты мимо своего внимания. Что же касается реальных действий в зарождении и развитии журналистики, то они были произведены в 15 века, когда был создан наборный шрифт, с помощью которого можно было наносить информацию на печатный материал – бумагу. Новый этап развития журналистики припадает на 17 столетие. В это время пресса разделилась на несколько направлений. Так, в это время стали отдельно изображать новости мира, печатать различные журналы, справочники и календари. В начале, на страницах газет и журналах изображали новости в сфере промышленности. Уже со временем стали писать идеологические и

аналитические материалы, которые набрали большую популярность среди читателей.

Журналистика как профессия. Требования к работе журналиста.

1. Грамотность, эрудиция, широкий кругозор, стиль.
2. Универсализм.
3. Настойчивость, умение «достать материал», оперативность.
4. Готовность обучаться, расти профессионально.

Беседа о профессиях, работающих с использованием мультимедийных технологий.

**Практика:** знакомство, тренинг на общение, заполнение протокола инструктажа по технике безопасности.

## **Раздел 2. Работа с программой Krita (20 часов)**

**Теория:** знакомство с программой **Krita**; знакомство с панелями инструментов, цветовых схем, окон; заливка рисунка и знакомство с контуром; работа со слоями; знакомство с эффектами (размытие, блик, шум). Простейшие приёмы анимации.

**Практика:** создание растровых изображений с использованием программы **Krita**. Создание сюжетных рисунков с использованием всех возможностей программы. Приёмы изменения изображений. Работа с текстом. Простейшее создание сказки.

Форма контроля, проверки усвоения ЗУН: самостоятельная и практическая работа на занятии.

**Практика:** Создание рисунков в Krita. Создание сюжетных рисунков, композиционных. Работать в векторной и растровой графике. Создание, обработка и вывод компьютерной графики. Размер и разрешение. Форматы графических файлов.

## **Раздел 3. Работа с программой Adobe Photo Shop (18 часов)**

**Теория:** знакомство с программой **Adobe Photo Shop**; знакомство с панелями инструментов, цветовых схем, окон; заливка рисунка и знакомство с контуром; работа со слоями; знакомство с эффектами (размытие, блик, шум). Работа с изображениями – копирование, изменение, соединение, движение. Простейшие приёмы анимации.

**Практика:** создание растровых изображений с использованием программы **Adobe Photo Shop**. Создание сюжетных рисунков с использованием всех возможностей программы. Приёмы изменения изображений. Работа с текстом. Создание сказки.

Форма контроля, проверки усвоения ЗУН: самостоятельная и

практическая работа на занятии.

#### **Раздел 4. Работа в программе Open Toonz (38 часов)**

**Теория:** знакомство с программой. Понятие монтажа, шкалы времени, приёмы озвучивания, работа на дорожках, Уяснить разницу между видеороликом, видеоклипком, видеофильмом, мультфильмом.

**Практика:** создание видеоклипа к песне, создание видеоролика по основам безопасности дорожного движения, создание видеофильма «Моя семья», создание мультфильма «Сказка» длительностью до 5 минут.

#### **Раздел 5. Создание проекта (18 часов)**

**Теория:** Что такое проект? Основные правила создания проекта.

Работа по методу проектов — это относительно высокий уровень сложности педагогической деятельности, предполагающий серьезную квалификацию учителя. Если большинство общеизвестных методов обучения требуют наличия лишь традиционных компонентов учебного процесса — учителя, ученика (или группы учеников) и учебного материала, который необходимо усвоить, то требования к учебному проекту — совершенно особые.

1. Необходимо наличие социально значимой задачи (проблемы) — исследовательской, информационной, практической. В роли заказчика может выступать и сам учитель (проект по подготовке методических пособий для кабинета биологии), и сами учащиеся (проект, нацеленный на разработку и проведение школьного праздника).
2. Выполнение проекта начинается с планирования действий по разрешению проблемы, иными словами — с проектирования самого проекта, в частности — с определения вида продукта и формы презентации. Важной частью плана является пооперационная разработка проекта, в которой указан перечень конкретных действий с указанием выходов, сроков и ответственных. Но некоторые проекты (творческие, ролевые) не могут быть сразу четко спланированы от начала до самого конца.
3. Каждый проект обязательно требует исследовательской работы учащихся. Таким образом, отличительная черта проектной деятельности — поиск информации, которая затем будет обработана, осмыслена и представлена участниками проектной группы.
4. Результатом работы над проектом, иначе говоря, выходом проекта, является продукт. В общем виде это средство, которое раз работали участники проектной группы для разрешения поставленной проблемы.
5. Подготовленный продукт должен быть представлен заказчику и (или) представителям общественности, и представлен достаточно убедительно, как наиболее приемлемое средство решения проблемы.

