

Министерство образования и науки Тамбовской области
Тамбовское областное государственное бюджетное
образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению
Экспертно-методическим советом
ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и
юношества»
Протокол от 28.08.2024 № 4

«Утверждаю»
Директор ТОГБОУ ДО
«Центр развития творчества
детей и юношества»
И. А. Долгий
Приказ от 29.08.2024 № 392

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности**

«Видеомонтаж и анимация»

(уровень освоения: базовый)

Возраст учащихся: 10-12 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Воропаева Анна Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Тамбов, 2024

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ТАМБОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
"ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА", Долгий Иван
Анатольевич, Директор

30.08.24 17:36
(MSK)

Сертификат BDA54784ED9BEADE2EAA42BFCA7F55E4

Министерство образования и науки Тамбовской области
Тамбовское областное государственное бюджетное
образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению
Экспертно-методическим советом
ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и
юношества»
Протокол от 28.08.2024 № 4

«Утверждаю»
Директор ТОГБОУ ДО
«Центр развития творчества
детей и юношества»
И.А. Долгий
Приказ от 29.08.2024 № 392

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности**

«Видеомонтаж и анимация»

(уровень освоения: базовый)

Возраст учащихся: 10-12 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Воропаева Анна Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Тамбов, 2024

Информационная карта программы

1. Учреждение	Тамбовское областное государственное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества» - Центр цифрового образования детей «IT-Куб»
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Видеомонтаж и анимация»
3. Сведения об авторах	
3.1. Ф.И.О., должность автора	Воропаева Анна Сергеевна, педагог дополнительного образования
4. Сведения о программе:	
4.1. Дата разработки	2024 год
4.2. Нормативная база:	<p>Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;</p> <p>Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;</p> <p>Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.);</p> <p>Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»(зарегистрировано в Минюсте России 18.09.2017 № 48226);</p> <p>Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;</p> <p>Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;</p> <p>Устав ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества»;</p> <p>Локальные акты, регламентирующие образовательную деятельность ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества».</p>
4.3. Область применения	дополнительное образование
4.4. Направленность	техническая
4.5. Тип программы	модифицированная

4.6. Вид программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
4.7. Образовательная область	познавательное развитие
4.8. Уровень освоения	базовый
4.9. Возраст учащихся	10-12 лет
4.10. Продолжительность обучения	1 год

Блок № 1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Видеомонтаж и анимация» (далее – Программа) имеет техническую направленность, уровень освоения – базовый. Реализация Программы направлена на формирование у подрастающего поколения новых компетенций в области технического творчества.

Новизна Программы заключается в комплексном подходе обучения разным видам работы в различных графических растровых редакторах в рамках одной Программы.

Программу отличает практическая направленность и творческий подход. В течении каждого занятия идет разбор и объяснение определённых действий в программе совместно с учащимися. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного понимания.

Практические занятия проходят с использованием интернета для поиска необходимого материала.

Изучение данной программы дает возможность подготовки учащихся к проектной деятельности, а итогом будет являться их авторский проект.

Актуальность и практическая значимость Программы

Видеомонтаж и анимация - непростой творческий процесс, который включает в себя элементы игровой, исследовательской и проектной деятельности. В процессе освоения Программы учащемуся предоставляется возможность дать волю своей фантазии и сделать первые шаги в самореализации. Программа разбита на разделы, в каждом из которых учащийся сталкивается с различными задачами, в процессе решения которых ярко выявляются его индивидуальные способности и склонности.

Работа с компьютерной графикой является одной из самых перспективных и популярных направлений использования персонального компьютера. Современные графические средства представляют собой удобные инструменты и возможность для работы учащихся в овладении начальными навыками компьютерной графики, которые способствуют личностному развитию и профессиональному самоопределению. Ведь применение компьютерной графики обширно – используются построенные с помощью компьютера схемы, графики, диаграммы во всех отраслях науки, медицины, техники, а также для оформления разнообразной информации, например, при помощи графических редакторов создаются всевозможные плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающим на компьютере, способствует умение работать с текстовыми, графическими и видео редакторами.

Владея знаниями, умениями и навыками специальных программ, выполняющих функцию рисунков на компьютере, каждый учащийся сможет расширить свой творческий потенциал, в дальнейшем принимать участие в инновационных проектах, творческих конкурсах, фестивалях технической и художественной направленности.

Видеомонтаж предполагает развитие креативности и потенциала каждого учащегося. В процессе освоения раздела формируются важнейшие социальные и коммуникативные компетенции: умение работать в команде, умение формулировать свои мысли и выражать их вслух, а также умение внимательно слушать других и ценить их мнение. Навыки создания и обработки компьютерной презентации, видеоролика для людей любой специальности становятся неотъемлемой частью профессиональных требований в любой сфере деятельности. В процессе прохождения Программы у учащихся появляется возможность в создании собственных видеороликов, цифровых фотоальбомов, фотогалерей и всевозможных фотомонтажей.

Информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами актуализирует потребность в создании подобной программы.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в стремлении к развитию знаний, навыков и совершенствования в области компьютерной графики и видеомонтажа. Современное общество развивается, в связи с этим возникает потребность на умение работать с растровой графикой и ее творческой, художественной обработкой, создание высококачественных изображений, фотомонтажу и видеомонтажу, владению инструментами преобразования и коррекции изображений, видео и аудио. В дальнейшем это позволит самостоятельно создавать и редактировать графические изображения, что необходимо для выполнения макетов обложек книг, визиток, фирменных бланков, оформлению сайтов, созданию анимированных открыток, видеороликов и видеопрезентаций.

Отличительной особенностью Программы является то, что в ней появляется уникальная возможность совместить две разные дисциплины: техническую и художественную, учитывая интерес детей к компьютерному творчеству и заинтересованность родителей в изучении детьми компьютерных программ. А также за один год приобрести навыки работы в программе GIMP и в видеоредакторе Movavi Video Suite.

Программа модифицированная, она составлена на основе дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: «Компьютерная школа» (автор Лебедева А.Г., 2019 год, город Кемерово) и «Компьютерный видеомонтаж» (автор Спиридонов Д.Р., 2015 год, город Москва).

Адресат Программы: предназначена для детей в возрасте от 10 до 12 лет.

Возрастные особенности учащихся

В данном возрасте определяющую роль играет общение со сверстниками. Ведущими видами деятельности являются учебная, творческая, общественно-организационная. В этот период у учащегося возникает намеренное стремление принимать участие в общественно значимой работе, становиться общественно полезным. Занятия компьютерной графикой и видеотворчеством способствуют всестороннему развитию учащихся, позволяют отвлечь детей от дурного влияния улицы и помогают профессионально определиться в будущем.

В содержание Программы заложены наиболее интересные формы работы с подростками данного возраста: лекции, развивающие игры, творческие конкурсы, защита творческого проекта. Предусмотрена организация тематических заданий как индивидуально, так и по подгруппам.

Условия набора учащихся: для обучения принимаются учащиеся, прошедшие обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Компьютерная графика и видеомонтаж».

Количество: норма наполнения групп – до 12 человек. При формировании групп учитывается обучение детей (1 или 2 смены) в образовательных организациях.

Состав группы: постоянный, одновозрастной.

Объем и срок освоения Программы: программа реализуется в течение 1 учебного года (90 академических часов).

Режим, периодичность и продолжительность занятий: Программа реализуется 1 раз в неделю по 2 или 3 академических часа в соответствии с календарно-тематическим графиком. Между занятиями для учащихся предусмотрена организация перерыва на отдых.

Особенности организации образовательного процесса: учащиеся сформированы в группы одного возраста, состав группы постоянный.

Формы реализации: в Программу заложена традиционная модель реализации, представляющая собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года.

Организационные формы обучения: по количеству учащихся, участвующих в занятии, предусмотрена фронтальная работа сразу со всей группой в едином темпе и с общими задачами. Преобладающими формами организации деятельности являются групповая и индивидуальная формы работы.

Формы занятий: реализация Программы предусматривает использование разных форм и методов организации занятий. Выбор организационных форм и методов обучения осуществляется с учётом возрастных и психофизических особенностей детей и особенностей направления образовательной деятельности.

По особенностям коммуникативного взаимодействия в Программе используются лекции, практические задания (индивидуальные и групповые) конкурсы, творческие отчеты (защита творческого проекта) и др.

По дидактической цели: вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по

контролю знаний, умений и навыков, онлайн- тестирование, комбинированные формы занятий.

1.2 Цель и задачи Программы

Цель Программы: развитие мотивации учащихся к познанию и творчеству через знакомство с основами компьютерной графики и отработке практических навыков в графических редакторах и программах.

Образовательные задачи:

обучить созданию, обработке графической информации с использованием мультимедиа технологий;

познакомить учащихся с принципами построения и хранения изображений, основными графическими форматами (BMP, JPEG, GIF и т.д.), основами работы в программе Gimp для создания собственных ресурсов;

обучить основам видеомонтажа в программе Movavi VideoSuite;

сформировать навыки подбора источника информации;

расширить представление учащихся о возможностях компьютера, областях его применения.

Развивающие задачи:

развивать такие качества, как самостоятельность, ответственность, активность;

развивать чувство прекрасного;

развивать способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру;

развивать мотивации учащихся к познанию и творчеству;

сформировать творческий подход к поставленной задаче.

Воспитательные задачи:

поддерживать интерес к саморазвитию;

способствовать умению работать в творческой группе над общим проектом;

способствовать умению работать индивидуально над созданием проекта;

развивать умения оценивать собственные возможности;

способствовать воспитанию познавательного интереса и осознанной мотивации к дальнейшему изучению информационных технологий;

способствовать воспитанию культуры поведения в сети Интернет и безопасности использования компьютерных сервисов и ресурсов.

