



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
"Центр дополнительного образования детей"

Принята на заседании
Педагогического совета
от 30 августа 2024г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
МБОУ ДО ЦДОД
от 30.08.2024г.
№01-17/3008-04

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
"МедиART"
Возраст учащихся: 9 -13 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Буеракова Елизавета Юрьевна,
педагог дополнительного образования

р.п. Ардатов, 2024 год

Оглавление

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы	4
1.3 Содержание программы	4
1.4. Планируемые результаты.....	7
Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий.....	9
2.1 Календарный учебный график.....	9
2.2 Условия реализации программы.....	10
2.3 Формы аттестации.....	10
2.4 Оценочные материалы.....	10
2.5 Методические материалы	12
Раздел №3 Рабочая программа воспитания.....	14
3.1 Цель и задачи	15
3.2 Формы и методы.....	15
3.3 Условия воспитания, планируемые результаты.....	15
3.4 Календарный план воспитательной работы.....	15
Список литературы.....	16
Приложения.....	19

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее - ДООП) "МедиАрт" составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".

2. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;

3. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. №629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".

4. СП.2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

5. СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

6. Уставом и локальными актами муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования "Центр дополнительного образования детей".

ДООП "МедиАрт" имеет **техническую направленность**. Программа предусматривает применение в образовательном процессе современных педагогических технологий, способствующих сохранению здоровья учащихся, активизации познавательной деятельности, креативности мышления, формирования личностных качеств, дает возможность приобрести опыт достижения группового результата посредством сотрудничества, освоение медийных технологий в игровой творческой форме.

Программа реализуется в рамках федерального проекта "Успех каждого ребенка" национального проекта "Образование" в части создания новых мест дополнительного образования детей.

Актуальность. Актуальность продиктована современными требованиями социума, особенностями современной жизни. В век бурного роста научно-технического прогресса медиатехнологии используются всё чаще, поскольку современная молодёжь самостоятельно создаёт медиапродукцию и одновременно является её активным потребителем. Современному обществу необходимы люди креативные, способные творчески подходить к любым трудностям, видеть мир принципиально в другом свете, принимать нестандартные решения, находить новые пути развития. Создание медийных продуктов является хорошей возможностью для реализации творческой индивидуальности, а также демонстрации эффективности работы в команде, приобретения опыта достижения совместных результатов. В процессе реализации ДООП, учащиеся осваивают способы создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, смогут более полно выявить свои способности в изучаемой области, подготовиться к осознанному выбору профессии.

Отличительные особенности состоят в том, что обучение по ДООП не только прививает навыки и умения работать с графическими и мультимедийными платформами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры учащихся в процессе работы над реальным продуктом, таким как разработка визиток, рекламных буклетов, слайд-шоу, презентаций, над монтажом видео, съемкой роликов. В программе предусмотрена возможность построения индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности, в зависимости от уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности, что позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого учащегося. ДООП "МедиАрт" ориентирована на применение

широкого комплекса различного дополнительного материала по техническому и медиа-творчеству. Освоение медиакультуры дает самые богатые возможности не только для эстетического развития личности, но и для более интенсивного набора знаний по многим предметам, и освоения специфических навыков работы с информацией.

Адресат программы. Возраст детей, участвующих в реализации программы: 9-13 лет, не имеющих специальной подготовки. Внимание у детей данного возраста вполне устойчивое и произвольное. Они могут контролировать своё поведение в зависимости от собственных установок. Техноэволюционные процессы в существенной степени определяют не только жизненную среду современного ребенка, но и социально-психологические особенности его развития. Важнейшую роль здесь играют медиа и соц-пространства, не только влияя на трансляцию информации, но и порождая как новое содержание, так и формы социального взаимодействия. В этом отношении важнейшее место в информационном поле современного ребенка занимают различные виды сетевого взаимодействия. Занятия по ДООП "МедиаART" позволяют выполнить эту задачу. Основное внимание в ней уделено вопросам, которые связаны с активностью пользования гаджетами, мотивацией, побуждающей подростков обращаться к социальным сетям и медиапродуктам. Помимо этого, охарактеризована значимость медиатворчества в общем информационном пространстве подростка.

Условия набора детей в группу: принимаются все желающие.

Уровень программы – стартовый.

Объем и срок освоения программы. Программа рассчитана на 1 год обучения – 144 часа.

Формы организации образовательного процесса.

Форма обучения – очная, при неблагоприятной эпидемиологической ситуации форма обучения – дистанционная.

Формы проведения занятий – аудиторные.

Формы организации занятий – всем составом объединения.

Режим занятий. Программа реализуется в течение всего учебного года, включая каникулярное время. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие творческих способностей учащихся в процессе создания и распространения медиаконтента средствами технического творчества.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитывать положительное отношение к медиатворчеству.

Развивающие:

- развивать навыки Soft-skills: креативности;

Обучающие:

- обучить базовым теоретическим знаниям в области медиатворчества; обучить технологиям работы с изображениями, фото и видеосъемки, аудиозаписи и монтажа.
- обучить основам работы с компьютером, презентациями, с графическими редакторами, интернет-продуктами, медиаконтентом;
- обучить технологиям работы с изображениями, фото и видеосъемки, аудиозаписи и монтажа;
- обучить основам технологии работы с нейросетями.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№	Название разделов	Год обучения	Кол-во часов
----------	--------------------------	---------------------	---------------------

1.	Введение	2	2
2.	Основы работы с компьютером	10 (1)	10 (1)
3.	Презентация PowerPoint	12 (1)	12 (1)
4.	Графические редакторы	18 (1)	18 (1)
5.	Нейросети	14 (1)	14 (1)
6.	Онлайн-платформа для создания видео-роликов Renderforest	18 (1)	18 (1)
7.	Видеоредакторы	20 (1)	20 (1)
8.	Редактор фотографий Picsart	20 (1)	20 (1)
9.	Платформа для создания пиксельных изображений PixilArt	18 (1)	18 (1)
10.	Воспитательные мероприятия	6	6
11.	Аттестация	4	4
12.	Итоговое занятие	2	2
Всего часов:		144(8)	144(8)