**Практика:** Защита проекта.

*Форма контроля, проверки усвоения ЗУН:* самостоятельная и практическая работа на занятии.

#### **1.4. Планируемые результаты.**

##### Обучающиеся в конце года будут:

- знать принципы создания и хранения видеоматериалов;
- уметь применять различные форматы графических файлов;
- применять основы компьютерной графики в различных графических программах;
- уметь создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических и видео программ;
- уметь выполнять обмен графическими данными между различными программами.
- выполнять все комплексы упражнений;
- сознательно и рационально использовать компьютер;
- уметь создавать репортажи;
- сможет быть целеустремлённым, настойчивым и упорным, смелым и решительным, выдержанным, терпеливым и самостоятельным.
- сможет обладать нравственными, морально-психологическими и коммуникативными качествами.

##### Обучающиеся должны знать:

1. Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
2. Способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
3. Способы хранения изображений в файлах растрового формата;
4. Методы сжатия графических данных;
5. Проблемы преобразования форматов графических файлов;
6. Особенности, достоинства и недостатки векторной графики.

##### Обучающиеся должны уметь:

1. Создавать и редактировать изображения в программе Krita. Paint. Corel. Open Toons. Synfing Studio. Mavi Macker. Photoshop
2. Выполнять обмен файлами между графическими программами;
3. Создавать собственные иллюстрации
4. Создавать анимационные фильмы, видео презентации, видеофильмы, видеоролики.

##### **Личностные результаты:**

1. У обучающего должна быть развита само рефлексия;
2. У учащегося должна быть сформирована мотивация к деятельности;
3. Ученик должен осознавать смысл учения и понимать личную ответственность за будущий результат.

##### **Предметные результаты:**

1. Освоение учениками приемам компьютерного дизайна;
2. Освоение понятий: цвет, градиент, пиксел, растр, контур, растровая графика, растушевка, фильтр, цветовой профиль, слой, монтаж;
3. Формирование у учеников способностей работать на компьютере и интерактивной доске;

4. Освоение учениками программы компьютерного дизайна Adobe Photoshop CS5: векторных редакторов Inkscape, Corel Draw; программ для монтажа Krita. Open Toons. Synfing Studio. Mavi Macker..

**Метапредметные результаты:**

1. Владение терминологией компьютерной графики;
2. Освоение основ коррекции изображений;
3. Освоение назначений и характеристик всех инструментов программы;
4. Умение пользоваться инструментами программы.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

### 2.1. Учебный план.

#### Модуль 1

Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
	Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы компьютерной графики (4 часа)				
Тема 1.1. Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере.	2	2		
Тема 1.2. Понятие о компьютерной графике. История Российской журналистики. Журналистика как профессия. Требования к журналисту	2	2		Опрос
Раздел 2.Создание графических изображений (20 часов)				
Тема 2.1. Создание, обработка и вывод компьютерной графики. Размер и разрешение. Форматы графических файлов.	2		2	Самостоятельная и практическая работа на занятии
Тема 2.2. Обзор графических редакторов.	4		4	
Тема 2.3. Практическое занятие Создание рисунков в Paint, Krita.	4		4	
Тема 2.4.Практическое занятие «Работа с цветом».	2		2	
Тема 2.5. Практическое занятие «Создание сюжетных рисунков»	4		4	
Тема 2.6. Практическое занятие «Создание композиционных рисунков»	2		2	
Тема 2.7.Практическая работа «Создание иллюстраций в векторной и растровой графике»	2		2	
Раздел 3. Работа с программами Movie Maker (40 часов)				
Тема 3.1.Знакомство с работой в программе Movie Maker	2		2	Самостоятельная и практическая работа на занятии
Тема 3.2. Овладение приёмами монтажа.	8		8	

