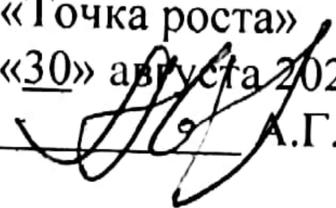


Ставропольский край, Апанасенковский район, село Дивное  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №2» с. Дивное  
Центр образования цифрового  
и гуманитарного профилей «Точка роста»

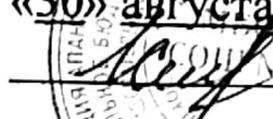
**Рассмотрено:**

решение педагогического  
совета протокол № 1  
от «30» августа 2023 года  
 Н.Ф. Чуркина

**Согласовано:**

руководитель Центра  
образования цифрового  
и гуманитарного профилей  
«Точка роста»  
«30» августа 2023 года  
 А.Г. Савченко

**Утверждаю:**

Врио директора  
МБОУ СОШ № 2  
«30» августа 2023 года  
 Т.В. Кимас



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
Социально-гуманитарной направленности  
«Медиа-Арт»

Возраст обучающихся: 12-16 лет  
Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Исаева Екатерина Алексеевна,  
педагог дополнительного образования

с. Дивное  
2023 год

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа разработана в соответствии с:

1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).

2. Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. «Санитарно-эпидемиологических требований к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», утвержденных Главным государственным санитарным врачом РФ от 28.09.2020 года № 28;

4. Устава МБОУ СОШ №2.

Рабочая программа цифрового кружка «Медиа-арт» составлена по общеинтеллектуальному и творческому направлению развития личности.

Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития цифровых технологий, в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

### **Программа направлена на достижение следующих целей:**

- формирование творческих умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов видеографии;
- формирование у учащихся навыков саморазвития;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

### **Личностные образовательные результаты:**

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием цифровых средств.

- стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

- основы цифрового мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей цифровой среды;

### **Возрастная группа учащихся:**

Программа ориентирована на учащихся 2-4 классов.

Количество часов. Программа рассчитана на 95 часов и предполагает равномерное распределение этих часов по неделям и проведение регулярных еженедельных занятий со школьниками – 2, 5 ч. в неделю.

Продолжительность одного занятия: 40 минут

### **Цели и задачи реализации программы:**

Цель: раскрытие творческого потенциала ребёнка посредством искусства видеографии.

#### **Задачи:**

1. воспитательная – формировать эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру через творчество, восприятие духовного опыта человечества – как основу приобретения личностного опыта и самосозидания;

2. художественно-творческая – развивать творческие способности, фантазию и воображение, образное мышление, используя игру цвета, света и фактуры, нестандартные приемы и решения в реализации творческих идей;

3. техническая – осваивать практические приемы и навыки видеомастерства.

## План работы цифрового кружка «Медиа-арт»

№	Тема занятия	Кол-во часов
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Что такое видеोगрафия?	3
2.	История видеокамеры.	3
3.	Мобильная видеосъемка.	3
4.	Построение кадра. Теория.	3
5.	Построение кадра. Практика.	3
6.	Работа со светом. Теория.	3
7.	Работа со светом. Практика.	3
8.	Объем и пространство. Теория.	3
9.	Объем и пространство. Практика.	3
10.	Цветовая гамма видеосъемки. Теория.	3
11.	Цветовая гамма видеосъемки. Практика.	3
12.	Экшн-камера. История. Настройка и работа. Теория.	3
13.	Экшн-камера. Настройка и работа. Практика.	3
14.	Предметная видеोगрафия. Учительский стол.	3
15.	Food-видео. Фаст-фуд.	3
16.	Food-видео. Фрукты, овощи.	3
17.	Food-видео. Десерты.	3
18.	Селфи-видео. Я и мир вокруг. Мир моими глазами.	3
19.	Видеосъемка животных.	3
20.	Видеосъемка природы.	3
21.	Обработка видео в стандартных приложениях телефона.	3

22.	Обработка в программе HitFilm Express через компьютер совмещения визуальных 2D и 3D эффектов (композитинг).	3
23.	Обработка в программе HitFilm Express через компьютер работа с аудио и видео фильтрами, пресетами.	2
24.	Обработка в программе HitFilm Express через компьютер технология зеленого экрана.	2
25.	Обработка в программе HitFilm Express через компьютер работа со слоями и масками.	2
26.	Обработка в программе DaVinci Resolve через компьютер цветокоррекция, нарезки, работы с аудио.	3
27.	Обработка в программе DaVinci Resolve через компьютер.	2
28.	Наложение трёхмерных эффектов и графики.	3
29.	Обработка в программе Blender работа с аудио: смешивание, наложение, синхронизация.	3
30.	Обработка в программе Blender создание 2D и 3D анимации.	2
31.	Обработка в программе Blender композитинг, рендеринг, маскирование, скульптинг и т.п.	2
32.	Просмотр готового видео с помощью очков виртуальной реальности.	3
33.	Итоговая работа. Тематика по выбору.	2
34.	Итоговая работа. Доработка.	3