

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«НИЖЕГОРОДСКИЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

СОГЛАСОВАНО:
Директор МАОУ № 186
«Авторская академическая школа»



М.В.Буров

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБПОУ «НРТК»



И.А.Кормщикова

приказ от 09.01.2023г. № 2-ИТ/О

СОГЛАСОВАНО:
Педагогический совет
Протокол № 2 от 26.10.2022г.


**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
«Медиа. Основы создания цифрового контента»
(базовый уровень)**

Направленность – техническая
Возраст обучающихся: 13-17 лет
Срок реализации программы: 76 часов

г.Нижний Новгород
2023г.

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом совете учреждения.

Заместитель руководителя по ИМР

 /Русинова Е.Г.

«26» 10 2022г.

Дополнительная общеразвивающая программа соответствует действующим федеральным, региональным нормативным документам Российской Федерации и локальным нормативным актам ГБПОУ «НРТК»

Информационная карта

Полное наименование программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Медиа. Основы создания цифрового контента» (базовый уровень)
Направленность	техническая
Общий объем программы	76 часов
Целевая категория обучающихся	обучающиеся 13 – 17 лет
Аннотация программы	Программа направлена на развитие информационно-коммуникационных компетенций обучающихся, формирование умений и навыков создания цифрового контента с применением современных цифровых технологий и осуществление проектной деятельности.
Планируемые результаты реализации программы	В результате обучения обучающиеся познакомятся с основами в области цифровых медиа, приобретут умения редактирования растровых изображений, опыт съёмки и редактирования фото и видео.
Авторы-составители	– педагог дополнительного образования Ложкина М.А. – методист Григорян Н.М.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

На сегодняшний день понятие «медиа» приобрело широкое значение за счет большого количества процессов и явлений, которые оно описывает. *Медиа* — обширное понятие, которое включает в себя совокупность всех средств коммуникации и каналов передачи информации целевой аудитории. Сфера «медиа» соединяет в себе совершенно разные формы представления, включая текст, музыку, видео и изображения.

Дополнительная общеразвивающая программа «Медиа. Основы создания цифрового контента» (базовый уровень) направлена на знакомство с популярным в наше время направлением «медиа» и основами цифрового контента. В процессе освоения разделов курса, обучающиеся познакомятся с видами компьютерной графики, применяемой в цифровых медиа, особенности написания продающих текстов, методы продвижения разработанных медиа, принципы отбора материалов для цифрового контента; научатся настраивать оборудование, снимать фото и видеоролики в домашних условиях, редактировать растровые изображения и видеоматериалы. По окончании обучения слушатели смогут готовить современный аудиовизуальный контент для социальных сетей, удаленной работы и коммуникации в Интернете, осуществлять развитие настроенных и оформленных аккаунтов на популярных платформах, делать качественные фото- и видеоматериалы для цифровых медиа. Сформированные навыки позволят реализоваться в разных сферах профессиональной деятельности, оперативно и гибко реагировать на изменяющиеся условия дистанционного взаимодействия.

Дополнительная общеразвивающая программа «Медиа. Основы создания цифрового контента» (базовый уровень) реализуется посредством сетевого взаимодействия между ГБПОУ «Нижегородский радиотехнический колледж» и МАОУ № 186 «Авторская академическая школа».

Актуальность программы обосновывается необходимостью популяризации направления медиа среди обучающихся, развитием мотивации к изучению IT-технологий с целью их будущего профессионального определения в сфере информационно-коммуникационных технологий.

Направленность программы. Программа обладает технической направленностью и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей. Обучающиеся в ходе занятий приобщаются к знаниям в области информационно-коммуникационных технологий, формируют логическое мышление, формируют навыки создания цифрового контента.

Адресат программы. Дополнительная общеразвивающая программа «Медиа. Основы создания цифрового контента» (базовый уровень) предназначена для детей в возрасте 13 – 17 лет, без ограничений возможности здоровья. Программа ориентирована на обучающихся, которые проявляют интерес к медиа, кинематографу и журналистике. Содержание программы составлено с учётом возрастных и психологических особенностей детей данного возраста.

Форма проведения занятий. По форме организации деятельности предполагаются групповые формы занятий, количество обучающихся в группе 8-15 человек.

Место проведения занятий: г. Нижний Новгород, ул. Генкиной, 84.