<b>Тема 3.3.</b> Работа с титрами, видео переходами	2		2	Самостоятельная и практическая работа на занятии
<b>Тема 3.4.</b> Работа с титрами, видеоэффектами	2		2	
<b>Тема 3.5.</b> Импорт и экспорт материала.	6		6	
<b>Тема 3.6.</b> Работа в звуковом редакторе.	6		6	
<b>Тема 3.7.</b> Практическое занятие по созданию тематических видеороликов.	4		4	
<b>Тема 3.8.</b> Практическое занятие по созданию тематических видеофильмов.	4		4	
<b>Тема 3.9.</b> Практическое занятие по созданию анимационных фильмов.	6		6	
<b>Итого часов:</b>	<b>64</b>	<b>4</b>	<b>60</b>	

## Модуль 2

Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
	Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Введение в профессию (4 часа)				
Тема 1.1. Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере.	2	2		Опрос, текущий контроль.
Тема 1.2. Компьютерная графика в профессиях.	2	2		
Раздел 2. Работа с программой Krita (20 часов)				
Тема 2.1. Рабочие окна программы Krita	2	1	1	Самостоятельная и практическая работа на занятии
Тема 2.2. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение	2		2	
Тема 2.3. Основы работы со слоями.	4	1	3	
Тема 2.4. Практическое занятие «Выполнение анимационных упражнений»	6	2	4	

Тема 2.5. Практическое занятие «Создание анимационных сюжетов»	6	2	4	
Раздел 3. Работа с программой Adobe Photo Shop (18 часов)				
Тема 3.1 Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочие окна программы	2	1	1	Самостоятельная и практическая работа на занятии
Тема 3.2. Панель инструментов. Палитры.	2		2	
Тема 3.3. Работа со слоями.	2	1	1	
Тема 3.4. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование.	2		2	
Тема 3.5. Работа с эффектами.	2		2	
Тема 3.6. Практическое занятие «Коллаж».	2		2	
Тема 3.7. Методы упорядочения объединения объектов. Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста.	2	1	1	
Тема 3.8.. Практическая работа «Создание иллюстрации в программе Adobe PhotoShop».	4	2	2	
Раздел 4. Работа в программе Open Toonz (38 часов)				
Тема 4.1. Рабочие окна программ Open Toonz и Movie Maker	2	2		Самостоятельная и практическая работа на занятии
Тема 4.2. Знакомство со сценарием, монтажом. Работа с титрами.	6		6	
Тема 4.3. Порядок работы с объектами. Сохранение файлов. Приёмы озвучивания. Работа с библиотеками.	6			
Тема 4.4. Создание творческого проекта, работая одновременно в двух, трёх программах.	6		6	
Раздел 5. Создание проекта (18 часов)				
Тема 5.1 Создание и защита проекта.	18		18	Самостоятельная работа
Итого часов:	80	15	65	



## 2.2. Календарный учебный график

### Модуль 1

Место проведения:

Время проведения:

Изменения расписания занятий:

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата планируемая (число, месяц)	Дата фактическая (число, месяц)	Причина изменения даты
1.	<b>Тема 1.1.</b> Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере.	2	Лекция Онлайн консультация	Наблюдение, опрос,			
2.	<b>Тема 1.2.</b> История Российской журналистики. Журналистика как профессия. Требования к журналисту	2	Беседа Онлайн консультация	Наблюдение, опрос,			
3.	Тема 2.1. Создание, обработка и вывод компьютерной графики. Размер и разрешение. Форматы графических файлов.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
4.	Тема 2.2. Обзор графических редакторов.	2	Практическое занятие Онлайн	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

			консультация				
5.	Тема 2.2. Обзор графических редакторов.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
6.	Тема 2.3. Практическое занятие Создание рисунков в Paint, Krita.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
7.	Тема 2.3. Практическое занятие Создание рисунков в Paint, Krita.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
8.	Тема 2.4. Практическое занятие «Работа с цветом».	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
9.	. Тема 2.5. Практическое занятие «Создание сюжетных рисунков»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная			

				работа			
10.	Тема 2.5. Практическое занятие «Создание сюжетных рисунков»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
11.	Тема 2.6. Практическое занятие «Создание композиционных рисунков»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
12.	Тема 2.7. Практическая работа «Создание иллюстраций в векторной и растровой графике»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
13.	Тема 3.1. Знакомство с работой в программе Movie Maker	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
14.	Тема 3.2. Овладение приёмами монтажа.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

15.	Тема 3.2. Овладение приёмами монтажа.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
16.	Тема 3.2. Овладение приёмами монтажа.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
17.	Тема 3.2. Овладение приёмами монтажа.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
18.	Тема 3.3. Работа с титрами, видео переходами	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
19.	Тема 3.4. Работа с титрами, видеоэффектами	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

