

Частное учреждение дополнительного профессионального образования  
«Учебный центр «Мезон»

РАССМОТРЕНО  
на заседании педагогического совета  
ЧУ ДПО «УЦ «Мезон»  
Протокол № 2 от 22.05.2024



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ЧУ ДПО «УЦ «Мезон»  
Елгаева С.А.  
Приказ № 24 от 24.05.2024

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Медиатехнологии»

Возраст детей: 12-14 лет

Срок реализации: 1 год

Воронкова Елена Васильевна,  
преподаватель

Вологда  
2024

<b>Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы .....</b>	<b>3</b>
Пояснительная записка.....	3
Цели и задачи программы.....	3
Учебный план.....	5
Содержание программы.....	6
Планируемые результаты.....	7
<b>Комплекс организационно-педагогических условий: .....</b>	<b>9</b>
Календарный учебный график.....	9
Условия реализации программы.....	10
Формы аттестации.....	10
Оценочные материалы.....	11
Методическое обеспечение.....	12
Воспитательный компонент.....	14
<b>Информационные ресурсы и список литературы.....</b>	<b>14</b>

# **Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы**

## **Пояснительная записка**

Программа «Медиатехнологии» разработана, как один из основных курсов в рамках Детской компьютерной школы Учебного центра «Мезон». Программа составляет 1 год обучения 68 академических часов.

### **Актуальность программы:**

Большое значение имеет работа с компьютером в современном обществе. Без мультимедиа сложно представить современный мир. Мультимедийные технологии — одно из наиболее бурно развивающихся направлений.

Основная идея программы – формирование у учащихся знаний и навыков в области информационных технологий. Умение правильно использовать новые программные средства в своих целях, применять различное программное обеспечение для демонстрации своих навыков в работе на компьютере.

### **Цели и задачи программы.**

Сформировать у обучающихся умение работать с различного рода информацией, применять ее в различных практически полезных программах.

#### **Дидактические задачи:**

- приобретение учащимися технологических умений работы в системной среде, среде графических и видео редакторов;
- сформировать представление об информации и сущности информационных процессов;
- формирование умений использовать технику, которая подключается к компьютеру;
- формирование умения работать безопасно и грамотно в сети Интернет, с файлами различных форматов;
- получение знаний по видеомонтажу.

#### **Развивающие задачи:**

- развитие коммуникабельности и умения ладить с людьми;
- развитие навыков нахождения решения встречающихся задач;

- развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся.

Воспитательные задачи:

- воспитание чувства ответственности за выполненную работу;
- воспитание самостоятельности и творческой активности.

Программа рассчитана на детей 12-14 лет (6-7 класс). Число обучающихся в группе 4 – 8 человек.

Программа реализуется в одного года. Занятия проходят один раз в неделю по 2 академических часа. Один академический час равен 45 минут. Количество занятий: 34 (68 академических часов). Организация работы за компьютером соответствует возрасту обучающихся. Занятия проводятся в форме практикума, комбинирования теории и практики, в форме лабораторных работ и экскурсий.

## Учебный план

№	Содержание	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Форма промежуточной аттестации
<b>1</b>	<b>Основные понятия мультимедиа</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		
	Этапы разработки мультимедийного продукта		2		
	Разработка сценария мультимедиа-проекта		2		
<b>2</b>	<b>Создание анимации</b>	<b>8</b>		<b>8</b>	
	Эффекты анимации			4	
	Оживление персонажей			4	
<b>3</b>	<b>Создание сайта</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>Контрольная работа</b>
	Основные виды блоков сайта		2		
	Работа с шаблонами			5	
	Вставка карт, видео и звуков на сайт			5	
<b>4</b>	<b>Программы для работы со звуком</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
	Звуковые эффекты			2	
	Редактирование и монтаж звука			1	
	Правила озвучки		1		
<b>5</b>	<b>Работа с графическими изображениями</b>	<b>10</b>		<b>10</b>	<b>Контрольная работа</b>
	Обработка изображений			4	
	Создание коллажей в программе Adobe Photoshop			3	
	Создание анимации в Adobe Photoshop			3	
<b>6</b>	<b>Основы работы с видео</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>Контрольная работа</b>
	Монтаж и вывод фильма		1	5	
	Переходы		1	4	
	Видеоэффекты. Хромакей		1	5	
	Титры. Создание, редактирование		1	6	
<b>7</b>	<b>3D проектирование персонажей</b>	<b>6</b>		<b>6</b>	
	<b>Всего</b>	<b>68</b>	<b>11</b>	<b>57</b>	

## Содержание программы

### **Тема 1. Основные понятия мультимедиа**

#### *Теория.*

Техника безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Изучение понятий: «медиа контент», «мультимедиа». Бесплатные онлайн-сервисы для поиска изображений.