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом на 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся. Продолжительность одного занятия – 40 минут.

Условия реализации программы. Зачисление детей производится без предварительного отбора (свободный набор).

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 5 месяцев (76 часа).

Формы обучения: очная, с применением дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Виды занятий: беседы, мастер-классы, самостоятельная работа, проект, консультация.

Уровень освоения программы. По уровню освоения программа общеразвивающая, *базовая*. Это обеспечивает возможность обучения с любым уровнем подготовки.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы – формирование базовых компетенций и навыков в области разработки контента для цифровых медиа.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд *задач*:

Обучающие (предметные):

- познакомить с историей кинематографа и медиаискусств, операторскими и художественными приемами, основными понятиями в области цифровых медиа;

- сформировать навыки съёмки фото и видео контента с использованием профессионального оборудования;
- сформировать умение работы с источниками информации, навыки обработки информации, изучить основы storytelling;
- научить понимать различные роли в процессе работы над медиапроектом;
- ознакомить с этапами видеопродакшн в рамках работы над собственным проектом.

Развивающие (метапредметные):

- сформировать навыки критического и творческого мышления при создании собственных медиапроектов;
- развить познавательную активность, мотивацию к самостоятельному изучению дополнительных материалов по темам модулей;
- развить внимание, память, логику и концентрацию при работе над проектами;
- сформировать навыки проектной деятельности, в том числе коммуникативные навыки в процессе работы в команде;
- сформировать навык анализа промежуточных результатов деятельности, работы над ошибками, подбора разных способов улучшения эффективности своей деятельности.

Воспитательные (личностные):

- сформировать дисциплину и ответственность за свои действия и результаты деятельности;
- развить трудолюбие и уважение к результатам своего труда и труда окружающих;
- сформировать навык самоорганизации, самоконтроля и рефлексии;
- воспитать мотивацию к творчеству, созданию продуктов интеллектуальной собственности, инновационных разработок;
- воспитать чувство коллективизма, взаимопомощи и толерантности.

2. Содержание дополнительной общеразвивающей программы

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела/модуля	Количество часов			Формы промежуточного контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу	4	4	0	-
2	Модуль 1. Основы создания медиапроекта	54	25	29	Тестирование
3	Модуль 2. Создание собственного проекта	16	7	9	-
6	Итоговая аттестация	2	0	2	Защита проектов
Итого:		76	36	40	

2.2. Содержание учебного плана

№ п/п	Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, проект	Количество часов			Основные виды деятельности обучающихся
			Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	Теория Знакомство. Инструктаж по технике безопасности. Изучение правил работы со съемочным оборудованием. Проведение экскурсии по лаборатории. Введение в медиаиндустрию, как она развивается в России. Какие у нее перспективы. Обсуждение занятий и проведение мотивирующих бесед с обучающимися.	2	2	0	Беседа, ответы на контрольные вопросы.
2.	История создания камеры.	Теория Историческая лекция. Обзор старых и современных камер. Изучение моделей и принципа работы касеры прошлого и сейчас.	2	2	0	Беседа, ответы на контрольные вопросы.
Модуль 1. Основы создания медиапроекта						
3.	Основы отечественного и зарубежного кинематографа.	Теория История развития кинематографа и медиаискусств. Изобретения фенакистископа, Томаса Эдисона, братьев Люмьер, Иосифа Тимченко. Развитие киноиндустрии в России и зарубежом. Изучение «эффекта Кулешова», развитие немого и звукового кино, первые мультипликационные фильмы, принцип их работы.	2	2	0	Беседа, ответы на контрольные вопросы.
4.	Операторские и художественные приёмы современности.	Теория Художественные приемы в современных медиа, как различить и создать свои собственные приемы.	2	2	0	Беседа, ответы на контрольные вопросы.
5.	Основы блогинга и позиционирования личного бренда.	Теория Что такое личный бренд и зачем необходимо позиционирование. Каналы связи и распространения информации. Какие тренды в медиасфере сейчас популярны. Изучение инструментов для создания цифрового контента. Практика Разработка и съемка вертикального видео для социальных сетей.	2	1	1	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, съемка собственного вертикального видео на мобильные устройства обучающихся.
6.	Основы операторского искусства.	Теория Изучение основных операторских инструментов. Что такое диафрагма, выдержка и iso? Фокусное расстояние, боке, виды объективов.	2	2	0	Беседа, ответы на контрольные вопросы.