20.	Тема 3.5. Импорт и экспорт материала.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
21.	Тема 3.5. Импорт и экспорт материала.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
22.	Тема 3.5. Импорт и экспорт материала.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
23.	Тема 3.6. Работа в звуковом редакторе.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
24.	Тема 3.6. Работа в звуковом редакторе	2	Практическое занятие Онлайн консультация				

25.	Тема 3.6. Работа в звуковом редакторе	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
26.	Тема 3.7. Практическое занятие по созданию тематических видеороликов.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
27.	Тема 3.7. Практическое занятие по созданию тематических видеороликов.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
28.	Тема 3.8. Практическое занятие по созданию тематических видеофильмов.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
29.	Тема 3.8. Практическое занятие по созданию тематических видеофильмов	2	Практическое занятие	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

30.	Тема 3.9. Практическое занятие по созданию анимационных фильмов.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
31.	Тема 3.9. Практическое занятие по созданию анимационных фильмов	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
32.	Тема 3.9. Практическое занятие по созданию анимационных фильмов	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

## Модуль 2

Место проведения:

Время проведения:

Изменения расписания занятий:

№	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата планируемая (число, месяц)	Дата фактическая (число, месяц)	Причина изменения даты
1.	<b>Тема 1.1.</b> Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере.	2	Лекция Онлайн консультация	Наблюдение, опрос,			
2.	<b>Тема 1.2.</b> Компьютерная графика в профессиях. Беседа по профориентации.	2	Беседа Онлайн консультация	Наблюдение, опрос,			
3.	<b>Тема 2.1.</b> Рабочие окна программы Krita	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
4.	<b>Тема 2.2.</b> Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			



5.	<b>Тема 2.3.</b> Основы работы со слоями.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
6.	<b>Тема 2.3.</b> Основы работы со слоями.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
7.	<b>Тема 2.4.</b> Практическое занятие «Выполнение анимационных упражнений»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
8.	<b>Тема 2.4.</b> Практическое занятие «Выполнение анимационных упражнений»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
9.	<b>Тема 2.4.</b> Практическое занятие «Выполнение анимационных упражнений»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
10.	<b>Тема 2.5.</b> Практическое занятие «Создание анимационных сюжетов»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
11.	<b>Тема 2.5.</b> Практическое занятие «Создание анимационных сюжетов»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

12.	<b>Тема 2.5.</b> Практическое занятие «Создание анимационных сюжетов»	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
13.	<b>Тема 3.1</b> Введение в программу Adobe PhotoShop. Рабочие окна программы.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
14.	<b>Тема 3.2.</b> Панель инструментов. Палитры.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
15.	<b>Тема 3.3.</b> Работа со слоями	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
16.	<b>Тема 3.4.</b> Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение,	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
17.	<b>Тема 3.5.</b> Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

18.	<b>Тема 3.6.</b> Работа с эффектами.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	самостоятельная работа			
19.	<b>Тема 3.7.</b> Закраска рисунков Закраска объекта (заливка).	2	Практическое занятие Онлайн консультация	самостоятельная работа			
20.	<b>Тема 3.8.</b> Задание «Коллаж».	2	Практическое занятие Онлайн консультация	самостоятельная работа			
21.	<b>Тема 3.8.</b> Задание «Коллаж».	2	Практическое занятие Онлайн консультация	самостоятельная работа			
22.	<b>Тема 4.1.</b> Рабочие окна программ Open Toonz	2	Практическое занятие Онлайн консультация	самостоятельная работа			
23.	<b>Тема 4.2.</b> Знакомство со сценарием, монтажом. Работа с титрами.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	самостоятельная работа			
24.	<b>Тема 4.2.</b> Сценарий. Монтаж. Работа с титрами.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	самостоятельная работа			

25.	<b>Тема 4.2.</b> Сценарий. Монтаж. Работа с титрами.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	самостоятельная работа			
26.	<b>Тема 4.3.</b> Порядок работы с объектами. Сохранение файлов. Приёмы озвучивания. Работа с библиотеками.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	самостоятельная работа			
27.	<b>Тема 4.3.</b> Порядок работы с объектами. Сохранение файлов. Приёмы озвучивания. Работа с библиотеками.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
28.	<b>Тема 4.3.</b> Порядок работы с объектами. Сохранение файлов. Приёмы озвучивания. Работа с библиотеками.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
29.	<b>Тема 4.4.</b> Создание творческого проекта, работая одновременно в двух, трёх программах.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
30.	<b>Тема 4.4.</b> Создание творческого проекта, работая одновременно в двух, трёх программах.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