Рабочая программа (учебно-тематический план)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	2	1	1	Опрос
2	Основы работы с компьютером	10	2	8	Презентация
2.1	Работа с мышкой	4	1	3	Опрос
2.2	Работа с клавиатурой	6	1	5	Опрос
3	Презентация PowerPoint	12	3	9	Презентация
3.1	Главные возможности PowerPoint	8	2	6	Опрос
3.2	Основные преимущества и недостатки	4	1	3	Опрос
4	Графические редакторы	18	4	14	Презентация
4.1	Знакомство с онлайн-редакторами	2	1	1	Опрос
4.2	Графический дизайн и коммуникации	4	1	3	Опрос
4.3	Визуализация контента	6	1	5	Опрос
4.4	Создание печатного продукта	6	1	5	Опрос
5	Нейросети	14	3	11	Презентация
5.1	Генерация картинок	8	2	6	Опрос
5.2	Генерация текста	6	1	5	Опрос
6	Онлайн-платформа для создания видео-роликов Renderforest	18	6	12	Презентация
6.1	Знакомство с сервисом	4	2	2	Опрос
6.2	Видеошаблоны	8	2	6	Опрос
6.3	Слайд-шоу	6	2	4	Опрос
7	Видеоредакторы	20	5	15	Презентация
7.1	Обзор популярных видеоредакторов	2	1	1	Опрос
7.2	Видеоредактор InShot	8	2	6	Опрос
7.3	Видеоредактор CapCut	10	2	8	Опрос
8	Редактор фотографий Picsart	20	4	16	Презентация

8.1	Фоторедактор	8	2	6	Опрос
8.2	Работа с эффектами	12	2	10	Опрос
9	Платформа для создания пиксельных изображений PixilArt	18	2	16	Презентация
9.1	Обзор платформы. Работа с пикселями	18	2	16	Опрос
10	Воспитательные мероприятия	6	-	6	-
11	Аттестация	4	-	4	Презентация
12	Итоговое занятие	2	-	2	Выставка
Итого:		144	30	114	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение

Теория: Знакомство детей друг с другом. Правила техники безопасности. Основные правила и меры безопасности при обращении с компьютером и гаджетами. Знакомство с содержанием программы. Роль медиапродуктов в современном мире.

Практика: Обновление сообщества "МедиАРТ" в социальной сети ВКонтакте. Наполняемость сообщества контентом, подписчиками.

Раздел 2. Основы работы с компьютером

2.1. Работа с мышкой.

Теория: Функции компьютерной мыши

Практика: Практическое задание "Приемы мышки"

2.2. Работа с клавиатурой.

Теория: Функции клавиатуры. Лайфхаки и фишки

Практика: Набор, выделение, копирование, вставка, удаление текста.

Раздел 3. Презентация PowerPoint

3.1. Главные возможности PowerPoint

Теория: Что такое презентация и для чего она нужна.

Практика: Создание простой презентации в PowerPoint. Добавление слайда. Вставка текста. Сохранение нужных и удаление ненужных элементов.

3.1. Основные преимущества и недостатки.

Теория: Многофункциональность и простота работы с презентацией

Практика: Создание презентации с добавлением фона, звука, анимации и др.

Раздел 4. Графические редакторы

4.1. Знакомство с онлайн-редакторами

Теория: Что такое графический редактор. Особенности и преимущества.

Практика: Регистрация в графическом редакторе. Обзор сервиса.

4.2. Графический дизайн и коммуникации.

Теория: Профессии из мира IT. Теория цвета в графическом дизайне. Обзор шаблонов и макетов графических редакторов

Практика: Работа с цветом. Работа с шаблонами и макетами по выбору.

4.3. Визуализация контента

Теория: Психология цвета. Метод контрастов. Правило нейтральности.

Практика: Создание аватарок к постам. Создание коллажа.

4.4. Создание печатного продукта

Теория: Буклет. Листовка. Открытка. Приглашение. Оптические эффекты, которые работают в дизайне.

Практика: Создание буклета на тему экологии. Создание листовки на тему "ЗОЖ". Создание открытки на свободную тему.

Раздел 5. Нейросети

5.1. Генерация картинок

Теория: Нейросети для создания изображений: Шедеврум, Fusion gain

Практика: Генерация картинок: "Несуществующее животное", "Сказочный мир", "Герои сказок". Генерация картинок на свободную тему.

5.2. Генерация текста

Теория: Нейросети для создания текста: Бегемот, YandexGPT

Практика: Генерация текста: "Моя сказка", "Дорога в будущее", "Территория детского успеха".

Раздел 6. Онлайн-платформа для создания видео-роликов Renderforest

6.1. Знакомство с сервисом

Теория: Регистрация и обзор анимационного инструмента Renderforest. Отличительные особенности. Создание профессиональных интро, лого, объясняющих и промо – роликов. 10 полезных и нескучных образовательных RuTube-каналов для детей.

Практика: Регистрация на сервисе. Обзор платформы.

6.2. Видеошаблоны

Теория: Создание ролика из готовых шаблонов. Сортировка и подбор сцен. Музыкальное оформление.

Практика: Создание видеоролика на свободную тематику. Создание видеоролика на тему "Я и мои друзья".

6.3. Слайд-шоу

Теория: Отличие слайд-шоу от видеоролика. Слайд-шоу - эффективный способ представления информации и иллюстрации. Широкое применение в различных областях деятельности.

Практика: Создание слайд-шоу на свободную тематику. Создание слайд-шоу "С праздником!".

Раздел 7. Видеоредакторы

7.1. Обзор популярных видеоредакторов

Теория: Зачем нужны видеоредакторы. Эдиты и рилзы. Слоумо. Стопмоушн. Таймлапс. Возможности скачивания видеоредакторов.

Практика: Скачивание видеоредактора на выбор.

7.2. Видеоредактор InShot

Теория: Знакомство с видеоредактором InShot. Основные функции и возможности редактора.

Практика: Создание видеоролика по теме "Мой день с гаджетами". Создание слоуморолика. Создание стопмоушн-ролика. Создание таймлапс-ролика.

7.3. Видеоредактор CapCut

Теория: Обзор видеоредактора CapCut. Уникальные возможности сервиса.

Практика: Создание видеоролика в CapCut на свободную тему. Создание видеоролика с двойником. Создание слоумо-эдита на свободную тему. Создание видеоролика с различными спецэффектами. Создание таймлапс-эдита "Я и мои друзья!".