1.3 Содержание программы Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1	Опрос, практическое задание
1.	Раздел 1. «Основные понятия компьютерной графики»	3	1	2	
1.1	Определение и основные задачи компьютерной графики, форматы графических файлов	3	1	2	Опрос, практическое задание
2.	Раздел 2. Работа в видеоредакторе	38	8	30	
2.1	Основные инструменты программы по видеомонтажу	2	1	1	Опрос, практическое задание
2.2	Редактирование видео	5	1	5	Опрос, практическое задание
	Редактирование аудио	3	1	2	Опрос, практическое задание
	Создание титров, переходов	2	1	1	Опрос, практическое задание
	Захват экрана	3	1	2	Опрос, практическое задание
	Создание видеопрезентаций	10	1	9	Опрос, практическое задание
	Создание документального видеоролика	7	1	6	Опрос, практическое задание

	Создание короткого рекламного ролика	5	1	4	Опрос, онлайн-тест, практическое задание
3.	Раздел 3. Stop Motion анимация	28	4	24	
3.1	Понятие «мультипликация»	3	1	2	Опрос, практическое задание
3.2	Создание «оживающего» рисунка	2	1	1	Опрос, практическое задание
3.3	Видеомонтаж «оживающего» рисунка	5	0	5	Практическое задание
3.4	Создание анимации в технике «перекладка»	3	1	2	Опрос, практическое задание
3.5	Видеомонтаж анимации в технике «перекладка»	5	0	5	Практическое задание
3.6	Создание анимации для сказки	5	1	4	Опрос, практическое задание
3.7	Видеомонтаж анимации для сказки	5	0	5	Практическое задание
4.	Раздел 4. Работа с выделенными областями. Инструменты выделения Gimp	5	2	3	
4.1	Параметры инструментов выделения	1	1	1	Опрос, практическое задание
4.2	Удаление фона на изображении, создание виньетки, обесцвечивание части изображения	3	1	2	Опрос, практическое задание
5.	Раздел 5. Работа в графическом редакторе Gimp	7	3	4	
5.1	Основные понятия слоя. Работа со слоями.	2	1	1	Опрос, практическое задание

5.2	Создание коллажей	3	1	2	Опрос, практическое задание
5.3	Фильтры графического редактора GIMP	2	1	1	Опрос, практическое задание
6.	Раздел 6. Разработка творческого проекта	5	-	5	
6.1	Алгоритм разработки индивидуального творческого проекта	3	0	3	Онлайн-тест, практическое задание
6.2	Создание творческого проекта	2	0	2	Практическое задание
7.	Итоговое занятие	2	-	2	Практическое задание: подготовка защиты и презентация творческого проекта
8.	Итого:	90	19	71	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (2 часа)

Теория. Цели и задачи обучения по Программе, знакомство с планом обучения, разделами и темами программы. Характеристика необходимого программного обеспечения. Механизм организации дистанционного взаимодействия преподавателя и учащихся, технические средства обеспечения дистанционного обучения. Безопасность использования Интернет - сервисов и ресурсов. Техника безопасности при работе с компьютером.

Практика. Анкетирование, в ходе которого выявляются интересы и склонности учащихся. Тестирования учащихся, выявление уровня владения компьютером. Создание индивидуальной рабочей папки учащегося на ПК.

Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики (3 часа)

Тема 1.1. «Определение и основные задачи компьютерной графики, форматы графических файлов».

Теория. Определение и основные задачи компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.

Практика. Принципы построения и сохранения изображений (понятия: Dpi, бит, байт, пиксель, пункт), форматы графических файлов (понятия: файл, формат файла, разрешения BMP, JPEG, GIF и т.д.).

Раздел 2. Работа в видеоредакторе (38 часов)

Тема 2.1. «Основные инструменты программы по видеомонтажу»

Теория. Работа с программой видеоредактор Movavi Video Suite: создание проекта, сохранение (чтобы позже продолжить работу над видеороликом или внести изменения в финальный вариант) и открытие сохраненных проектов. Онлайн-тест «Знакомство с видеоредактором».

Практика. Добавление медиафайлов. Изучение монтажного стола видеоредактора. Объединение проектов. Треки монтажного стола. Масштаб монтажного стола.

Тема 2.2. «Редактирование видео».

Теория. Добавление видео или фото на видеотрек монтажного стола. Перемещение видео на другие видеотреки. Смена порядка расположения. Работа с треком дополнительного видео, расположение на нем фото и видеофайлов. Привязка к фото и видео аудиоклипов и титров. Наложение видео друг на друга. Настройка точной длительности показа изображений. Демонстрация возможностей коррекции цвета.

Практика. Самостоятельная нарезка видео на части, удаление ненужных фрагментов на заранее подготовленном материале. Работа с видеофайлами, подобранными учащимся самостоятельно. Правка ориентации видео и фото, исправление «заваленного» горизонта, угла наклона видео. Кадрирование медиафайлов: обрезка, устранение черных полос по бокам, создание эффекта крупного плана.

Тема 2.3. «Редактирование аудио».

Теория. Добавление аудиофайлов в проект. Работа с треком аудио монтажного стола. Использование фоновой аудиодорожки из другого видео в своем проекте. Извлечение аудио из видеоряда и перетаскивание на аудиодорожку. Демонстрация на простых примерах.

Практика. Добавление в аудиотрек монтажного стола звуковых файлов из другого видео. Работа с собственным материалом. Добавление аудио на аудиотрек монтажного стола. Перемещение аудио на другие треки. Смена порядка расположения. Работа с треком дополнительного аудио, расположение на нем файлов.