31.	<b>Тема 4.4.</b> Создание творческого проекта, работая одновременно в двух, трёх программах.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
32.	<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
33.	<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
34.	<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
35.	<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
36.	<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
37.	<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

38.	<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
39.	<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			
40.	<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	2	Практическое занятие Онлайн консультация	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа			

### **2.3. Условия реализации программы.**

#### **Материально – техническое обеспечение:**

- Оборудованный кабинет;
- компьютер индивидуально на каждого обучающегося;
- оборудование (мышь, клавиатура, интерактивная доска) по количеству компьютеров;
- программное обеспечение: (Krita. Movie Maker. Adobe Photoshop, Pinnacle Studio, Paint, Open Toons).
- Программу реализует педагог высшей квалификационной категории

Для электронного обучения и обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, skype – общение, e-mail, облачные сервисы и т.д.).

### **2.4. Формы аттестации.**

#### **Способы организации контроля:**

- Индивидуальный
- Фронтальный
- Групповой
- Коллективный

Формы аттестации включают в себя следующие этапы: входную, промежуточную и итоговую.

**1. Входная аттестация (диагностика)** проводится с целью выявления уровня знаний обучающихся о мультимедийных программах в форме опроса.

Входная аттестация проводится в первый месяц учебных занятий с занесением результатов в диагностическую карту.

**2. Итоговая аттестация (диагностика)** проводится с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств обучающегося и их соответствия прогнозируемым результатам данной программы.

Аналитико-диагностический блок дополнительной общеразвивающей программы включает в себя:

- диагностику (знания, умения, навыки по профилю программы);
- диагностику обучаемости;
- текущую диагностику (зачеты по темам и т.д.).

Диагностика по профилю программы проводится два раза в год:

1 – входная диагностика (сентябрь-октябрь);

2 – итоговая диагностика (апрель-май).

**Результат:** Система занятий построена таким образом, чтобы на каждом занятии студент узнавал что-то новое, обогащая свой опыт работы в

информационных технологиях, будет приобретать навыки самостоятельной работы в различных жанрах. Таким образом, обучающийся овладеет основами работы корреспондента, научится создавать фото и видео репортажи, проводить интервью, создавать видеоролики, писать статьи, сценарии, создавать мультфильмы и видеофильмы.

## 2.5. Оценочные материалы.

Основным показателем **диагностики обучаемости** (процесса обучения) является темп усвоения материала:

Например, программой предусмотрено освоение программы Movie Maker за 20 занятий, а обучающийся освоил эти действия за 25, следовательно, обучаемость - 75%.

Диагностика обучаемости предполагает жесткую обратную связь: педагог – обучающийся, обучающийся – педагог.

Диагностика позволяет педагогу анализировать результаты своей работы и вносить необходимые коррективы.

Аттестация знаний, умений, навыков, обучающихся в объединении, проходит в виде зачетов, сдачи контрольных упражнений, конкурсов, викторин, тренингов.

**Зачёт:** проводится в конце каждого раздела. Обучающийся должен выполнить самостоятельную работу по заданной педагогом теме раздела.

По второму разделу это сюжетный рисунок в графическом редакторе.

По третьему разделу это видеоролик, созданный в программе Movie Maker.

По четвёртому разделу это видеофильм, созданный в программе Pinnacle Studio. По пятому разделу это готовый сценарий по мотивам сказок или стихов.

По шестому разделу это мультипликационный фильм.

**Контрольные упражнения:** выполняются обучающимися по следующим темам занятий для 1 ступени.

Название тем	Контрольные упражнения
<b>Тема 2.1.</b> Создание, обработка и вывод компьютерной графики. Размер и разрешение. Форматы графических файлов.	Скопировать рисунок в графический редактор
<b>Тема 2.3.</b> Практическое занятие Создание рисунков в Paint, Krita.	Нарисовать животное
<b>Тема 2.4.</b> Практическое занятие «Работа с цветом».	Создать цветовую пирамиду
<b>Тема 2.5.</b> Практическое занятие «Создание сюжетных рисунков»	Нарисовать человека