7.	Основы Storytelling медиапроектов.	Теория	4	1	3	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, работа с программой «Кит сценарист».
		Создание истории из событий, интерактивность. Зритель-соавтор и главный герой, создание библиотеки образов, вариативность развития сюжета.				
		Практика				
8.	Аксессуары для камеры.	Теория	2	1	1	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, тестирование оборудования - Стабилизатор Zhiyun Weebill 3; Объектив Panasonic Lumix H-HSA12035C 12-35mm f/2.8 II Lumix GX VARIO ASPH OIS; Журавль E-IMAGE LCS-03 C-Stand Kit 137,2-288,6см до 20кг; Карта памяти SD 128Gb SanDisk Extreme Pro UHS-I U3 V30 200/90 MB/s SD; Карта памяти 256Gb SanDisk Extreme Pro SDXC UHS-I U3 V30.
		Инструменты оператора, принцип работы, назначение.				
		Практика				
9.	Роли в процессе создания медиапроекта.	Теория	2	2	0	Беседа, ответы на контрольные вопросы.
		Изучение функционала команды на съемочной площадке. Этапы создания медиапроекта, описание шагов при производстве.				
10.	Световое оборудование для съемок проектов.	Теория	4	1	3	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, тестирование оборудования - светодиодный осветитель Godox TL120 RGB 29569; Светодиодный осветитель Aputure Amaran 200x Bi-color 2700-6500K 200Вт; Октобокс Godox SB-FW140 октобокс с сотами 26341; Отражатель Grifon R-7-1218 120x180 7 в 1; Софтбокс Falcon Eyes FEA-SB 80120 BW.
		Владение теоретическими навыками выразительного использования света. Основная теория про свет. Виды света, свойства света.				
		Практика				
		Постановка световых схем на модели во время предметной съемки.				

11.	Разработка и презентация авторской идеи.	Теория	4	1	3	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, написание логлайна в программе «Кит сценарист»
		Изучение основ питчинга, написания логлайна и сценария. Как разработать собственную идею для съемки проекта. Основы ораторского искусства. Какие жанры в кино бывают и как определиться с жанром собственного проекта?				
		Практика				
		Написание логлайна для собственного проекта.				
12.	Композиция при съемках и постановке кадров	Теория	4	1	3	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, предметная съемка на цифровую фотокамеру Panasonic Lumix DC-GH5; Штатив Manfrotto MVK504XTWINGC MVTTWINGC; Объектив Panasonic Lumix H-HSA12035C 12-35mm f/2.8 II Lumix GX VARIO ASPH OIS.
		Основы композиции, виды композиции на примере произведений искусств из живописи.				
		Практика				
		Практический опыт с моделью и с предметной съемкой				
13.	Реклама и PR технологии.	Теория	4	1	3	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, создание плаката на бумаге фломастерами и карандашами, формат – А4
		Что такое PR? Как реклама позволяет повысить популярность проекта. Что такое дистрибуция. Как создаются плакаты в кино.				
		Практика				
		Просмотр короткометражного фильма и создание рекламного плаката на его основе.				
14.	Основные типы планов и ракурсов.	Теория	2	1	1	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, упражнение на бумаге А4.
		Изучение крупного, детального, среднего, общего и дальнего планов. Как они сочетаются между собой в эпизоде, как правильно поставить план.				
		Практика				
		Упражнение по составлению плана.				
15.	Актерское мастерство.	Практика	2	0	2	Беседа, работа с актерскими данными.
		Мастер-класс по актерскому мастерству для сплочения коллектива и раскрытия актерского потенциала.				
16.	Монтаж	Теория	2	1	1	Мастер-класс, ответы на вопросы, монтаж в программе «CapCut».
		Изучение видов и структуры монтажа в программе Adobe premiere pro.				
		Практика				
		Работа в программе монтажа для телефонов «CapCut».				