Тема 2.4. «Создание титров, переходов».

Теория. Основные инструменты программы видеомонтажа: переходы, титры, заставки, фигуры. Форматы видеофайлов.

Практика. Форматы видеофайлов (понятия: файл, формат файла, разрешения и т.д.). Работа со встроенными медиафайлами. Создание заставок.

Тема 2.5. «Захват экрана».

Теория. Знакомство с функцией записи видео с экрана. Выделение области для захвата экрана.

Практика. Самостоятельная запись видео с экрана для дальнейшего редактирования и применения видео в своём видеоролике.

Тема 2.6. «Создание видеопрезентаций».

Теория. Знакомство с понятием «видеопрезентация».

Практика. Самостоятельный поиск информации для видеопрезентации. Создание и монтаж видеопрезентаций на свободную тему.

Тема 2.7. «Создание документального видеоролика».

Теория. Знакомство с понятием «документальное кино».

Практика. Самостоятельное создание документального видеоролика на свободную тему.

Тема 2.8. «Создание короткого рекламного ролика».

Теория. Знакомство с понятием «рекламный ролик».

Практика. Самостоятельное создание короткого рекламного ролика для IT-Куба. Прохождение онлайн-тестирования по ранее изученному материалу.

Раздел 3. Stop Motion анимация (28 часов)

Тема 3.1. «Понятие «мультипликация».

Теория. Знакомство с понятием «мультипликация». Изучение техник мультипликации: рисованная анимация, кукольная анимация, перекладка, пластилиновая анимация.

Практика. Создание stop motion анимации (подготовка материала, съемка и монтаж). Индивидуальная консультация педагога.

Темы 3.2. «Создание «оживающего» рисунка».

Теория. Знакомство с техникой рисованная анимация.

Практика. Прорисовка и съёмка «оживающего» рисунка на свободную тему в творческих группах.

Темы 3.3. «Видеомонтаж «оживающего» рисунка».

Практика. Монтаж в видеоредакторе «оживающего» рисунка. Создание заставки, подборка и добавление музыки, титров.

Темы 3.4. «Создание анимации в технике «перекладка».

Теория. Знакомство с техникой «перекладка».

Практика. Прорисовка и съёмка анимации в технике «перекладка» на свободную тему в творческих группах.

Темы 3.5. «Видеомонтаж анимации в технике «перекладка».

Практика. Монтаж в видеоредакторе анимации в технике «перекладка». Создание заставки, подборка и добавление музыки, титров.

Темы 3.6. «Создание анимации для сказки».

Теория. Знакомство с этапы создания сценария.

Практика. Выбор сказки. Прорисовка фонов и героев для сказки. Съёмка сказки на свободную тему в творческих группах.

Темы 3.7. «Видеомонтаж анимации для сказки».

Практика. Монтаж в видеоредакторе анимации для сказки. Создание заставки, подборка и добавление музыки, титров.

Раздел 4. Работа с выделенными областями. Инструменты выделения Gimp (5 часов)

Тема 4.1. «Параметры инструментов выделения».

Теория. Этапы работы с инструментами выделения – свободное выделение и выделение переднего плана.

Практика. Работа с самостоятельно подобранным материалом, применение свободного выделения и выделения переднего плана. Работа с самостоятельно подобранным материалом, применение выделения смежных областей, эллиптического выделения, выделения по цвету и при помощи распознавания краёв.

Тема 4.2. «Удаление фона на изображении, создание виньетки, обесцвечивание части изображения».

Теория. Этапы работы с инструментами с демонстрацией и подробным объяснением – перенос выделения и его содержимого с удалением исходной области и перемещение выделения и его содержимого без удаления исходной области.

Практика. Самостоятельная работа по удалению фона на изображении, создание виньетки, обесцвечивание части изображения.

Раздел 5. Работа в графическом редакторе Gimp (7 часов)

Тема 5.1. «Основные понятия слоя. Работа со слоями».

Теория. Основные понятия слоя. Создание нового слоя. Выделение, перемещение объектов и слоев.

Практика. Работа со слоями на самостоятельно подобранным материалом.

Тема 5.2. «Создание коллажей».

Теория. Этапы создания простых и сложных коллажей из изображений в графическом редакторе Gimpс демонстрацией и подробным объяснением.

Практика. Создание коллажа по заданной тематике. Индивидуальная консультация педагога.

Тема 5.3. «Фильтры графического редактора Gimp».

Теория. Изучение специального вида инструмента Gimp. Изменение входного слоя изображения для достижения различных эффектов. Рекомендации по работе с фильтрами.

Практика. Применение фильтров (размытие, улучшение, искажение) к изображению.

Раздел 6. Разработка творческого проекта (5 часов)

Темы 6.1.-6.2. «Алгоритм разработки индивидуального творческого проекта», «Создание творческого проекта».

Практика. Разработка алгоритма создания индивидуального творческого проекта с использованием графического редактора Gimp и видеоредактора Movavi Video Suite на примере проекта педагога. Знакомство с правилами защиты проекта. Создание творческого проекта на свободную тему. Онлайн-тест по знаниям теоретического материала.