<b>Тема 2.6.</b> Практическое занятие «Создание композиционных рисунков»	Создать композицию из осенних листьев
<b>Тема 2.7.</b> Практическая работа «Создание иллюстраций в векторной и растровой графике»	Создать иллюстрацию к стихотворению Корнея Ивановича Чуковского.
<b>Тема 3.1.</b> Знакомство с работой в программе Movie Maker	
<b>Тема 3.2.</b> Овладение приёмами монтажа.	Выполнить обрезку видеофайла
<b>Тема 3.3.</b> Работа с титрами, видео переходами	Создать титры к созданному файлу и вставить видео переходы
<b>Тема 3.4.</b> Работа с титрами, видеоэффектами	Создать титры к созданному файлу и вставить видеоэффекты
<b>Тема 3.5.</b> Импорт и экспорт материала.	Скопировать видео с носителя в программу. Сохранить собственную работу в проекте и в формате видео
<b>Тема 3.6.</b> Работа в звуковом редакторе.	Озвучить созданный продукт готовыми музыкальными фрагментами.
<b>Тема 3.7.</b> Практическое занятие по созданию тематических видеороликов.	Зачёт
<b>Тема 3.8.</b> Практическое занятие по созданию тематических видеофильмов.	Зачёт
<b>Тема 4.1</b> Создание и защита проекта.	Зачёт

**Контрольные упражнения:** выполняются обучающимися по следующим темам занятий для 2 ступени.

Темы	Контрольные упражнения
<b>Тема 2.1.</b> Рабочие окна программы Krita	Создание графического объекта
<b>Тема 2.3.</b> Основы работы со слоями.	Создание пейзажного рисунка
<b>Тема 2.4.</b> Практическое занятие «Выполнение анимационных упражнений»	Создание анимации
<b>Тема 2.5.</b> Практическое занятие «Создание анимационных сюжетов»	Создание анимации

<b>Тема 3.5.</b> Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение,	Рисунки с имитацией движения
<b>Тема 3.6.</b> Работа с эффектами.	Рисунки с имитацией движения
<b>Тема 3.7.</b> Закраска рисунков. Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки.	Рисунки с имитацией движения
<b>Тема 3.8.</b> Практическое занятие «Коллаж».	Зачёт
<b>Тема 4.1.</b> Рабочие окна программ Open Toonz и Movie Maker	Сюжетный проект
<b>Тема 4.2.</b> Знакомство со сценарием, монтажом. Работа с титрами.	Сюжетный проект
<b>Тема 4.3.</b> Порядок работы с объектами. Сохранение файлов. Приёмы озвучивания. Работа с библиотеками.	Зачёт
<b>Тема 4.4.</b> Создание творческого проекта, работа одновременно в двух, трёх программах.	Зачёт
<b>Тема 5.1</b> Создание и защита проекта.	Зачёт

В рамках работы программы на базе Ульяновского профессионально-педагогического колледжа и Областного Дворца творчества детей и молодёжи принимать участие в городских, областных, региональных, всероссийских **конкурсах**.

**Викторины** проводятся в ходе занятий в течение 10 минут на знание творчества русских писателей, фильмов, видеоклипов, видеостудий, мультфильмов, сказок.

**Тренинг** проводится 3 раза в год в начале года на знакомство, в середине года на успешность, в конце года на личные достижения.

Все материалы по работе с обучающимися находятся на рабочем столе ПК Дворца творчества детей и молодёжи в папке Серова.

## 2.6. Методические материалы.

Образовательный процесс по данной программе следует рассматривать как единый педагогический процесс, который осуществляется на основе следующих методических положений:

- 1) строгая преемственность задач, средств и методов обучения детей и подростков;
- 2) неуклонное возрастание объема получаемой информации, соотношение между которой постепенно изменяется;
- 3) непрерывное совершенствование навыков в области компьютерного дизайна;

4) неуклонное соблюдение принципа постепенности применения тренировочных и учебных нагрузок в процессе обучения.

По разделу «**Основы компьютерной графики**» занятие проводится в форме беседы с использованием интерактивной доски, плакатов, фотографий. Проводится входная диагностика.

По разделу «**Создание графических изображений**» занятия проводятся в форме устного объяснения, показа, тренировки упражнений с помощью ПК, схем, рисунков, плакатов. Подведение итогов в форме демонстрации работ и сохранение их в рабочей папке на рабочем столе компьютера.