17.	Роль продюсера в создании медиапроекта.	Теория	2	1	1	Мастер-класс, участие в ролевой игре, определение ролей.
		История и основы профессии, чем продюсер отличается от режиссера, какими навыками должен обладать. Истории успехов известных продюсеров.				
		Практика				
	Ролевая игра «Я продюсер».					
18.	Основы фотографии.	Теория	2	1	1	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, фотографирование на Panasonic Lumix DC-GH5; Штатив Manfrotto MVK504XTWINGC MVTTWINGC; Объектив Panasonic Lumix H-HSA12035C 12-35mm f/2.8 II Lumix GX VARIO ASPH OIS.
		Постановка кадра, настройка оптики и фотоаппарата. Принцип работы пленочного фотоаппарата.				
		Практика				
	Фотографирование на пленочный и цифровой фотоаппарат.					
19.	Роль режиссера в медиапроекте.	Теория	2	1	1	Мастер-класс, прорисовка раскадровки на бумаге карандашом, формат А4.
		История и основы профессии, задачи режиссера, какими навыками должен обладать. Что такое раскадровка и как грамотно ее составить. Изучение планов. Истории успехов известных режиссеров.				
		Практика				
	Разработка раскадровки по мотивам фрагмента из мультфильма.					
20.	Искусство оживления.	Теория	2	1	1	Мастер-класс, создание мультфильма в программе Adobe Animate.
		Теоретическая лекция про стоп-моушен. Монтаж, fps, съёмка, инструменты.				
		Практика				
	Создание собственного проекта на 10 секунд.					
21.	Искусство написания сценария.	Теория	2	1	1	Мастер-класс, написание сценария в программе «Жит сценарист».
		Что такое сценарий и как он помогает написать сценарий проекта, какие есть принципы создания, основные пункты.				
		Практика				
	Написание сценария и презентация его перед аудиторией.					
22.	Современные направления в съёмке	Теория	2	1	1	Мастер-класс, ответы на вопросы, написание эссе.
		Основы съёмки рекламы, социальных проектов, кино, сериалов, коротких метров, репортажей, фэшн-съёмки.				
		Практика				
	Просмотр и анализ рекламных роликов, социальных проектов, написание эссе.					

23.	Искусство написания диалога.	Теория	2	1	1	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, написание диалога в программе «Кит сценарист»
		Основные законы создания диалогов, как заинтересовать зрителя и научиться писать яркие реплики героев. Просмотр диалогов в мировом кинематографе.				
		Практика				
	Написание диалогов в программе «Кит сценарист» между героями, анализ их мотивации и целей.					
24.	Основные этапы видеопродакшн.	Теория	2	1	1	Мастер-класс, ответы на контрольные вопросы, презентация проекта в Microsoft PowerPoint.
		Изучение этапов видеороизводства: проектирование, препродакшн, продакшн, постпродакшн и дистрибьюция.				
		Практика				
	Презентация своей идеи для съемки проекта перед аудиторией.					
Модуль 2. Создание собственного проекта						
25.	Разработка сценария короткометражного фильма.	Теория	4	1	3	Самостоятельная работа: разработка сценария, распределение ролей в команде.
		Жанровые особенности короткометражного фильма. Социальная аудитория. Направленность, использование приемов демонстрационно – визуальной символизации.				
		Практика				
	Выполнение практических заданий с использованием приемов визуальной символизации. Разработка сценария короткометражного фильма. Распределение ролей в команде.					
26.	Основные этапы подготовительного (предпостановочного) процесса.	Теория	2	1	1	Самостоятельная работа: с аппаратурой, фото- и видеопробы.
		Прорисовка раскадровок, отбор природы, организация оформления съемочного пространства; подбор актеров. Съёмочная площадка. Взаимодействие режиссера, съёмочной группы. Работа актера в кадре.				
		Практика				
	Проведение фото- и видеопроб.					
27.	Съёмочный процесс.	Практика	2	2	0	Самостоятельная работа: с аппаратурой, съёмка фильма.
		Съёмка короткометражного фильма.				
28.	Видеомонтаж.	Теория	2	1	1	Самостоятельная работа: монтаж короткометражного фильма.
		Программы для обработки видеофайлов. Основные элементы интерфейса. Настройка проектов. Импорт медиафайлов. Монтажный стол.				
		Практика				
	Редактирование и обрезка клипов. Озвучивание. Эффекты и фильтры. Вывод проекта в готовый файл.					