Раздел 8. Редактор фотографий Picsart

8.1. Фоторедактор

Теория: Редактор фото: сила для творчества. Работа с инструментами: изменение света, удаление объектов, ретушь селфи, улучшение фото, наложение стикеров/текста. Трендовые фильтры и эффекты.

Практика: Создание селфи с обработкой. Редактирование готовой фотографии. Наложение на фотографию текста. Работа с фильтрами. Фотошоп со стикерами. Создание серии фотографий "МедиART моими глазами".

8.2. Работа с эффектами

Теория: Замена фона. Эффект сбоя. Фокусный зум. Выборочный фильтр. Наклейки и стикеры. Цветовая кривая. Маски и выноски. Жанры коммерческой съемки.

Практика: Создание серии фотографий: "Мир фотошопа", "Игра воображения", "Звездное

путешествие", "Место с характером", "Пожар внутри", "Детство на ладони".

Раздел 9. Платформа для создания пиксельных изображений PixilArt

9.1. Обзор платформы. Работа с пикселями.

Теория: Что такое пиксель. Почему пиксельные изображения популярны. Известные художники в стиле Pixel Art. Возможности платформы PixilArt.

Практика: Рисование пиксельного арта на свободную тему. Пиксельные арты: животное, рыба, птица, человек, еда, одежда, мебель, несложный пейзаж.

Раздел 10. Воспитательные мероприятия

Практика: Игра-презентация "Айтишник: кто это, чем занимается и как стать востребованным IT-специалистом", Арт-час "Графические дизайнеры XXI века", мастер-класс по созданию квиза на платформе Online Test Pad

Раздел 12. Аттестация

Практика: Презентация медиа-продукта

Раздел 13. Итоговое занятие

Практика: Подведение итогов работы за период обучения. Обсуждение лучших медиа-работ, выполненных учащимися. Виртуальная выставка лучших практик в сообществе "МедиART" ВКонтакте.

1.4 Планируемые результаты

К концу обучения по программе дети **будут**

на предметном уровне:

знать:

- методы контраста и оттенков
- основные понятия графического редактора
- виды медиа и интернет продуктов
- названия популярных редакторов фото и видео

будут уметь:

- работать с клавиатурой и создавать тексты, презентации;
- самостоятельно создавать видеоролики, эдиты, рилзы;
- пользоваться звуковыми и анимационными обработками;
- работать с нейросетями;
- использовать фильтры и эффекты;
- редактировать фотографии;
- рисовать пиксельные изображения;

На личностном уровне:

- у учащихся будет сформировано положительное отношение к медиатворчеству.

На метапредметном уровне:

- у учащихся будут развиты навыки креативности.

2.2. Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение

Для реализации данной программы необходима следующая материальная база: Кабинет для занятий должен быть удобным, хорошо освещенным.

Оборудование кабинета:

- столы
- стулья
- ноутбуки – 2шт.;
- доска магнитно-маркерная – 1шт.;
- интерактивная панель - 1шт.;
- шкаф для методической литературы – 2 шт.;
- наушники – 2 шт.

Инструменты и приспособления:

- бумага ксероксная
- фото-бумага
- блокноты
- ручки

Информационное обеспечение

- презентации к учебным занятиям: "Теория цвета в графическом дизайне", "Метод контрастов", "Инфографика. Иконки изначки", "Мокап. Что это?", "Фотографы России. Модные направления в фотоискусстве", "Что такое пиксель?", "Самые известные пиксельные портреты".

2.3 Формы аттестации

Формы аттестации:

- опрос
- презентация
- конкурс

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- журнал посещаемости
- материал тестирования
- грамоты
- фото
- видео
- тестирование

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- онлайн-демонстрация
- открытое занятие
- конкурс

2.4. Оценочные материалы

1 год обучения

С целью выявления соответствия уровня полученных учащимися знаний, умений и навыков планируемым результатам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются следующие виды аттестации:

Вид аттестации	Содержание	Формы аттестации/ контроля
<i>Текущий контроль</i>	Уровень знаний, умений и навыков по разделам ДООП	Опрос, презентация
<i>Промежуточная аттестация</i>	Уровень знаний, умений и навыков по разделам ДООП за I полугодие	Тестирование
<i>Аттестация</i>	Уровень знаний, умений и навыков по всей ДООП	Зачет

Текущий контроль

Текущий контроль успеваемости учащихся в учреждении осуществляется педагогом по каждому разделу (теме). Учащиеся презентуют медиа-продукт, который оценивается по критериям.

Критерии оценки:

Высокий уровень – медиа-продукт выглядит ярко, гармонично и аккуратно. Эффекты и фильтры использованы умеренно и лаконично. Информация представлена достоверно, грамотно.

Средний уровень – медиа-продукт выглядит достаточно ярко. Эффекты и фильтры использованы умеренно. Информация представлена достоверно.

Низкий уровень – медиа-продукт выглядит скучно. Эффекты и фильтры использованы неуместно либо отсутствуют совсем. Информация представлена не достоверно.

Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация успеваемости учащихся в учреждении осуществляется педагогом за I полугодие в форме тестирования:

Диагностическая карта

№	ФИ учащегося	Дата проведения	Тестирование	Общее количество баллов	Уровень

Каждый правильный ответ приравнивается 1 баллу

9-11 баллов – высокий уровень;

5-8 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Аттестация

Презентация медиа-продукта

Критерии оценки результатов аттестации:

В аттестации используется 40-бальная система оценки результатов каждого обучающегося. Каждая позиция оценивается по 5-ти бальной системе.

30 – 40 баллов – высокий уровень;

15 – 29 баллов – средний уровень;

5 – 14 баллов – низкий уровень.

ФИ обучающегося	Год обучения	Дата проведения	Теоретическая подготовка				Практическая подготовка				Оценка результатов аттестации	Уровень
			Что такое медиа-продукты?	Какие приложения для редактирования видео вы знаете?	Каких русских фотографов вы знаете?	Назовите 5 интересных эффектов при редактировании/обработке фотографии	Умение пользоваться приложением/программой	Умение грамотно расположить объекты	Умение грамотно использовать фильтры	Умение правильно использовать значки/иконки/выноски		

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Теоретическая подготовка

Каждый учащийся презентует готовый медиа-продукт (видеоролик, буклет, презентацию, фотографию и др.) и рассказывает о нем: какое приложение для создания данного продукта он использовал, какие фильтры и эффекты добавлял, какое количество времени потратил на создание. Рассказывают о поэтапном выполнении задания, а так же какую цветовую гамму использовал и почему. В процессе демонстрации выявляются наиболее успешные работы.

