

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ МЭРИИ Г.ГРОЗНОГО  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ЛЕНИНСКОГО РАЙОНА Г.ГРОЗНОГО»

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от «28» 08 2020г.

Утверждена  
Приказом № 3 от  
«21» 08 2020г.

Директор М.Х.Исаева  
М.Х.Исаева

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**  
**Лаборатория «МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ СТУДИЯ»**  
Направленность программы: художественная  
Уровень программы: стартовый и базовый

Возраст обучающихся: 10-18 лет  
Срок реализации программы: 2 год

Автор-составитель:  
Дакаева Хава Исаевна,  
педагог дополнительного образования

г. Грозный – 2020

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации в МБУ ДО «Дом детского творчества Ленинского района г.Грозного».  
Экспертное заключение (рецензия) № \_\_\_\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Эксперт Орсханова Малика Романовна, педагог дополнительного образования

**Раздел 1.** Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

**1.1. Нормативная правовая база к разработке дополнительных общеобразовательных программ:**

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 (зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660);
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в частях, не противоречащих современному законодательству).

**1.2. Направленность программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультимедийная студия» - художественной направленности. Программа ориентирована на создание базовых знаний для работы на фото и видео технике, пакета прикладных программ, 3D и VR технологиях.

**1.3. Уровень освоения программы** – стартовый, объем 144 часа.

**1.4. Актуальность программы** обусловлена тем, что для жизни и работы в информационном обществе становится необходимостью компетенция в области информационно коммуникационных технологий. Возникает потребность постепенно развивать у обучающихся необходимые навыки работы на компьютере, в основных, используемых в мировой практике, программных оболочках и программных пакетах (интернет платформы, графические и текстовые редакторы, средствах обработки фото и видео материала), умение грамотно пользоваться такими аппаратными средствами, как информационные носители: принтер, 3d, VR, фотоаппарат, видеокамера.

**1.5. Отличительные особенности программы.**

Настоящая дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мультимедийная студия» составлена на основе мультимедийных программ Городского методического центра г. Москвы. Отличительные особенности от уже существующих образовательных программ состоят в том, что программа дает возможность обучиться необходимым навыкам работы на компьютере, программных оболочках и программных пакетах (интернет платформы, графические и текстовые редакторы, средствах обработки фото и видео материала), умение грамотно пользоваться такими аппаратными

средствами, как информационные носители: принтер, 3d, VR, фотоаппарат, видеокамера.

### **1.6. Цель и задачи программы.**

**Цель программы** – это создание условий для самореализации и развитие способностей к техническому творчеству посредством формирования у обучающихся знаний, умений и навыков в сфере фото, видео, 3d, VR, и пакета прикладных программ.

#### **Задачи программы**

**Задачи обучения** направлены на то чтобы:

- научить основным правилам пользования фотоаппаратом;
- помочь овладеть приемами видеосъемки;
- научить обучающихся работать в графических редакторах;
- научить обучающихся основам видеомонтажа;
- научить работать с продуктами Microsoft Office;
- обучить базовым знаниям 3d моделирования и 3d печати;
- научить обучающихся работать в программах по созданию анимации;
- помочь овладеть полезными онлайн платформами.

**Задачи воспитания** ориентированы на то чтобы:

- создание условий для развития нравственных качеств личности, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность;
- формировать этические нормы в межличностном общении;
- содействие профессиональному самоопределению обучающихся.

**Задачи развития** ориентированы на то чтобы:

- развивать творческие, индивидуально выраженные способности личности ребенка;
- способствовать формированию устойчивого интереса обучающихся к продуктивной деятельности;
- содействовать развитию художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения.

### **1.7. Категория учащихся.**

Программа рассчитана на детей от 10 – 18 лет. Группа комплектуется из учащихся 4-11 классов, по трем категориям младшая, средняя и старшая группа.

Зачисление осуществляется при желании ребенка по заявлению его родителей (законных представителей)

### **1.8. Сроки реализации и объем программы.**

Срок реализации программы – 1 год. Объем программы - 144 часа.