29.	Подготовка к публичному выступлению.	Практика	2	0	2	Консультация: составление текста публичного выступления, подготовка презентации.
		Подготовка к выступлению. Культура выступления: соблюдение правил этикета, ответы на вопросы, заключительное слово.				
30.	Составление презентации своей идеи.	Теория	2	1	1	Презентация проекта.
		Основы презентации проекта, какие блоки включают, на что нужно обратить внимание зрителя. Что такое питчинг и как грамотно преподнести свою идею.				
		Практика				
		Составление презентации собственного проекта.				
31.	Дубляж проекта и саундоформление	Теория	2	1	1	Самостоятельная деятельность. Создание дубляжа и подбор саунда.
		Основы дубляжа проектов, разновидности озвучивания. Подбор саундоформления, как создается звук в фильмах.				
		Практика				
		Дубляж проекта, создание саунд эффектов.				
32.	Итоговая аттестация.	Практика	2	0	2	Презентация проекта, совместное обсуждение работ.
		Представление простого короткометражного фильма, выполненного обучающимися под руководством педагога.				
Итого			76	36	40	

2.3. Календарный учебный график

Ном ер учеб ной неде ли/ гру ппа	январь			февраль				март			апрель				май						
	09.01.2023-15.01.2023	16.01.2023-22.01.2023	23.01.2023-29.01.2023	30.01.2023-05.02.2023	06.02.2023-12.02.2023	13.02.2023-19.02.2023	20.02.2023-26.02.2023	27.02.2023-05.03.2023	06.03.2023-12.03.2023	13.03.2023-19.03.2023	20.03.2023-26.03.2023	27.03.2023-02.04.2023	03.04.2023-09.04.2023	10.04.2023-16.04.2023	17.04.2023-23.04.2023	24.04.2023-30.04.2023	01.05.2023-07.05.2023	08.05.2023-14.05.2023	15.05.2023-21.05.2023	22.05.2023-28.05.2023	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
М-1	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	И

Считать нерабочими праздничными днями: 23 и 24 февраля, 8 марта, 1 мая, 8 и 9 мая.

Условные обозначения:

У – учебные занятия,

П – промежуточный контроль,

И – итоговая аттестация.

2.4. Планируемые результаты

Обучающие (предметные) результаты:

- знание истории кинематографа и медиаискусств, владение операторскими и художественными приемами, понимание основных понятий в области цифровых медиа;
- уверенные навыки съёмки фото и видео контента с использованием профессионального оборудования;
- умение работать с источниками информации, навыки обработки информации, в том числе с помощью storytelling;
- умение различать роли в процессе работы над медиапроектом;
- знание этапов видеопродакшн в рамках работы над собственным проектом.

Метапредметные результаты:

Регулятивные ууд:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение ставить цель, планировать её достижение;
- умение адекватно воспринимать оценку педагога и сверстников;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и сопоставлять его с первоначальным замыслом, корректировать замысел или сам продукт.

Познавательные ууд:

- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение производить анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов.

Коммуникативные ууд:

- умение выслушивать и вести диалог;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

2.5. Определение результативности реализации программы Формы аттестации

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- текущий контроль;
- итоговый контроль.

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения, определения качества выполнения практических работ, отслеживания динамики развития обучающегося в рамках учебных занятий. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение упражнений, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

Итоговый контроль проводится в виде общей рефлексии, анализа результатов прохождения обучающимися программы и итоговой аттестации. Итоговая аттестация осуществляется в форме защиты проекта, демонстрации работы и оценивается с критериями в соответствии с Таблицей 1.

Таблица 1

Критерии оценивания уровня усвоения программы Критерии оценивания уровня освоения программы

Уровни освоения программы	Результат
<i>Высокий уровень освоения программы.</i>	Обучающиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт.
<i>Средний уровень освоения программы.</i>	Обучающиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки.
<i>Низкий уровень освоения программы.</i>	Обучающиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. По итогу выполнения проекта показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям.
<i>Количество набранных баллов</i>	<i>Уровень освоения</i>
0 – 6 баллов	низкий
7 – 12 баллов	средний
13 – 18 баллов	высокий

Итоговый проект оценивается специально формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог (в обязательном порядке), представитель администрации учебной

организации, приветствуется привлечение IT-профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

Критерии оценивания итоговых работ разрабатываются педагогом в зависимости от содержания программы, ее целей и задач. Критерии оценивания итоговых работ обучающихся по программе «Медиа. Основы создания цифрового контента» (базовый уровень) представлены в Таблице 2.