Итоговое занятие. Защита творческого проекта (2 часа)

Практика. Подготовка защиты проекта. Защита творческого проекта. Аттестация работы.

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты

В результате реализации Программы учащиеся научатся:

создавать, обрабатывать графическую информацию с использованием мультимедиа технологий;

принципам построения и хранения изображений в графических форматах (BMP, JPEG, GIF и т.д.);

основам работы в программе Gimp для создания собственных ресурсов;

основам видеомонтажа в программе Movavi Video Suite;

подбирать источники информации (в том числе Интернет-информацию).

Учащиеся будут **знать**:

принципы построения и хранения графической информации;

основные форматы графических файлов;

цветовые модели;

принципы создания анимированных изображений;

базовые операции видеомонтажа (разделение дорожки на части, подрезка краев видео, просмотр на линии времени, монтирование звукового ряда, синхронного с видеорядом).

как редактировать и ретушировать, выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографии с использованием средств художественного оформления программы Gimp.

уметь:

работать с литературой в интернете (изучать и обрабатывать информацию);

добавлять переходы с использованием инструментов видеоредактора Movavi Video Suite;

применять видеозффекты;

создавать титры;

добавлять звук в видеопроект;

выводить видео в подходящем формате;

выделять различные фрагменты изображений с использованием инструментов растрового графического редактора GIMP;

создавать собственные изображения и многослойные коллажи;

применять к изображениям различные фильтры, цветокоррекцию;

работать с текстом;

выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности и компьютерной графики для создания творческих проектов.

Метапредметные результаты

В процессе изучения Программы учащиеся научатся:

самостоятельности, ответственности;

творчески подходить к выполнению поставленных задач;

соблюдению последовательности действий при выполнении практических заданий;

поиску и использованию информации, необходимой для выполнения творческих работ и практических заданий;

выполнению практической работы различными способами;

умению оценить свою работу и работу товарищей на основе заданных критериев.

У учащихся будут сформированы **личностные результаты**:

потребность и готовность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности;

мотивация к познанию и творчеству, интерес к саморазвитию;

умение работать в творческой группе над общим проектом;

умение работать индивидуально над созданием проекта;

умение оценивать собственные возможности;

познавательный интерес и осознанная мотивация к дальнейшему изучению информационных технологий;

культура поведения в сети Интернет и безопасность использования компьютерных сервисов и ресурсов.

Блок №2. «Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей Программы»

2.1. Календарный учебный график

Учебный год по Программе начинается 10 сентября и заканчивается 31 мая, число учебных недель по программе – 36, число учебных дней – 72, количество учебных часов – 72 (Приложение).

2.2. Условия реализации Программы

Материально-техническое и информационное обеспечение

Для успешной реализации содержания Программы необходимо следующее программное и техническое обеспечение:

персональный компьютер RAY B182 в составе: mATX 450W/ H310/ Celeron G4900 Soc-1151v2 (3.1GHz/Intel UHD Graphics 610)/ 4Gb DDR4/120Gb SSD/500Gb HDD/ nVidia GeForce GT 710 1024Mb 64bit/ DVDRW + Сетевая карта Карта PCI-Ex1 1000Mbps – 12 штук

монитор ACER 21.5" V226HQLBbd (16:9)/TN+Film(LED)/1920x1080/60Hz/5ms/200nits/600:1/VGA+DVI/Black Matt" – 12штук

клавиатура Logitech Keyboard K120, USB, black, [920-002522] – 12штук

мышь компьютерная Logitech B100 Optical Mouse, USB, 800dpi, Black, [910-003357] – 12штук

роутер ASUS RT-AC66U rev B1 // роутер 802.11b/g/n/ac, до 450 + 1300Мбит/с, 2,4 + 5 ГГц, 3 антенны, USB, GBT LAN ; 90IG0300-BM3100 – 1 штука

коммутатор ZYXEL GS1200-8-EU0101F – 1 штука

интерактивная панель [LMP6501ELRU] Lumien 65" 3840 x 2160 @ 60 Hz, инфракрасный тактильный экран 20 касаний, яркость 450cd/m², контрастность 1200:1, матовое покрытие, память 3GB DDR4 + 32GB, Android 8.0, колонки 2x15 Вт, пульт ДУ, 2 стилуса – 1 штука

стол – 12 штук

стул – 12 штук

Методическое обеспечение

Программа обеспечена методическими видами продукции:

разработки бесед, игр и др;

рекомендациями по проведению практических работ;

дидактическим и лекционным материалом.

Дидактические материалы:

презентации с рекомендациями по созданию видеороликов в видеоредакторе Movavi Video Suite;

видеопрезентации по выполнению изображений в графическом редакторе Gimp;

набор онлайн-тестов по итогам изученного материала.

Кадровое обеспечение Программы

Педагог дополнительного образования, организующий образовательный процесс по данной программе, должен иметь высшее техническое образование или пройти подготовку на курсах повышения квалификации по применению информационно-коммуникационных технологий, владеть основой работы в графических редакторах. Важным условием, необходимым для реализации программы, является умение педагога осуществлять личностно-деятельностный подход к организации обучения, проектировать индивидуальную образовательную траекторию учащегося, разрабатывать и эффективно применять инновационные образовательные технологии.