#### *Практика.*

Поиск графической информации в сети Интернет, сохранение ее на своем компьютере. Регистрация почтового ящика. Отправка писем с прикрепленным файлом. Скачивание файла. Разработка сценария.

### **Тема 2. Создание анимации.**

#### *Теория.*

Изучение понятия: «анимация». Этапы создания персонажа.

#### *Практика.*

Эффекты анимации

Оживление персонажей

### **Тема 3. Создание сайта.**

#### *Теория.*

Понятия: «Блоки сайта», «Дизайн сайта»

#### *Практика.*

Создание сайта. Вставка мультимедиа объектов.

Создание на сайте ссылок, видео и звуковой информацией.

Практическая работа с элементами творчества.

### **Тема 4. Программы для работы со звуком**

#### *Теория.*

Звуковые эффекты, правила озвучки

#### *Практика.*

Редактирование и монтаж звука

Правила озвучки

### **Тема 5. Основы работы с графическими изображениями.**

#### *Теория.*

Изучить понятия: «Растровая графика», «Векторная графика», их особенности, достоинства, недостатки, форматы.

*Практика.*

Основы работы с растровой графикой (работа со слоями, выделение, коррекция изображений, текст и фильтры). Создание анимации.

### **Тема 6. Основы работы с видео.**

*Теория.*

Этапы создания видео.

*Практика.*

Создание видеоролика. Настройка титров. Наложение музыки.

### **Тема 7 3D проектирование персонажей**

*Теория.*

Интерфейс программы, этапы создания персонажей.

*Практика.*

Создание персонажей в 3D.

#### **Планируемые результаты**

По окончании учебного процесса обучающиеся будут:

- уметь создавать мультимедиа контент;
- уметь создавать видео и анимацию;
- уметь обрабатывать фотографии, создавать коллажи, проводить коррекцию изображений;
- уметь создавать сайты;
- уметь осуществлять поиск и сохранение необходимой информации в сети Интернет.

Для оценки результатов обучения используются методы: практические и контрольные работы, лабораторные работы, наблюдение за деятельностью учащихся.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу.

Формы отчетности и контроля.

В ходе обучения осуществляется текущий и промежуточный контроль.

Промежуточный и текущий контроль осуществляется в форме контрольных, лабораторных и практических работ. Диагностика успеваемости проводится преподавателем в конце изучения каждой темы.



## Комплекс организационно-педагогических условий:

### Календарный учебный график

	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс		
1 неделя	2 сен	3 сен	4 сен	5 сен	6 сен	7 сен	8 сен		
2 неделя	9 сен	10 сен	11 сен	12 сен	13 сен	14 сен	15 сен		
3 неделя	16 сен	17 сен	18 сен	19 сен	20 сен	21 сен	22 сен		
4 неделя	23 сен	24 сен	25 сен	26 сен	27 сен	28 сен	29 сен		
5 неделя	30 сен	1 окт	2 окт	3 окт	4 окт	5 окт	6 окт		
6 неделя	7 окт	8 окт	9 окт	10 окт	11 окт	12 окт	13 окт		
7 неделя	14 окт	15 окт	16 окт	17 окт	18 окт	19 окт	20 окт		
8 неделя	21 окт	22 окт	23 окт	24 окт	25 окт	26 окт	27 окт		
9 неделя	28 окт	29 окт	30 окт	31 окт	1 ноя	2 ноя	3 ноя		
осенние каникулы	4 ноя	5 ноя	6 ноя	7 ноя	8 ноя	9 ноя	10 ноя		
10 неделя	11 ноя	12 ноя	13 ноя	14 ноя	15 ноя	16 ноя	17 ноя		
11 неделя	18 ноя	19 ноя	20 ноя	21 ноя	22 ноя	23 ноя	24 ноя		
12 неделя	25 ноя	26 ноя	27 ноя	28 ноя	29 ноя	30 ноя	1 дек		
13 неделя	2 дек	3 дек	4 дек	5 дек	6 дек	7 дек	8 дек		
14 неделя	9 дек	10 дек	11 дек	12 дек	13 дек	14 дек	15 дек		
15 неделя	16 дек	17 дек	18 дек	19 дек	20 дек	21 дек	22 дек		
16 неделя	23 дек	24 дек	25 дек	26 дек	27 дек	28 дек	29 дек		
зимние каникулы	30 дек	31 дек	1 янв	2 янв	3 янв	4 янв	5 янв	9 янв за 1 мая, 10 янв за 2	
16 неделя	6 янв	7 янв	8 янв	9 янв	10 янв	11 янв	12 янв	мая, 11 янв за	
17 неделя	13 янв	14 янв	15 янв	16 янв	17 янв	18 янв	19 янв		
18 неделя	20 янв	21 янв	22 янв	23 янв	24 янв	25 янв	26 янв		
19 неделя	27 янв	28 янв	29 янв	30 янв	31 янв	1 фев	2 фев		
20 неделя	3 фев	4 фев	5 фев	6 фев	7 фев	8 фев	9 фев		
21 неделя	10 фев	11 фев	12 фев	13 фев	14 фев	15 фев	16 фев		
22 неделя	17 фев	18 фев	19 фев	20 фев	21 фев	22 фев	23 фев		
23 неделя	24 фев	25 фев	26 фев	27 фев	28 фев	1 мар	2 мар		
24 неделя	3 мар	4 мар	5 мар	6 мар	7 мар	8 мар	9 мар		
25 неделя	10 мар	11 мар	12 мар	13 мар	14 мар	15 мар	16 мар		
26 неделя	17 мар	18 мар	19 мар	20 мар	21 мар	22 мар	23 мар		
Весенние каникулы	24 мар	25 мар	26 мар	27 мар	28 мар	29 мар	30 мар		
27 неделя	31 мар	1 апр	2 апр	3 апр	4 апр	5 апр	6 апр		
28 неделя	7 апр	8 апр	9 апр	10 апр	11 апр	12 апр	13 апр		
29 неделя	14 апр	15 апр	16 апр	17 апр	18 апр	19 апр	20 апр		
30 неделя	21 апр	22 апр	23 апр	24 апр	25 апр	26 апр	27 апр		
31 неделя	28 апр	29 апр	30 апр	1 май	2 май	3 май	4 май		
32 неделя	5 май	6 май	7 май	8 май	9 май	10 май	11 май		
33 неделя	12 май	13 май	14 май	15 май	16 май	17 май	18 май		
34 неделя	19 май	20 май	21 май	22 май	23 май	24 май	25 май		
	26 май	27 май	28 май	29 май	30 май	31 май	1 июн	30 мая за 9 мая, 31 мая за 3 мая, 1 июн за	
	- неучебные дни								