По разделу «**Работа с программой Movie Maker**» занятие проводится в форме показа с использованием интерактивной доски. Подведение итогов в форме устного опроса, тестирования, демонстрации и обсуждения работ.

По разделу «**Создание проекта**» занятие проводится в практической форме с использованием ПК. Подведение итогов в форме конкурса работ.

На учебных занятиях используются следующие методы обучения:

1. Объяснительно-иллюстративный.
2. Репродуктивный.
3. Исследовательский.
4. Эвристический.

Выбираемые в процессе обучения методы зависят от цели и особенности методики преподавания, от тематики конкретного занятия и от уровня подготовленности учащихся конкретной группы.

По форме обучения все занятия являются фронтальными, во время практической работы осуществляется индивидуальный подход.

Характер познавательной деятельности на первых занятиях каждого блока - репродуктивный, на последующих – эвристический и на последнем продуктивно-творческий.

Наиболее продуктивно обучение проходит при выполнении следующих условий:

- систематическое посещение занятий учащихся;
- динамика занятий учитывает психологические особенности и эмоциональный фон учащихся.

## 2.7. Воспитательный компонент ДООП «Мультимедийные технологии»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультимедийные технологии» технической направленности, по воспитательной направленности является профориентационной. В рамках данного объединения и воспитательного компонента программы предусмотрена реализация всех инвариантных и вариативных модулей «Программы воспитания ОГБН ОО «ДТДМ» для выполнения общей воспитательной цели: «личностное развитие обучающихся»

Модуль	Реализация модуля в рамках ДООП «Мультимедийные технологии»
1. Учебное занятие	<p>Реализация воспитательного потенциала учебного занятия предполагает создание условий для развития познавательной активности обучающихся, их творческой самореализации. Для очного обучения чаще всего применяются комбинированные и практические занятия. Занятия проводятся в форме лекций, бесед, практических заданий, мастер – классов. При реализации программы с использованием ЭО и ДОТ используются: видеоконференции, чат–занятия, онлайн–консультации.</p> <p>Включение в занятия компонента самостоятельной работы способствует формированию у обучающихся работать различными инструментами, мыслить, анализировать. Подбор дидактических материалов к проектной деятельности, подбор проблемных ситуаций для обсуждения, включение самодиагностики позволяет реализовать воспитательную задачу данного модуля.</p>
2. Детское объединение «Мультимедийные технологии»	<p>Форма организации обучающихся: детское творческое объединение.</p> <p>В рамках модуля реализуется поддержка и развитие детского творческого объединения через различные формы работы:</p> <p>Индивидуальные, групповые и коллективные, фронтальные(перечислить)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- индивидуальные (в процессе выполнения задания на занятии педагог проводит индивидуальную беседу с обучающимся по возникшим вопросам, а также осуществляет консультации по подготовке к конкурсным мероприятиям: Региональный конкурс медиатворчества и программирования среди учащихся «24 bit»; Региональный конкурс технического творчества «Юные техники XXI века».</li><li>- групповые (выставки, мастер – классы): региональная выставка научно-технического творчества «Техноград», областная выставка «Технотворинг»;</li><li>- коллективные: «День открытых дверей».</li></ul>
3. Воспитательная среда	<p>Для реализации воспитательного потенциала модуля создана совокупность условий:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-учебно-методические разработки педагога по вопросам воспитания.</li></ul>