2.3. Форма аттестации

Результативность контролируется на протяжении всего процесса обучения. Для этого предусмотрено использование компьютерных онлайн-тестов, выполнение практических работ и творческих заданий.

В Программе предусмотрено проведение стартовой, текущей и итоговой диагностики.

Стартовая диагностика. При приеме детей педагог проводит собеседование или анкетирование, в ходе которого выявляются интересы и склонности учащихся.

Текущая диагностика предусматривает: контроль теоретических знаний при помощи тестирования с реализацией вопросов нескольких типов (выбор единственно верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов,

набор правильного ответа вручную), а также опросы, на которых дети рассказывают, что каждый из них узнал нового, что больше всего заинтересовало на каждом занятии. Основным моментом выполнения практических работ является умение самостоятельно выполнять практическую работу на компьютере. Задания подбираются в соответствии с возрастом учащихся.

Итоговая диагностика. Основной формой подведения итогов является подготовка и защита творческой работы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

аналитическая справка / материал по итогам овладения учащимися навыков работы в графическом редакторе Gimp и в видеоредакторе Movavi Video Suite; материалы онлайн -тестирования; отзывы детей и родителей и т. п.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

аналитический материал / справка по итогам реализации программы; видеоролики – выставки с работами учащихся; демонстрация моделей; защита творческого проекта.

Критериями выполнения Программы служат:

Усвоение теоретического материала, системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов, а также навыки учащихся, позволяющие им комплексно использовать информационные технологии для получения необходимой информации и создания собственных проектов.

2.4. Оценочные материалы

Диагностика развития теоретических знаний и практических навыков конструирования и программирования осуществляется с помощью диагностических контрольных заданий по следующим критериям:

№ п/п	Оцениваемые параметры	Критерии	Методы диагностики
Теоретическая подготовка учащихся			
1.	Теоретические знания по основным разделам учебного плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	Онлайн-тестирование
2.	Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Выполнение практических заданий
Практическая работа учащихся			
3.	Практические умения и навыки, знания по основным разделам учебного плана программы	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Контрольное задание по созданию графических изображений и видеопрокта

4.	Владение специальным программным обеспечением	Отсутствие затруднений при работе с программным обеспечением, правильное использование программного обеспечения	Самостоятельное свободное владение программным обеспечением для создания графических изображений и видеопрокта
5.	Творческие навыки	Способность к усовершенствованию, инициатива, самостоятельность познания	Индивидуальные задания

2.5 Методическое обеспечение Программы

	Название раздела, темы	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения	Дидактический материал, техническое оснащение
	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для учащихся	Лекция. Словесный, наглядный, практический методы	Опрос, практическое задание
	Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для учащихся	Лекция. Словесный, наглядный, практический методы	Опрос, практическое задание
	Раздел 2. Работа в видеоредакторе	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для учащихся	Комбинированное занятие, практическая работа за ПК Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстрационный, практический методы	Опрос, практическое задание
	Раздел 3. Stop Motion анимация	Ноутбук, программа просмотра	Комбинированное занятие, практическая работа за ПК	Опрос, практическое задание

		презентаций, ПК для учащихся	Словесный, наглядный, объяснительно- иллюстрационн ый, практический методы	
	Раздел 4. Работа с выделенными областями. Инструменты выделения Gimp	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для учащихся	Комбинированн ое занятие, практическая работа за ПК Словесный, наглядный, объяснительно- иллюстрационн ый, практический методы	Опрос, практическое задание
	Раздел 5. Работа в графическом редакторе Gimp	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для учащихся	Комбинированн ое занятие, практическая работа за ПК Словесный, наглядный, объяснительно- иллюстрационн ый, практический методы	Опрос, практическое задание
	Раздел 6. Разработка творческого проекта	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для учащихся	Комбинированн ое занятие, практическая работа за ПК Словесный, наглядный, объяснительно- иллюстрационн ый, практический методы	Опрос, практическое задание
	Итоговое занятие и аттестация	Видео презентация. Ноутбук.	итоговое занятие	Защита творческих проектов

Основные приоритеты методики преподавания по данной Программе:

вариативное образование, предполагающее построение индивидуальных траекторий обучения и вариативное изменение образовательных моделей, что делает образовательный процесс более гибким и способным удовлетворять разнообразные образовательные потребности личности;

объяснительно-иллюстрационный метод (предлагается образец, который учащиеся рассматривают, анализируют и работают над его изготовлением);

личностно-деятельностный подход предполагает, что в центре обучения находится сам учащийся, его мотивы, цели, ученик как личность.

Основные технологии, формы и методы обучения

Образовательный процесс строится по двум основным видам деятельности:

обучение детей теоретическим знаниям (лекционный материал для занятий, используется демонстрационный материал (демонстрация презентация и возможностей программы), вербальная информация, излагаемая педагогом на основе современных педагогических технологий);

самостоятельная и творческая работа учащихся (самостоятельная работа проводится на каждом занятии для закрепления практических навыков работы; творческая работа проводится на каждом практическом занятии и по окончании учебного года для проверки знаний и умений, полученных в результате освоения Программы (работа над индивидуальным творческим проектом)).