### **1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий.**

Занятия проводятся группах, где численный состав– 15 человек. Формы организации образовательной деятельности – групповые, индивидуальные.

Виды занятий: теоретические и практические занятия, выставки, творческие работы.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность занятий – 45 минут, перерыв 10 минут.

### **1.10. Планируемые результаты освоения программы.**

#### **Предметные результаты освоения программы:**

В результате освоения программы обучающиеся будут знать:

- устройство и принципы работы фотоаппарата;
  - основные технические термины;
  - ТБ при работе компьютерной техникой;
  - стандартные элементы интерфейса пакета прикладных программ;
- будут уметь:
- грамотно обращаться с фототехникой;
  - вести фото- и видеосъёмку;
  - редактировать изображения в графических редакторах;
  - работать в программах по видеомонтажу;
  - создавать и редактировать документы в Microsoft Office;
  - работать на онлайн платформах;
  - использовать VR технику;
  - создавать и печатать 3D объекты;

#### **Метапредметные результаты освоения программы:**

Обучающиеся будут

- умение творчески осмысливать действительность;
- развитие навыков зрительной (визуальной) культуры восприятия экранных произведений;
- повышение уровня развития общей культуры и поведенческой этики;
- профессиональное самоопределение обучающегося.
- знает виды информации, методы ее сбора (наблюдение, работа с документами, интервью, беседа).
- находит источники интересной информации

#### **Личностные результаты освоения программы:**

Результаты развития обучающихся:

У учащихся будут сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми;
- быть мотивированным к обучению, готовности и способности к саморазвитию на основе изученного материала;
- уметь нести ответственность за результат своего труда;
- получить навыки самоконтроля и самонаблюдения;
- формировать навык самоанализа;
- формирование и укрепление нравственных ориентиров.

**Раздел 2. Содержание программы.  
Учебный (тематический) план  
1 год обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Правила поведения. Инструктаж по ТБ	2	2	-	Анализ восприятия материала
2.	Фотоискусство	22	8	14	Работа на практических занятиях
3.	Возможности программ Adobe	18	4	14	Работа на практических занятиях
4.	Видео творчество	18	4	14	Работа на практических занятиях
5.	Основы видеомонтажа	10	4	6	Работа на практических занятиях
6.	Азбука звукорежиссера	10	2	8	Работа на практических занятиях
7.	Полезные онлайн платформы	8	2	6	Работа на практических занятиях
8.	Уроки Microsoft Office	14	2	12	Работа на практических занятиях
9.	Полезные программы на смартфон	4	-	4	Работа на практических занятиях
10.	Программы для создания	8	2	6	Работа на

	анимации				практических занятиях
11.	Работа на графических планшетах	10	2	8	Работа на практических занятиях
12.	VR пространство	8	2	6	Работа на практических занятиях
13.	Основы 3D моделирования и 3D печати	10	2	8	Работа на практических занятиях
14.	Итоговое занятие. Выставка	2	-	2	Выставка
	Итого:	144	36	108	

## 2.2. Содержание учебного плана

### Тема 1. Вводное занятие, 2 часа

*Теория.* Введение в программу. Знакомство с содержанием программы. План работы на год. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете, на улице. Правила дорожного движения.

### Тема 2. Фотоискусство, 22 часа

*Теория:* Первое появление фотографий. Устройство фотокамеры. Жанры фотографии. Режимы и оптика камеры.

*Практика:* Разбор кнопок фотоаппарата. Фокусное расстояние. Экспозиция. Съёмка в различных жанрах. Работа с освещением.

### Тема 3. Возможности программ Adobe, 18 часов

*Теория:* Продукты компании Adobe. Основные программы для работы.

*Практика:* Основные правила работы и установки на ПК.

### Тема 4. Видео творчество, 18 часов

*Теория:* Основные принципы видеосъёмки.