Таблица 2

Критерии оценивания итогового проекта

Критерии оценивания		Максимальное количество баллов
I. Оценивание представленного проекта		
К1	<p>1. Обоснованность выбора темы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выбор темы обоснован, цель сформулирована в соответствии с темой, тема проекта раскрыта полностью; содержание проекта соответствует выбранной теме, поставленным целям и задачам (3 балла); – выбор темы обоснован, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта частично; содержание проекта не полностью соответствует выбранной теме, поставленным целям и задачам (2 балла); – выбор темы не обоснован, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью; содержание проекта частично соответствует выбранной теме, поставленным целям и задачам (1 балл). 	3
К2	<p>2. Рефлексия, социальное и прикладное значение полученных результатов:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выводы полностью соответствуют теме проекта, целям и задачам; раскрывают содержание проекта (2 балла); – выводы представлены неполно; частично раскрывают содержание проекта (1 балла); – выводы отсутствуют (0 баллов). 	3
II. Презентация проекта		
К3	<p>1. Качество публичного выступления:</p> <ul style="list-style-type: none"> – речь построена четко и грамотно, показан высокий уровень владения материалом; (3 балла); – речь построена нечетко, допускает негрубые речевые и грамматические ошибки, показан средний уровень владения материалом (2 балла); – зачитывает текст, показан слабый уровень владения материалом (1 балла). 	3
К4	<p>2. Качество представления продукта:</p> <ul style="list-style-type: none"> – продукт представлен оригинально, высокий уровень качества представленного продукта (3 балла); – продукт представлен оригинально, средний уровень качества представленного продукта (2 балла); – продукт представлен, низкий уровень качества представленного продукта; требуется доработка (1 балла). 	3

К5	<p>3. Умение вести дискуссию и конструктивный диалог по выбранной теме:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обучающийся умеет вести дискуссию, корректно и конструктивно защищает свои идеи, грамотно отвечает на вопросы оппонентов (3 балла); – обучающийся испытывает затруднения в ведении дискуссии и формулировании ответов на вопросы оппонентов (2 балла); – обучающийся не умеет вести дискуссию, слабо владеет материалом (1 балл). 	3
К6	<p>4. Поощрительные баллы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – креативность; – умение работать с профессиональным оборудованием; – сюжет фильма построен логично, соблюдаются законы драматургии; – кадры построены и смонтированы по порядку монтажа планов; – новые оригинальные идеи и пути решения. 	0 – 3

3. Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеразвивающей программы

3.1. Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

Общее оборудование:

- ноутбук – 12 шт.;
- ноутбук MSI – 4 шт.

Профильное оборудование:

- видеостудия iDeskMidi в составе: -прозрачная безрамочная доска 86 дюймов с сенсорным экраном – 1шт.;
- штатив Manfrotto MVK504XTWINGC MVTTWINGC – 1 шт.;
- видеокамера экш GoPro MAX – 1 шт.;
- видеокамера Canon XA40 – 1 шт.;
- стабилизатор Zhiyun Weebill 3 - 1 шт.;
- объектив Panasonic Lumix H-HSA12035C 12-35mm f/2.8 II Lumix GX VARIO ASPH OIS – 1 шт.;
- генератор дыма Involight FM1500 1500вт – 1 шт.;
- фотоаппарат цифровой Panasonic DC-GH5M2 body – 1 шт;
- светодиодный осветитель Godox TL120 RGB 29569 – 2 шт.;
- журавль E-IMAGE LCS-03 C-Stand Kit 137,2-288,6см до 20кг – 1шт;
- объектив Panasonic Lumix H-HSA35100C 35-100mm f/2.8 II GX VARIO ASPH OIS – 1 шт.;
- цифровая фотокамера Panasonic Lumix DC-GH5 – 1шт.;
- светодиодный осветитель Aputure Amaran 200x Bi-color 2700-6500K 200Вт – 3 шт.;
- стойка студийная E-Image LS-PRO30 122-300 см. – 1шт.;
- октобокс Godox SB-FW140 октобокс с сотами 26341 – 1 шт.;
- отражатель Grifon R-7-1218 120x180 7 в 1 – 1 шт.;
- софтбокс Falcon Eyes FEA-SB 80120 BW – 2 шт.;
- софтбокс Godox SB-FW35160 с сотами 26338 – 1 шт.;
- стойка студийная E-Image LS-PRO30 122-300 см. – 3 шт.;

Презентационное оборудование:

- моноблочное интерактивное устройство SMART MX265-V2 – 1 шт.;
- доска магнитно-маркерная настенная с полимерным покрытием (ДО-176) – 1 шт.;

- доска-флипчарт магнитно-маркерная 70 x 100 см BRAUBERG Стандарт – 1 шт.;
- напольная мобильная стойка для интерактивных досок DIGIS DSM-P1060CL – 1 шт.