В Программе реализуются теоретические и практические блоки, что позволяет наиболее полно охватить и реализовать потребности учащихся, сформировать практические навыки в области компьютерной графики. В ходе выполнения самостоятельных работ учащиеся приобретают навыки работы с различными ресурсами, используемыми для создания собственных проектов, на основе чего происходит выбор оптимальных средств для представления информации в сети Интернет. Таким образом, данная Программа позволяет развить у учащихся творческий склад мышления, способности к самостоятельному поиску, решению поставленных проблем, и создать условия для творческого самовыражения личности.

Программа имеет разноуровневый характер и рассчитана на учащихся с разным уровнем подготовки. Учебный материал распределен по принципу последовательного расширения и углубления теоретических знаний, приобретения практических умений и навыков.

2.6. Воспитательный компонент программы

Реализация программы невозможна без осуществления воспитательной работы с учащимися. Воспитательная работа ведётся на протяжении всего учебного процесса.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы:

воспитание нравственных качеств (трудолюбия, настойчивости, целеустремленности) происходит непосредственно в процессе обучения во время совместной деятельности;

духовно-нравственное воспитание формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России;

трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления учащихся;

воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности;

экологическое воспитание формирует ценностные представления и отношение к окружающему миру.

Основные задачи воспитательной работы:

формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;

организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования;

организационно-правовые меры по развитию воспитания и дополнительного образования учащихся;

приобщение учащихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;

обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;

воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;

развитие воспитательного потенциала семьи;

поддержка социальных инициатив и достижений учащихся.

Основные воспитательные мероприятия:

просмотр учащимися тематических материалов и их обсуждение;

тематические диспуты и беседы;

участие в конкурсах, соревнованиях, олимпиадах различного уровня.

Работа с коллективом учащихся:

формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;

обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;

развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;

содействие формированию активной гражданской позиции;

воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);

содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года);

оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания учащихся.

Успешная работа детского объединения во многом зависит от степени участия в ней родителей учащихся. В большинстве родители заинтересованно относятся к занятиям своих детей в объединении, радуются их успехам и достижениям.

Работа с родителями включает в себя следующие формы деятельности:

родительские собрания;

консультации;

беседы;

работа с семьями, находящимися в трудной жизненной ситуации;

совместные праздники учащихся и их родителей;

привлечение родителей к подготовке и проведению мероприятий;

приглашение родителей на мероприятия объединения и всего учреждения.

Такая работа способствует формированию общности интересов учащихся и их родителей, служит развитию эмоциональной и духовной близости.

Результат воспитания

В процессе воспитания происходят изменения в личностном развитии учащихся, в процессе общения со своими сверстниками по достижению общих целей, у ребят формируются такие качества как взаимопомощь, самостоятельность, ответственность за порученное дело. Несомненно, большую роль в воспитании моральных качеств, учащихся играет личный пример педагога.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDRAW 12, IllustratorCS/ Трюки и эффекты (+ CD)[Текст] / Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский - СПб.: Питер, 2016.-812с.:ил. – (Серия «Трюки и эффекты»)
2. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для учителя. [Текст] / А.А. Дуванов – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 288 с.
3. Залогова Л.А., Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие [Текст] / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 212 с., 16 с. ил.
4. Корнеева Т.Б., Офисные технологии: текстовые документы и мультимедийные презентации. Учебная программа.[Текст] / Т.Б. Корнеева – Томск: НОУ «Открытый молодежный университет», ОЦ «Школьный университет», 2014 – 20 с.
5. Кудлак В.М., Домашний видеофильм на компьютере [Текст] / В.М. Кудлак – СПб.: Питер, 2003. – 157 с.
6. Леонтьев В.П., Новейшая энциклопедия персонального компьютера. [Текст] / В.П. Леонтьев – М.: ПФ Красный пролетарий, 2005 – 799 с.
7. Онлайнуроки, статьи и приемы работы в GIMP[Электронный ресурс] // URL:<http://www.progimp.ru/>
8. Островский В.А., Лабораторный практикум по информатике. [Текст] / В.А. Островский – М.: Высшая школа, 2016 – 371с.
9. Руководство по использованию Movavi Видеоредактор 15 [Электронный ресурс] // URL:https://www.movavi.ru/support/how-to/?asrc=main_menu
10. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В., Графический дизайн. Серия «Учебный курс»[Текст] /Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. – Ростов Н/Д: Феникс, 2015 – 320 с.
11. Хахаев И. А., Свободный графический редактор GIMP: первые шаги [Текст] / И.А. Хахаев – М.: ДМК-пресс, 2009. – 232 с.
12. Шуманн Х.Г., Компьютер для детей от 8 до 88. [Текст] / Х.Г. Шуманн – М.: Интерэксперт, 2012 – 272 с.
13. Яцюк О.Г., Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий [Текст] / О. Г. Яцюк – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. –56 с.

Для учащихся:

1. Молочков В.П., Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель. [Текст] / В.П. Молочков – СПб: Питер, 2004.