Практическая подготовка

Учащиеся самостоятельно создают медиа-продукт.

Критерии оценки результатов: умение пользоваться приложением/программой для создания того или иного медиа-продукта, умение использовать гармоничную цветовую гамму, умение умеренно использовать фильтры, иконки, инфографику и др., умение логично предоставлять информацию.

Критерии оценки практической подготовки

3 балла – медиа-продукт выглядит ярко, гармонично и аккуратно. Эффекты и фильтры использованы умеренно и лаконично. Информация представлена достоверно, грамотно.

2 балла – медиа-продукт выглядит достаточно ярко. Эффекты и фильтры использованы умеренно. Информация представлена достоверно.

1 балла – медиа-продукт выглядит скучно. Эффекты и фильтры использованы не уместно либо отсутствуют совсем. Информация представлена не достоверно.

Методика отслеживания воспитательных результатов

Диагностика креативности проводится 2 раза в год в виде методики Джонсона (в октябре и мае).

Диагностика отношения к медиатворчеству проводится 2 раза в год в виде письменного анкетирования.

2.5 Методические материалы

Методы обучения и воспитания

Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (беседа, объяснение, рассказ)
- наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, показ педагогом приемов исполнения)
- практический (процесс практического выполнения задания)

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию)
- репродуктивные методы обучения (учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные приемы)

Методы воспитания:

- методы формирования сознания (методы убеждения): объяснение, рассказ, беседа, пример
- методы стимулирования поведения и деятельности: поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (осуждение действий и поступков, противоречащих нормам поведения)

Формы организации учебного занятия

Основными формами проведения занятия являются: презентация, практическое занятие, просмотр, обсуждение, игра

Педагогические технологии

Научно-педагогической основой организации образовательного процесса являются педагогические технологии обучения. На занятиях объединения используются следующие современные педагогические технологии:

- технология игровой деятельности;
- здоровьесберегающие технологии;
- информационно-коммуникационные технологии.

Технология игровой деятельности помогает ребенку в форме игры усвоить необходимые знания и приобрести нужные навыки. Они повышают активность и интерес детей к выполняемой работе.

Здоровьесберегающие технологии помогают сохранить здоровье ребенка, приучить его к активной здоровой жизни.

Информационно-коммуникационные технологии способствуют повышению мотивации учащихся в образовательном процессе, развитию интеллектуальных, творческих способностей учащихся, их умений самостоятельно приобретать новые знания и созданию условий для успешной самореализации учащихся в будущем.

Алгоритм учебного занятия

Занятия строятся по следующему алгоритму:

1 этап: организационный

Задача: подготовка детей к работе на занятии

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания

2 этап: проверочный

Задача: диагностика усвоения, выявление пробелов и их коррекция

Содержание этапа: проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

3 этап: подготовительный (подготовка к новому содержанию).

Задача: обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей.

4 этап: основной.

В качестве основного этапа выступают следующие:

1) Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения.

Содержание этапа: при усвоении новых знаний используются задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2) Первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений и их коррекция.

Содержание этапа: применяются практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или их обоснованием.

3) Закрепление знаний и способов действий.

Задача: обеспечение усвоения новых знаний и способов действий.

Содержание этапа: применяют задания, которые выполняются самостоятельно детьми.

4) Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостного представления знаний по теме.

Содержание этапа: распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

5 этап: контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Содержание этапа: используются виды устного опроса, вопросы различного уровня

сложности (репродуктивного, творческого).

6 этап: итоговый.

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы.

Содержание этапа: сообщаются ответы на следующие вопросы: как работали ребята на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели? Поощрение ребят за учебную работу.

7 этап: рефлексивный.

Задача: мобилизация детей на самооценку.

Содержание этапа: оценивается работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

8 этап: информационный

Задача: обеспечение понимания цели, содержания, логики дальнейших занятий.

Содержание этапа: информация о домашнем задании (если необходимо), инструктаж по его выполнению, определение перспективы следующих занятий.

Типы занятий

- занятие изучения нового материала
- занятие применения и совершенствования знаний
- комбинированные занятия
- контрольные занятия

Дидактические материалы

Демонстрационный материал:

- Портреты и работы фотографов
- Портреты и работы графических дизайнеров
- Видеоролики
- Компьютерные презентации
- Иллюстрации

Раздаточный материал:

- тесты,
- карточки с эффектами для обработки видео/фото
- карточки с основными цветами
- карточки с ахроматическими цветами
- карточки с контрастными цветами
- иллюстрации

Раздел №3 Рабочая программа воспитания

3.1. Цели и задачи

Цель программы воспитания: создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи:

1. Воспитывать патриотические представления.
2. Воспитывать нравственно-волевые личностные качества.
3. Воспитывать чувство собственного достоинства, уверенность в себе.
4. Воспитывать нормы культурного поведения.
5. Развивать творческий потенциал.

6. Воспитывать стремление сохранить свое здоровье и окружающую среду
7. Формировать культуру безопасной жизнедеятельности.
8. Создать условия для взаимодействия с семьей по вопросам воспитания и развития личности учащихся.

3.2. Формы и методы

Основными **формами воспитания** являются: беседы, презентации, квизы.

Методы воспитания:

- методы формирования сознания (методы убеждения): объяснение, рассказ, беседа, пример;
- методы организации деятельности и формирования опыта поведения: педагогическое требование, общественное мнение, воспитывающие ситуации, приучение;
- методы стимулирования поведения и деятельности: поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (осуждение действий и поступков, противоречащих нормам поведения).

3.3. Условия воспитания, планируемые результаты

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности творческого объединения.

Планируемые результаты

Реализация программы воспитания будет способствовать:

- формированию и развитию положительных общечеловеческих и гражданских качеств учащихся;
- формированию у детей ответственности за свое здоровье, направленности на развитие навыков здорового образа жизни и безопасного жизнеобеспечения;
- формированию желания помогать другим, доброжелательного отношения к людям, ответственности за свои поступки;
- снижению агрессивности в поведении учащихся;
- повышению уровня развития коллектива группы и его сплоченности;
- формированию коммуникативных умений и навыков, оптимизма, способности адекватно выбирать формы и способы общения в различных ситуациях;
- повышению уровня познавательного интереса детей, расширению их кругозора;
- повышению общественного престижа семьи, укреплению традиционных семейных ценностей и традиций семейного воспитания;
- развитию разносторонних интересов.