Программа реализуется в группе 4-8 человек, которая формируются до начала проведения занятий. Занятия проводятся еженедельно в течении 2 академических часов.

## Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий необходим класс, оснащенный компьютерной техникой (по числу учащихся в группе, а также преподавателя). ПК должны быть объединены в локальную сеть и подключены к сети интернет. На ПК должен быть установлен необходимый набор ПО, программное обеспечение для демонстраций. В классе должен быть мультимедиа проектор. Класс должен быть оборудован магнитно-маркерной доской.

### Кадровое обеспечение

Занятия проводят высококвалифицированные педагоги, имеющие соответствующее профильное образование и большой опыт работы.

### Формы аттестации

Большинство занятий практико-ориентированные, когда каждый обучающийся самостоятельно в своем темпе выполняет предложенные задания. Форма организации обучения – фронтальная. Обучающиеся выполняют инструкции преподавателя синхронно. На теоретических занятиях используются демонстрации, которые обучающиеся видят на экране или на мониторах компьютеров на рабочих местах.

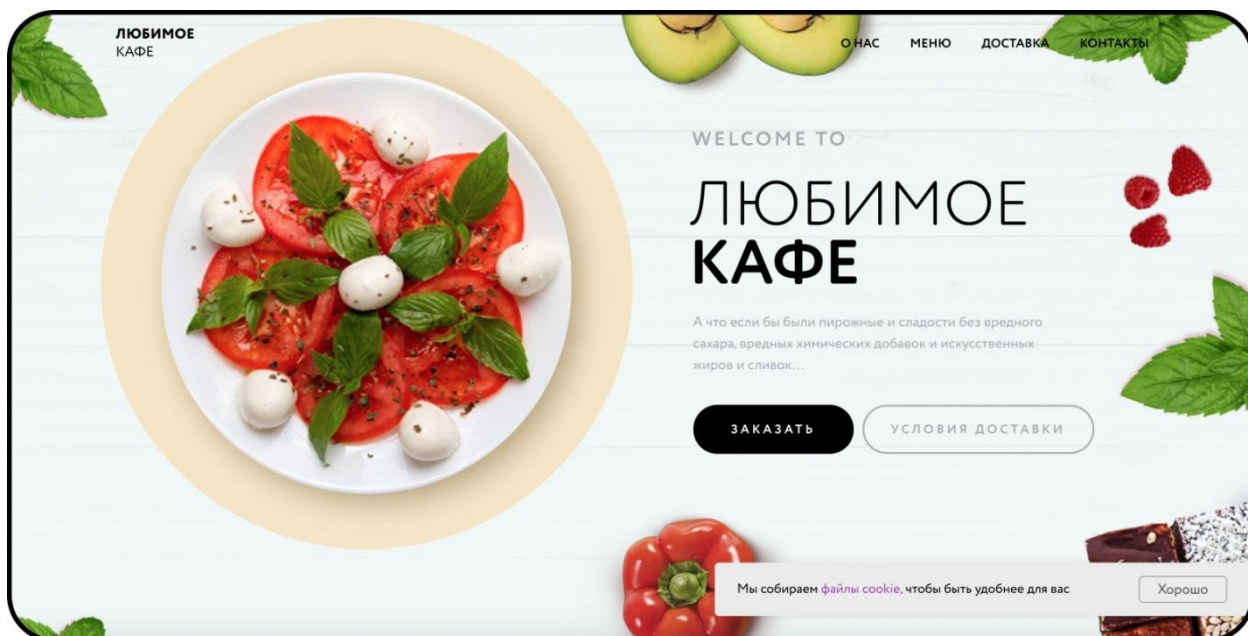
В ходе реализации программы, ведется постоянный контроль за выявлением новых знаний и умений. Объект контроля: знания; умения.