2. Онлайн уроки, статьи и приемы работы в GIMP [Электронный ресурс] // URL: <http://www.progimp.ru/>
3. Орлов А.А., Тайны и секреты компьютера, 2-е изд., перераб. и доп. [Текст] / А.А. Орлов – М.: Горячая линия – Телеком, 2012 – 416 с.
4. Руководство по использованию Movavi Видеоредактор 15 [Электронный ресурс] // URL: https://www.movavi.ru/support/how-to/?asrc=main_menu
5. Серия буклетов «Компьютер – это просто» [Текст] /М.: Мир книги, 2005 – 50 с.
6. Серия буклетов «Я изучаю компьютер» [Текст] /М.: Мир книги, 2005 – 48 с.
7. Симонович С.В., Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей [Текст] / С.В. Симонович – М.: АСТ – Пресс, 2005 – 367 с.
8. Хахаев И. А., Свободный графический редактор GIMP: первые шаги [Текст] / И.А. Хахаев – М.: ДМК-пресс, 2009. – 232 с.
9. Шерман У., Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров [Текст] / Уитни Шерман – СПб.: Питер, 2015

Календарный учебный график на 2024 – 2025 учебный год

Место проведения занятий: Центр цифрового образования детей «IT-Куб», г. Тамбов, ул. Монтажников 1

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Групповая	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	Аудитория	Опрос, практическое задание
Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики								
2				Групповая	3	Определение и основные задачи компьютерной графики, форматы графических файлов	Аудитория	Опрос, практическое задание
Раздел 2. Работа в видеоредакторе								
3				Групповая	2	Основные инструменты программы по видеомонтажу	Аудитория	Опрос, практическое задание
4				Групповая	3	Редактирование видео	Аудитория	Опрос, практическое задание
5				Групповая	2	Редактирование видео	Аудитория	Опрос, практическое задание
6				Групповая	3	Редактирование аудио	Аудитория	Опрос, практическое задание
7				Групповая	2	Создание титров, переходов	Аудитория	Опрос, практическое задание
8				Групповая	3	Захват экрана	Аудитория	Опрос,

								Эпрактическое задание
9				Групповая	2	Создание видеопрезентаций	Аудитория	Опрос, практическое задание
10				Групповая	3	Создание видеопрезентаций	Аудитория	Опрос, практическое задание
11				Групповая	2	Создание видеопрезентаций	Аудитория	Опрос, практическое задание
12				Групповая	3	Создание видеопрезентаций	Аудитория	Опрос, практическое задание
13				Групповая	2	Создание документального видеоролика	Аудитория	Опрос, практическое задание
14				Групповая	3	Создание документального видеоролика	Аудитория	Опрос, практическое задание
15				Групповая	2	Создание документального видеоролика	Аудитория	Опрос, практическое задание
16				Групповая	3	Создание короткого рекламного ролика	Аудитория	Опрос, онлайн-тест, практическое задание
17				Групповая	2	Создание короткого рекламного ролика	Аудитория	Опрос, онлайн-тест, практическое задание
Раздел 3. Stop Motion анимация								

18				Групповая	3	Понятие «мультипликация»	Аудитория	Опрос, практическое задание
19				Групповая	2	Создание «оживающего» рисунка	Аудитория	Опрос, практическое задание
20				Групповая	3	Видеомонтаж «оживающего» рисунка	Аудитория	Практическое задание
21				Групповая	2	Видеомонтаж «оживающего» рисунка	Аудитория	Практическое задание
22				Групповая	3	Создание анимации в технике «перекладка»	Аудитория	Опрос, практическое задание
23				Групповая	2	Видеомонтаж анимации в технике «перекладка»	Аудитория	Практическое задание
24				Групповая	3	Видеомонтаж анимации в технике «перекладка»	Аудитория	Практическое задание
25				Групповая	2	Создание анимации для сказки	Аудитория	Опрос, практическое задание
26				Групповая	3	Создание анимации для сказки	Аудитория	Опрос, практическое задание
27				Групповая	2	Видеомонтаж анимации для сказки	Аудитория	Практическое задание
28				Групповая	3	Видеомонтаж анимации для сказки	Аудитория	Практическое задание
Раздел 4. Работа с выделенными областями. Инструменты выделения Gimp								
29				Групповая	2	Параметры инструментов выделения	Аудитория	Опрос, практическое задание

30				Групповая	3	Удаление фона на изображении, создание виньетки, обесцвечивание части изображения	Аудитория	Практическое задание
Раздел 5. Работа в графическом редакторе Gimp								
31				Групповая	2	Основные понятия слоя. Работа со слоями	Аудитория	Опрос, практическое задание
32				Групповая	3	Создание коллажей	Аудитория	Опрос, практическое задание
33				Групповая	2	Фильтры графического редактора Gimp	Аудитория	Опрос, практическое задание
Раздел 6. Разработка творческого проекта								
34				Групповая	3	Алгоритм разработки индивидуального творческого проекта	Аудитория	Онлайн-тест, практическое задание
35				Групповая	2	Создание творческого проекта	Аудитория	Практическое задание
Итоговое занятие								
36				Групповая	2	Подготовка защиты и презентация творческого проекта	Аудитория	Практическое задание