3.4. Календарный план воспитательной работы на 2024-2025 учебный год

№	Сроки проведения	Направление работы (название мероприятия)
Гражданско-патриотическое воспитание		
1.	Сентябрь 2024г.	Беседа "Стоп терроризм", приуроченная ко Дню солидарности в борьбе с терроризмом
2.	Сентябрь 2024г.	Беседа "Мои права и обязанности" в рамках профилактики коррупционных и других правонарушений
3.	Ноябрь 2024г.	Игра-презентация "Профессии из Мира IT"
4.	Май 2025г.	Презентация "Навстречу Дню Победы"
Культура безопасности жизнедеятельности детей		

1.	Октябрь 2024г.	Декада по безопасности дорожного движения "Засветись". Видеоурок "Кто заметней в темноте. Фликеры"
2.	Ноябрь-декабрь 2024г.	Единый урок по безопасности в сети "Интернет". Квиз-игра "Гаджеты, Сети и маленькие дети"
3.	Декабрь 2024г.	Беседа в объединении "Осторожно – гололед!"
4.	Март 2025г.	Беседа по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма
Культурно-досуговая деятельность		
1.	Сентябрь 2024г.	Чаепитие, посвященное новому учебному году
2.	Декабрь 2024г.	Беседа "Люди с Заглавной буквы", посвященная Международному Дню добровольчества
3.	Март 2025г.	Чаепитие, посвященное Дню 8 марта
Формирование здорового образа жизни		
1.	Ноябрь 2024г.	Презентация "В здоровом теле – здоровый дух" по профилактике табакокурения, употребления алкоголя и наркомании в рамках районной тематической акции "За здоровье и безопасность наших детей"
2.	Февраль 2025г.	Онлайн-квиз "Территория здоровья" на электронной платформе Online Test Pad
Художественно-эстетическое воспитание		
1.	Ноябрь 2024г.	Квиз-игра "В мире искусства" на электронной платформе Online Test Pad
Экологическое воспитание		
1.	Декабрь 2024г.	Беседа с презентацией "Сохраним планету чистой!"
2.	Март 2025г.	Беседа в объединении "Планета – наш дом"

2.6 Список литературы

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (действующая редакция).
2. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. №309 "О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года".
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. №629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей".
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
6. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р" (вместе с "Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года").
7. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка", утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации

- от 28 сентября 2020г. N28 г.Москва "Об утверждении санитарных правил СП.2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021г. N2 г.Москва "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".
 10. Письмо Министерства просвещения РФ от 1 ноября 2021 г. № АБ-1898/06 "О направлении методических рекомендаций. Методические рекомендации по приобретению средств обучения и воспитания в целях создания новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей в рамках региональных проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результата Федерального проекта "Успех каждого ребенка" национального проекта "Образование".
 11. Распоряжение Правительства Нижегородской области от 30.10.2018 № 1135-р "О реализации мероприятий по внедрению целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей".
 12. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)".
 13. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций": Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
 14. Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования "Центр дополнительного образования детей".

Интернет-ресурсы для педагога

1. Как сделать рилс: подробная инструкция и лайфхаки: [Skillbox Media] - 08 февраля 2022. – URL: <https://skillbox.ru/media/marketing/kak-sdelat-rils-podrobnaya-instruktsiya-i-layfkhaki/>
2. 100 идей для сценариев Reels: [Petr-panda.ru] – 21 июля 2022. – URL: <https://petr-panda.ru/100-idej-dlya-scenarijev-reels/>
3. Цветовая композиция 2.0. Теория цвета Иоганса Иттена: [Яндекс Дзен] - 03 июля 2023. – URL: <https://dzen.ru/a/ZKBWimqf1Tk8C33>
4. Теория цвета в графическом дизайне: [Uprock.ru] – 2022. – URL: <https://www.uprock.ru/articles/teoriya-cveta-v-graficheskom-dizayne>
5. Как пользоваться видеоредактором CapCut и почему он настолько популярен: [Journal.tinkoff.ru] - 2022. – URL: <https://journal.tinkoff.ru/how-to-use-capcut/>
6. Обзор видеоредактора Renderforest: [lumpics.ru] – 05 августа 2018. – URL: <https://lumpics.ru/renderforest/>
7. Программное обеспечение для редактирования онлайн-видео CapCut. Обзорное руководство: [ANYMP4] – 2023. - URL: <https://www.anymp4.com/ru/video-editing/capcut-review.html>
8. Как сделать эдит в CapCut: [капкют.рф] – 2023. - URL: <https://xn--80atbtqf.xn--p1ai/tutorial/edit>
9. CapCut — твой самый простой видеоредактор: [капкют.рф] – 2023. - URL: <https://xn--80atbtqf.xn--p1ai/>
10. PICSART – ОБЗОР ФУНКЦИЙ САМОГО МОЩНОГО ФОТОРЕДАКТОРА НА ANDROID: [Настрой все] – 2021. - URL: <https://nastroyvse.ru/opersys/android/kak-pravilno-polzovatsya-prilozheniem-picsart.html>