	<p>-сложившиеся ценности (у обучающихся считается важным принимать участие в городских, областных, региональных, всероссийских конкурсах, проводимых как Дворцом, так и профессионально-педагогического колледжем, в том числе обучающиеся данного объединения традиционно вливаются в общие дела и Дворца и колледжа).</p> <p>Так же традиционно 3 раза в год проводится тренинг в начале года на знакомство, в середине года на успешность, в конце года на личные достижения. В объединении принято поздравлять победителей и призеров конкурсов на неформальных беседах.</p> <p>В ходе занятий проводятся викторины на знание творчества русских писателей, фильмов, видеоклипов, видеостудий, мультфильмов, сказок.</p> <p>-предметно-материальный компонент. В кабинете для занятий создана комфортная среда для воспитания обучающихся, их общения и взаимодействия. Проходит выставка готовых работ объединения по итогам года в виде электронной презентации.</p>
4. Моя семья - моя опора (работа с родителями)	<p>В ДООП «Мультимедийные технологии» предусмотрены как индивидуальные, так и групповые формы работы с родителями. Проводятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-родительские собрания</li> <li>-открытые занятия</li> <li>-консультации для родителей по запросу.</li> <li>-создание видеофильма «Моя семья»</li> </ul> <p>Родители активно привлекаются к подготовке и проведению выставок, конкурсов. Данная работа обеспечивает согласованность действий семьи и работу педагогов объединения для обеспечения достижения целей воспитания.</p>
5. Наставничество и тьюторство	<p>В объединении предусмотрены как индивидуальные, так и групповые формы работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-консультации</li> <li>-совместные дела</li> <li>-сопровождение проектов, подготовка к конкурсам («Юные техники и изобретатели», «Юные техники 21 века»)</li> </ul> <p>Региональный конкурс медиатворчества и программирования среди учащихся «24 bit».</p>
6. Самоопределение (профориентация)	<p>Воспитательная цель ДООП «Мультимедийные технологии» - личностное и профессиональное самоопределение на основе совместной деятельности в процессе занятий. Для ее реализации используется потенциал самой программы (знакомство с основами профессии журналиста и профессий с использованием мультимедийных технологий), и проводятся дополнительные мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-беседы по профессиональному ориентированию: Журналистика как профессия. Требования к работе журналиста. Беседа о профессиях, работающих с использованием мультимедийных технологий, трёхмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, соответственно, необходимы педагогические и методические идеи по реализации подготовки будущих специалистов в области</li> </ul>

	<p>мультимедийных технологий.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- экскурсии на выставки технического творчества (в том числе и виртуальные экскурсии, знакомство с работами онлайн конкурсов).</li> <li>-совместное с педагогом изучение профильных площадок, с применением мультимедийных технологий.</li> </ul>
7. «Наше здоровье в наших руках» (профилактика)	<p>Профилактическая работа – значимый пункт работы педагога в объединении. В процессе освоения программы предусмотрено</p> <p>повышение правовой грамотности и беседы о важности сохранения собственного здоровья при работе с компьютером, педагог обращает внимание на профилактику заболеваний глаз, важность выполнения гимнастики для глаз и т.д.; организации рабочего места, изучение требований безопасности в учебных кабинетах, правила поведения на занятиях и в общественных местах, создание видеофильма по основам безопасности дорожного движения).</p> <p>Кроме этого, ведется работа по формированию бесконфликтной коммуникации внутри объединения, пониманию основ конструктивного поведения в коллективе.</p> <p>В целях профилактики отрицательного влияния негативной внешней среды создаются ситуации успеха (участие в конкурсах, самостоятельные проекты), идет работа повышению самооценки воспитанников.</p>
8. «Край родной, навек любимый!» (краеведение)	<p>Обращение к потенциалу краеведения позволяет обучающимся пополнить свой культурный багаж знаний, выработать индивидуально-личностное отношение к месту своего жительства, осознать себя полноценным членом городского сообщества, ответственным за будущее родного края.</p> <p>В объединении модуль краеведения реализуется творческие проекты, создание в программах видеоролика про родной край, создание видеофильма «Моя семья».</p>
9. Экологическое воспитание	<p>В рамках программы «Мультимедийные технологии» воспитательный компонент модуля «Экологическое воспитание» реализуется опосредовано через беседы об охране окружающей среды, важности бережного отношения к ресурсам, общем направлении развития техники в современном мире, а также через проектную деятельность обучающихся. Ко «Дню Земли» обучающимся предлагается подготовить небольшие выступления, мультимедийные зарисовки, акцентирующие внимание на экологические темы.</p>

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Для педагога

- Джон Кин. Работа современного репортера. МГУ им. М.В. Ломоносова, 1996.
- Засурский Я.Н Система средств массовой информации России. МГУ им. М.В. Ломоносова, 1996, факультет журналистики.
- Кеворков В.В. Рекламный текст. -М., 1996.
- Кожина М.Н. Стилистика русского языка. -М., 1983
- Маленкова Л.И. Человековедение. М., 1993.
- Николюкин А.Н. Литературная энциклопедия терминов и понятий. 2001
- Правовое поле журналиста. Справочник. М., 1971.

### Для обучающихся

- Розенталь Д.Э. А как лучше сказать? – М., 1988
- Розенталь Д.Э. Голуб И.Б. Занимательная стилистика. – М.,1988
- Сопер П.Л. Основы искусства речи. – М., 1992
- Шкопоров Н.Б. Как психологически правильно брать интервью М.,1990