*Практика:* Правила работы с видео техникой и приемы съёмки.

**Тема 5. Основы видеомонтажа, 10 часов**

*Теория:* Всё о программах для видеомонтажа.

*Практика:* Основные правила работы видео редакторов и установки на ПК.

**Тема 6. Азбука звукорежиссера, 10 часов**

*Теория:* Всё о профессии звукорежиссера.

*Практика:* Основные правила работы и установки оборудования.

**Тема 7. Полезные онлайн платформы, 8 часов**

*Теория:* Что такое онлайн платформы.

*Практика:* Работа на онлайн платформах. Итоговый проект.

**Тема 8. Уроки Microsoft Office, 14 часов**

*Теория:* Основные продукты Microsoft Office

*Практика:* Основные правила работы и установки программ.

**Тема 9. Полезные программы на смартфон, 4 часа**

*Практика:* Обсуждение. Установка и работа на смартфонах.

**Тема 10. Программы для создания анимации, 8 часов**

*Теория:* Виды и правила работы с анимацией

*Практика:* Установка и работа в программах по созданию анимации.

**Тема 11. Работа на графических планшетах, 10 часов**

*Теория:* Понятие и виды графических планшетов.

*Практика:* Основные правила и приемы работы на графических планшетах.

**Тема 12. VR пространство, 8 часов**

*Теория:* Что такое VR.

*Практика:* Установка и работа с VR техникой.

**Тема 13. Основы 3D моделирования и 3D печати, 10 часов**

*Теория:* Основные моделирования и печати 3D объектов.

*Практика:* Основные понятия компьютерной графики. Инструменты и опции модификации.

**Тема 14. Итоговое занятие, 2 часа**

*Практика:* Проведение выставки работ и медиа продуктов.

### **Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.**

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка.

В процессе обучения применяются следующие виды контроля:

1. Вводный контроль в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного. Вводный контроль может заключаться как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий.
2. Тематический контроль по завершении изучения данного раздела программы, проводится в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ.
3. Итоговый контроль по окончании изучения всей программы.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий.

#### **Формы аттестации**

В качестве диагностики используется:

- конкурс самопрезентаций;
- защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий;
- защита проектов;
- тестирование;

**Оценочные материалы:** тесты, игра, викторина.

### **Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.**

#### **4.1. Материально-техническое обеспечение программы.**

Материально-техническое обеспечение программы:

- учебный кабинет;
- лекционный материал по изучаемым темам;
- инструктивный материал по технике безопасности в компьютерном классе;
- справочные пособия и литература для общего пользования по профилю;
- наличие программного обеспечения: Windows, Paint, MS Word, MS Excel, MS PowerPoint, MS Publisher и др.;
- наличие принтера;
- наличие бумаги для печати на принтере;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам;
- наличие в разобранном виде различных накопителей, плат.

#### **4.2. Кадровое обеспечение программы.**

Программа может быть реализована педагогом дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим

Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

#### **4.3. Учебно-методическое обеспечение.**

- Принцип наглядности. Педагог должен постоянно показывать, рассказывать, говорить, демонстрировать ход игры.

- Принцип доступности: обучение ведется от простого к сложному, от неизвестного к известному, учитывая подготовленность ребенка.

- Принцип систематичности: регулярность занятий, постепенное повышение нагрузки

- Принцип прочности: многократное игра в партиях с целью закреплений навыков.

- Индивидуальный подход: учет особенностей возраста каждого ребенка; воспитания активности ребенка на занятиях и вне, интереса к знаниям.

*Дидактическое обеспечение:*

У каждого ребенка есть личный блокнот для записи собственных наблюдений, идей, реприз и портфолио личных достижений.

#### **Литература, рекомендуемая учащимся и родителям.**

1. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
2. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.

#### **Литература для педагога.**

3. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
4. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
5. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
6. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
7. Дронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ - Петербург, 2003.
8. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
9. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
10. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.
11. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.
12. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс, 2006.
13. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – М., 1995.