11. Pixel Art: принципы, программы и известные художники: [gb.ru] – 2023. - URL: <https://gb.ru/blog/pixel-art/>

Интернет-ресурсы для учащихся, родителей

1. "Искусство цвета": оптические эффекты, которые работают в дизайне: [Skillbox Media] – 26 июля 2021. - URL: <https://skillbox.ru/media/design/iskusstvo-tsveta/>
2. Что такое колористика и как её можно использовать в дизайне: [Skillbox Media] – 03 февраля 2023. - URL: <https://skillbox.ru/media/design/koloristika/>
3. Теория цвета: правила применения в дизайне: [БлогЯПрактикума] – 16 августа 2023. - URL: <https://practicum.yandex.ru/blog/cvet-v-dizajne-teoriya-cveta-osnovy-dlya-dizajnerov/>
4. 25 отличных примеров презентаций, которые покорят аудиторию: [Visme] – 2023. - URL: <https://visme.co/blog/ru/prezentacii-primery/>
5. Сайты для дизайнеров, которые нужно добавить в закладки: [Skillbox Media] – 11 марта 2022. - URL: https://skillbox.ru/media/design/64_sayta_dlya_dizaynerov/
6. Топ-20 видеоредакторов для ПК и смартфонов в 2023 году: [Movavi.ru] – 2023. - URL: <https://www.movavi.ru/videoeditor/>
7. Видеоредактор InShot: всесторонний обзор, плюсы, минусы и альтернатива: [Aiseesoft] – 2023. - URL: <https://ru.aiseesoft.com/resource/inshot.html>
8. Программное обеспечение для редактирования онлайн-видео CapCut. Обзорное руководство: [ANYMP4] – 2023. - URL: <https://www.anymp4.com/ru/video-editing/capcut-review.html>
9. Pixel Art: принципы, программы и известные художники: [gb.ru] – 2023. - URL: <https://gb.ru/blog/pixel-art/>
10. CapCut — твой самый простой видеоредактор: [капкут.рф] – 2023. - URL: https://translated.turbopages.org/proxy_u/en-ru.ru.daad18e0-64f835fc-46b30593-

Лист изменений в программе на 2024-2025 учебный год

№ п/п	Разделы программы	Внесенные изменения
1	Пояснительная записка	Изменен возраст детей
2	Учебный план	Изменен учебный план на 2024-2025 учебный год
3	Содержание учебного плана	Изменено содержание учебного плана на 2024-2025 учебный год
4	Календарный учебный график	Изменен календарный учебный график на 2024-2025 учебный год
5	Условия реализации программы	-
6	Формы аттестации	-
7	Оценочные материалы	Изменены оценочные материалы на 2024-2025 учебный год
8	Методические материалы	-
9	Рабочая программа воспитания	Изменен календарный план воспитательной работы на 2024-2025 учебный год
10	Список литературы	Обновлен список литературы

Все изменения программы рассмотрены и одобрены на заседании

Педагогического совета от 30 августа 2024г. Протокол №1

Директор: Лаунин Н.Г. / _____

(ФИО)

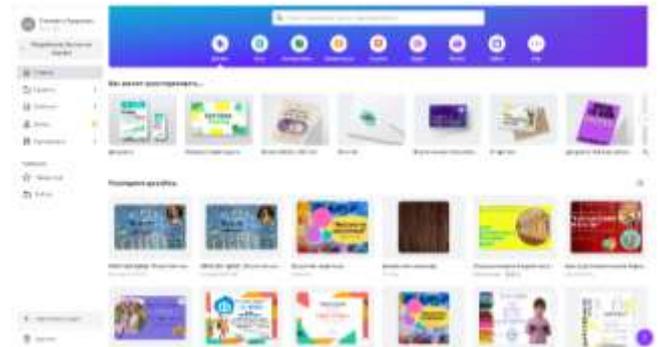
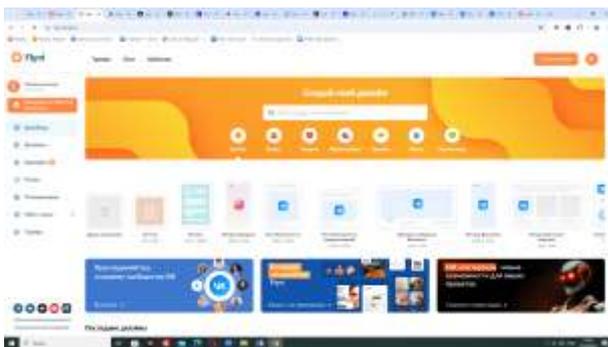
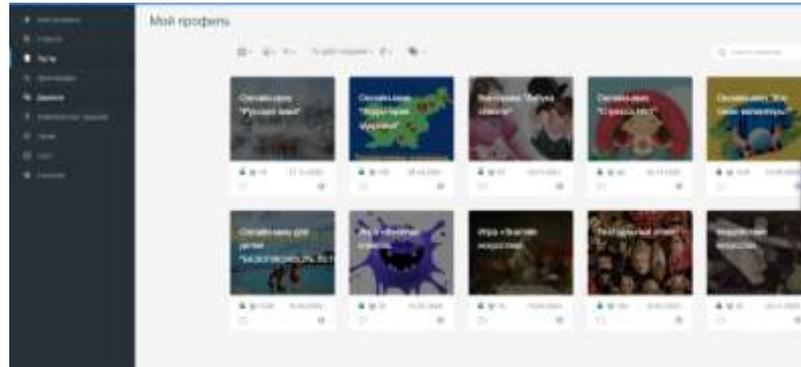
(подпись)

Промежуточная аттестация за I полугодие

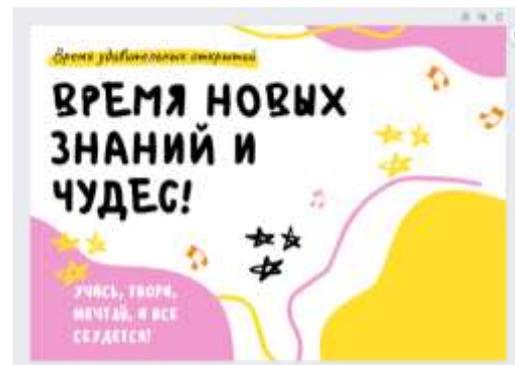
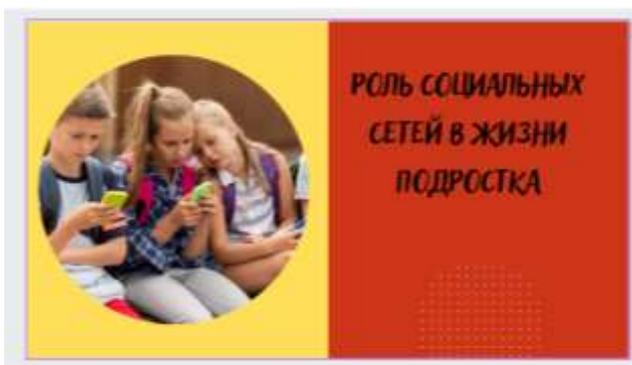
1. Flayvi – что это?