Периферийное оборудование:

- лазерный цветной принтер HP Color Laser Jet Pro M255dw (7KW64A) – 1 шт.

Дополнительное оборудование:

- Web-камера A4Tech PK-940HA – 1 шт.;
- роутер TP-Link Archer C6U – 1 шт.;
- ультрафиолетовый рециркулятор Milerd DZR-1 – 1 шт.;
- тележка для хранения и зарядки 20 ноутбуков – 1 шт.;
- огнетушитель ОУ-3 (ВСЕ) – 1 шт.;
- компьютерная мышь Logitech Mouse M100USB – 13 шт.;
- компьютерная мышь Logitech Mouse M100USB, проводная, черная – 2 шт.;
- наушники SVEN AP-860V – 14 шт.

Материалы:

- подставка под огнетушитель П-15 – 1 шт.;
- комплект переходников (Набор Rexant 18-1203 USB 6 переходников+удлинитель) – 1 шт.;
- микрофон Rode VideoMic Pro Plus – 1 шт.;
- петличный микрофон Rode Lavalier – 1 шт.;
- шторы Aperature Barn Doors – 3 шт.;
- аккумулятор Relato DMW-BLF19 1860mAh для Panasonic DMW-BLF19 – 2 шт.;
- карта памяти 256Gb SanDisk Extreme Pro SDXC UHS-I U3 V30 – 1 шт.;
- карта памяти SD 128Gb SanDisk Extreme Pro UHS-I U3 V30 200/90 MB/s SD – 1шт..

Программное обеспечение:

- графический редактор Adobe premiere pro;
- программа для монтажа на телефоне «CapCut»;
- программа для написания сценариев «Кит сценарист»;
- программа для монтажа мультфильмов Adobe Animate;
- программа для создания презентаций Microsoft PowerPoint.

3.2. Методические материалы

Основной тип занятий — ***комбинированный***, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняется самостоятельно с помощью необходимых программных средств. Единицей учебного процесса является раздел, каждый из них охватывает отдельную информационную технологию или её часть. С учётом регулярного повторения ранее изученных тем темп изучения отдельных разделов блока определяется субъективными и объективными факторами. Методика обучения ориентирована на ***индивидуальный*** подход. Для того чтобы каждый обучающийся получил наилучший результат обучения, программой предусмотрены индивидуальные задания для самостоятельной работы. Такая форма организации обучения стимулирует интерес обучающегося к предмету, активность и самостоятельность учащихся, способствует объективному контролю глубины и широты знаний, повышению качества усвоения материала обучающимися, позволяет педагогу получить объективную оценку выбранной им тактики и стратегии работы, методики индивидуального обучения и обучения в группе, выбора предметного содержания. В ходе обучения проводятся проверочные задания, которые позволяют оценить уровень остаточных знаний обучающихся, а также способствует активизации учебно-познавательной деятельности, что служит индикатором успешности образовательного процесса.

Список использованной литературы и интернет-ресурсы

1. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. – Минск, ООО Попурри, 2014. – 275 с.
2. Жвалевский А., Гурский Ю. Adobe Illustrator CS2. Библиотека пользователя / СПб., 2013. – 96 с.
3. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 57 с.
4. Интерактивный курс Adobe Illustrator CS3. – М.: Новая школа, 2013. – 221 с.
5. Кино как вид искусства : сайт. – URL: <https://wiki.fenix.help/kulturologiya/kino-kak-vid-iskusstva> (дата обращения: 26.12.2022)
6. Олспач Т., Олспач Д. Illustrator CS. Библия пользователя.: пер. с англ. – М.: «Вильямс», 2014. – 482 с.
7. Пономаренко, С. И. Illustrator CS2. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 314 с.
8. Соколов А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео / А. Г. Соколов. – Москва : 625, 2001. – 207 с.
9. Фролов, М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ – Бином. 2012. – 178 с.
10. Штенников, Д. Г. Эффективная работа в Adobe Illustrator CS3: Учебное пособие. – СПб., 2012. – 365 с.