<b>Виды контроля</b>	<b>Цель контроля</b>	<b>Формы контроля</b>
Текущий	Определить степень усвоения материала, выявить отстающих/опережающих обучение. Скорректировать методы, средства обучения	Практические задания, выполнение проверочных заданий на занятиях и дома
Промежуточный	Определить степень достижения результатов обучения и воспитания учащихся	Контрольная работа, создание творческой работы, используя все полученные знания

## Оценочные материалы

В ходе реализации программы, ведется постоянный контроль за выявлением новых знаний и умений. Промежуточная аттестация проводится после изучения каждой темы.

### Контрольная №1



Создать сайт по образцу.

### Критерии оценки

Оформление Дизайна	Представление сайта	Логика сайта (меню)	видео	галерея	таблицы	НОВОСТИ	оформление текста	Плагины	Оригинальность работы	Сумма баллов - Оценка
0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	5
										4
										3
										2

## Контрольная №2

Критерии оценки контрольной №2 Создать работу по образцу.



Законченность. Аккуратность и стиль.	1 балла
Композиция	1 балла
Вставка картинок, размещение, оформление.	1 балла
Трассировка	1 балла
Качество выделения	1 балла

## Контрольная №3

Создание видео на свободную тему

Законченность. Аккуратность и стиль.	1 балл
Титры, озвучка	1 балл
Видео, музыка	1 балл
Вставка изображений, размещение, оформление.	1 балл
Переходы	1 балл

### Методическое обеспечение

Обучающиеся обязаны соблюдать дисциплину, участвовать в работе на занятиях, в установленные сроки выполнять домашние задания, осуществлять должную подготовку к контрольным работам.

Важную роль в освоении дисциплины играет самостоятельная работа студентов, включающая в себя работу с информационными источниками,

поиск, анализ и синтез информации, формирование обоснованных выводов в рамках работы по усвоению материала занятий, подготовка проектов и решения поставленных задач по разработке компьютерной графики. Для обеспечения самостоятельной работы студентам предоставляется список учебно-методической литературы.

**Программное обеспечение:**

- Растровый редактор Adobe Photoshop
- Camtasia Studio
- Браузер
- Онлайн приложения
- Tinkercad

**Методы обучения:**

1. Объяснительно-иллюстративный (рассказ, беседа, демонстрация, ...)
2. Репродуктивный (воспроизведение знаний, действие по алгоритму)
3. Проблемный (постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися)
4. Проектный метод (разработка проектов, создание творческих работ)

**Формы и виды занятий:**

Изучения нового материала:

- Лекция
- Беседа

Совершенствование знаний, умений и навыков:

• Практическое занятие  
Занятие по углублению знаний

- Участие в конкурсах
- Экскурсии

Обобщение и систематизация:

- Практическое занятие
- Занятие по углублению знаний
- Занятие по систематизации и обобщению знаний
- Участие в конкурсах

Контроль знаний:

- Контрольная работа

- Творческий проект

#### Воспитательный компонент

Реализуется посредством учета следующих принципов:

- Формирование целостного, социально-ориентированного взгляда на мир
- Формирование уважительного отношения к иному мнению
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки
- Формирование и пропаганда здорового образа жизни

## Информационные ресурсы и список литературы

### Список литературы

1. Бородин, М. Н. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы / М. Н. Бородин. – Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Красный Ю., Л. Курдюкова "Мультфильм руками детей". М., 1990
3. Джефф, Фостер After Effects + Photoshop. Анимация и спецэффекты (+ CD-ROM) / Фостер Джефф. - М.: АСТ, 2009. - 238 с.

### Интернет-ресурсы

1. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» цифровые методические материалы. <http://festival.1september.ru/>.
2. МЕТОД-КОПИЛКА. сайт для учителей <http://metod-kopilka.ru>.
3. OpenArts свободные редакторы для свободных художников <http://openarts.ru>.
4. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. <http://school-collection.edu.ru>