- Графический редактор
- Платформа для создания образовательных тестов
- Сервис по обработке фотографий

2. Выбери из предложенных вариантов интерфейс, который принадлежит Flayvi:



3. Выбери из предложенных вариантов макет буклета:



4. Выбери из предложенных вариантов профессии, которые относятся к миру IT-технологий:

- Графический дизайнер
- Разработчик игр
- Экономист
- Дизайнер одежды
- Фотограф
- Системный администратор
- SMM-менеджер
- Web-программист
- Учитель информатики
- Художник
- Тренер по волейболу
- Копирайтер
- Таркетолог
- Модератор
- Менеджер по продажам

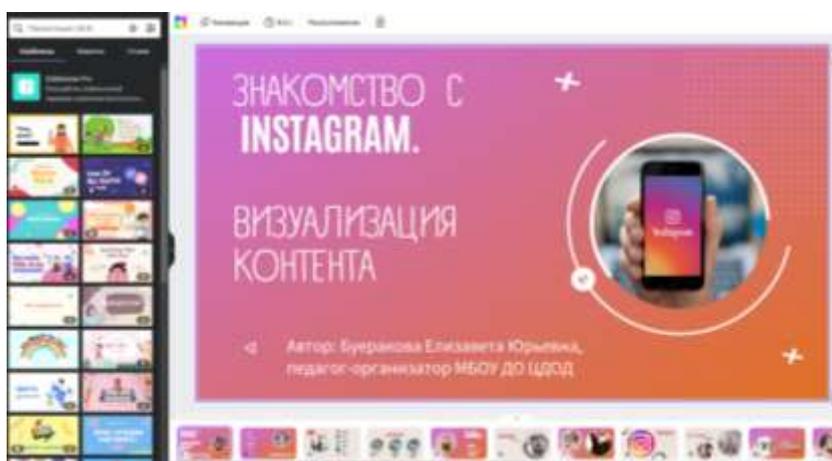
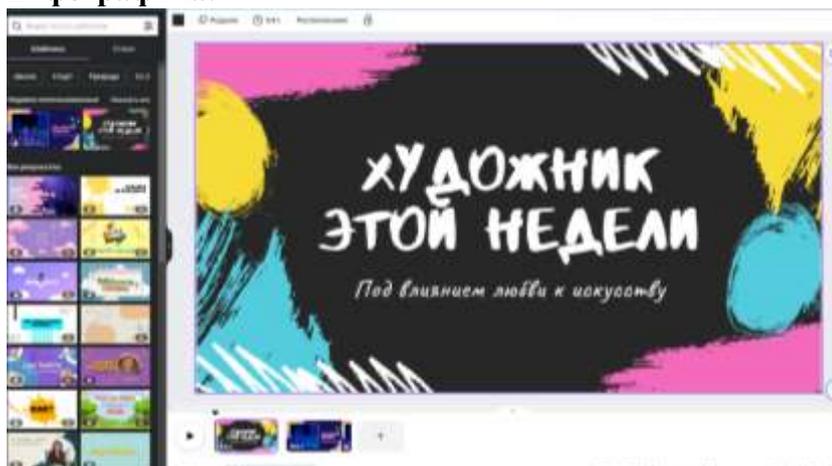
5. Существует три категории цвета. Выбери первичные цвета из предложенных вариантов:



6. Выбери из предложенных вариантов макет коллажа:



7. Выбери из предложенных вариантов презентацию, в которой использовалась инфографика:

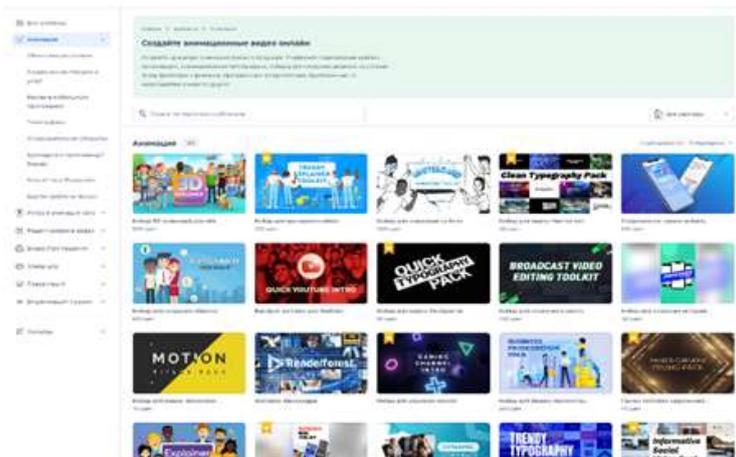
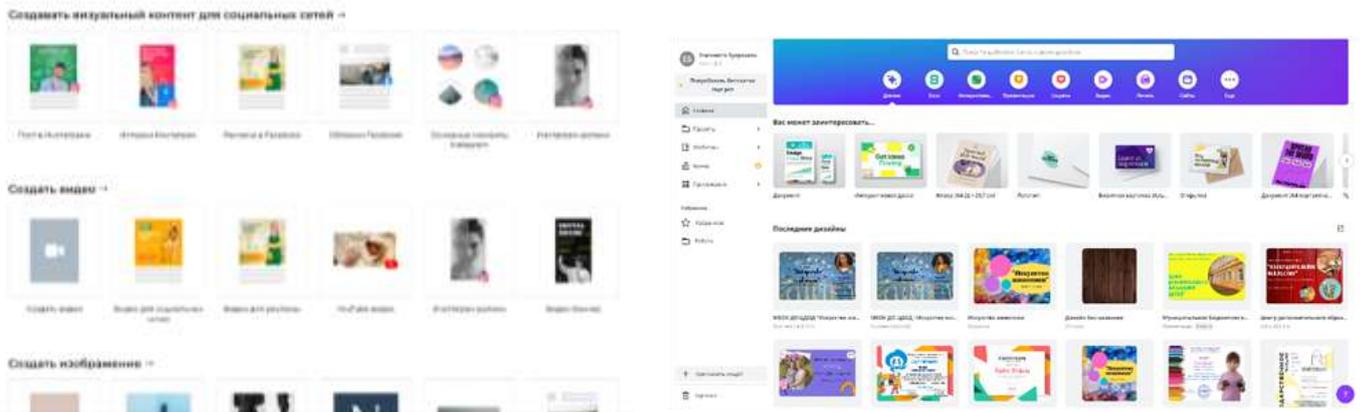


8. Впиши в строку ниже названия тех макетов, которые возможно создать в Canva:

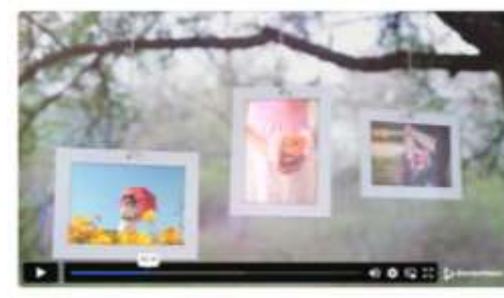
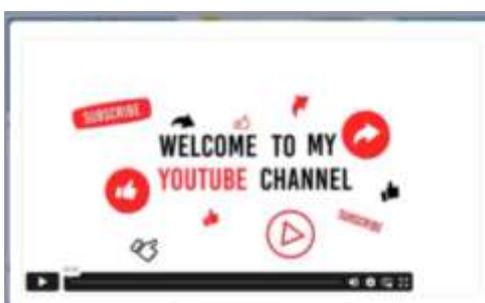
9. Renderforest – это:

- Графический редактор для создания видеороликов
- Онлайн-платформа для создания профессиональных интро, лого, промо – роликов
- Платформа для обработки фотографий и коллажей

10. Выбери из предложенных вариантов интерфейс, который принадлежит Renderforest:



11. Выбери из предложенных вариантов макеты слайд-шоу:



Опросник креативности Джонсона, в модификации Е. Туник

Цель: изучение развития творческого мышления (креативности) детей школьного возраста.

Креативность – способность порождать необычные идеи, отклоняться в мышлении от традиционных схем, быстро разрешать проблемные ситуации. Креативность охватывает некоторую совокупность мыслительных и личностных качеств, необходимых для становления способности к творчеству.

Опросник креативности основан на двух подходах к данной проблеме.

По Торренсу, креативность проявляется при дефиците знаний; в процессе включения информации в новые структуры и связи; в процессе идентификации недостающей информации; в процессе поиска новых решений и их проверки; в процессе сообщения результатов.

По Джонсону, креативность проявляется как неожиданный продуктивный акт, совершенный исполнителем спонтанно в определенной обстановке социального взаимодействия. При этом исполнитель опирается на собственные знания и возможности. Данный опросник креативности (ОК) фокусирует наше внимание на тех элементах, которые связаны с творческим самовыражением. ОК – это объективный, состоящий из восьми пунктов контрольный список характеристик творческого мышления и поведения, разработанный специально для идентификации проявлений креативности, доступных внешнему наблюдению. При работе с ОК можно быстро самостоятельно произвести подсчеты. Заполнение опросника требует 10-20 минут. Для оценки креативности по ОК эксперт наблюдает за социальными взаимодействиями интересующего нас лица в той или иной окружающей среде (в классе, во время какой-либо деятельности, на занятиях, на собрании и т.д.).

Данный опросник позволяет также провести самооценку креативности (учащимися старшего школьного возраста). Каждое утверждение опросника оценивается по шкале, содержащей пять градаций (возможные оценочные баллы: 1 – никогда, 2 – редко, 3 – иногда, 4 – часто, 5 – постоянно.). Общая оценка креативности является суммой баллов по восьми пунктам (минимальная оценка – 8, максимальная оценка – 40 баллов).

В таблице представлено соответствие суммы баллов уровням креативности.

Уровень креативности	Сумма баллов
Очень высокий	40-34
Высокий	33-27
Нормальный, средний	26-20
Низкий	19-15
Очень низкий	14-8

Опросник:

Творческая личность способна:

1. Ощущать тонкие, неопределенные, сложные особенности окружающего мира (чувствительность к проблеме, предпочтение сложностей).
2. Выдвигать и выражать большое количество различных идей в данных условиях (беглость).
3. Предлагать разные виды, типы, категории идей (гибкость).
 . Предлагать дополнительные детали, идеи, версии или решения (находчивость, изобретательность).
5. Проявлять воображение, чувство юмора и развивать гипотетические возможности (воображение, способности к структурированию).
6. Демонстрировать поведение, которое является неожиданным, оригинальным, но полезным для решения проблемы (оригинальность, изобретательность и продуктивность).

7. Воздерживаться от принятия первой пришедшей в голову, типичной, общепринятой позиции, выдвигать различные идеи и выбирать лучшую (независимость, нестандартность).

8. Проявлять уверенность в своем решении, несмотря на возникшие затруднения, брать на себя ответственность за нестандартную позицию, мнение, содействующее решению проблемы (уверенный стиль поведения с опорой на себя, самодостаточное поведение).

Лист ответов

Дата _____

Возраст _____

Респондент (Ф.И.О.) _____ (заполняющий анкету)

В листе ответов с номерами от 1 до 8 отмечены характеристики творческого проявления (креативности). Пожалуйста, оцените, используя пятибалльную систему, в какой степени у каждого учащегося проявляются вышеописанные характеристики. Возможные оценочные баллы:

1. – никогда,
2. – редко,
3. – иногда,
4. – часто,
5. – постоянно.

№	Ф.И.О.	Характеристики креативности										
		1	2	3	4	5	6	7	8			

Приложение 3

Диагностика уровня положительного отношения к медиатворчеству учащихся объединения "МедиART"

Цель: выявление степени отношения к медиатворчеству

Метод: анкетирование

Обработка результатов – за каждый ответ "да" - 1 балл

Критерии оценки:

От 0 до 4 баллов – низкий уровень интереса.

От 4 до 7 баллов – средний уровень интереса.

От 7 и выше баллов – высокий уровень интереса.

№	Ф.И. учащегося	№ вопроса/ баллы										Количество баллов	Уровень	
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.			
1.														

1. Тебе нравится посещать занятия в объединении "МедиART"?
2. Интересно ли тебе заниматься медиатворчеством?
3. Если бы педагог сказал, что через неделю состоится конкурс видеороликов, принял ли бы ты участие в конкурсе?
4. Ты огорчаешься, когда у вас отменяются занятия в объединении "МедиART"?
5. Хотел бы ты принимать участие в конкурсах и виртуальных выставках?
6. Ты часто рассказываешь родителям о том, что вы делаете на занятиях объединения "МедиART"?
7. Хотел бы ты, чтобы занятия в объединении были каждый день?
8. Ты хочешь узнавать больше об IT-сфере, графическом дизайне и фотошопе?
9. Часто ли ты в свободное время занимаешься медиатворчеством?
10. Подписан ли ты на какого-либо графического дизайнера в социальных сетях?