

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА УЛАН-УДЭ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОМ ТВОРЧЕСТВА ОКТЯБРЬСКОГО РАЙОНА ГОРОДА УЛАН-УДЭ»

Рассмотрена на заседании  
методического совета  
Протокол № 03  
от «28» августа 2024 г.

Принято на Педагогическом  
совете Протокол № 03  
от «30» августа 2024 г.

Утверждено:  
приказом № 163  
от «30» августа 2024 г.  
Директор МБУ ДО «ДТОР»  
Н.Ю. Антипова



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технического объединения «Эксельсиор»**

Возраст обучающихся: 10–14 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:  
Мармуев Иван Николаевич  
Педагог дополнительного образования

Улан-Удэ, 2024 год

## Пояснительная записка

Основанием для проектирования и реализации дополнительной общеразвивающей программы «**Эксельсиор**» служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

Федеральный Закон «Об образовании в РФ» № 273 – ФЗ от 29.12.2012 г.;

Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся";

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р);

Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022 г №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ Министерства образования и науки России ФГАУ «Федерального института развития образования» 2015 г.;

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;

Закон РБ от 13.12.2013г. №240 – V «Об образовании в Республике Бурятия»;

Концепция развития дополнительного образования детей в Республике Бурятия от 24.08.2015 № 512-р;

Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3648 – 20);

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. №2 «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». (VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи);

Устав МБУ ДО «Дом творчества Октябрьского района города Улан-Удэ»;

Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МБУ ДО «ДТОР города Улан-Удэ» (№ 143 от «05».06.2024 г.).

## Актуальность программы

В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи.

Формирование интереса к овладению базовых навыков видеомонтажа у обучающихся является эффективным способом повышения мотивации к учебе и развития творческого потенциала, позволяющим детям реализовать свои фантазии в доступной и увлекательной форме и сделать первые шаги в освоении профессиональных навыков в области видеопроизводства.

Данная программа является модифицированной, так как она основана на учебно-методических комплектах по информатике для основной школы в 5 и 6 классах (авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»). В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, учитываются возрастные и психологические особенности детей, обучающихся на ступени начального и среднего общего образования.

Отличительная особенность программы состоит в том, что она позволяет сделать первый шаг к овладению профессиональных навыков в области видеопроизводства, развить логическое мышление, креативность и внимание к деталям. А также программа позволяет:

- сформировать представления о способах и средствах видеомонтажа на компьютере в программе Movavi и CapCut;
- понимать принципы создания видеороликов в сочетании с подвижной графикой в онлайн-сервисе Canva и Microsoft Designer;
- развить компетентности в необходимом программно-техническом обеспечении;
- понимать перспективы использования компьютерного видеомонтажа в различных областях деятельности.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа объединения «Эксельсиор» носит **техническую** направленность. Данная программа направлена на формирование у детей первого и второго года обучения творческих способностей, цифровых компетенций и навыков визуальной коммуникации посредством видеомонтажа. Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития технических и творческих способностей обучающихся.

**Педагогическая целесообразность** программы состоит в том, что в ней уделяется большое внимание практической деятельности обучающихся, а также даются базовые понятия и представления в области информатики, а также наиболее необходимых навыков и умений при изучении различных предметов с использованием компьютерной техники и для дальнейшего изучения информатики. Изучение информатики (ИКТ) в образовательных учреждениях начинается с 7-11 класса, в некоторых с 5-6 класса. Поэтому данная программа будет актуальна для детей младшего школьного возраста для получения базовых знаний и дальнейшего изучения в средней школе. Данная программа также даёт представление о перспективах использования компьютерного видеомонтажа в различных областях деятельности.

**Адресат программы:** обучающиеся с 10 до 14 лет.

**Особенности организации образовательного процесса.** При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Работа с компьютером приводит к повышенным нагрузкам на органы зрения, развивается зрительное утомление, которое способствует возникновению близорукости, головной боли, раздражительности, нервного напряжения и стресса. Учитывая возраст детей, имеется валеологическая составляющая занятия. Программой предусмотрено соблюдение режима работы для предотвращения утомляемости зрительных рецепторов у детей.

**Формы обучения:** индивидуальные и групповые, так же используются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть.

**Виды занятий:**

- Практическая работа
- Самостоятельная работа
- Создание и защита проектов

**Объем программы** – 144 часа для первого года обучения, 72 часа для второго года обучения.  
**Срок освоения программы** составляет 2 года.

**Режим занятий:** Продолжительность занятий – 40 минут. Продолжительность непрерывных занятий на компьютере составляет не более 15 минут. После 15 мин непрерывной работы проводятся физкультурные паузы, в том числе и для глаз, в течение 3–4 минут.

**Режим работы объединения** – 2 раза в неделю по 2 академ. часа – 4 часа в неделю для первого года обучения. 1 раз в неделю по 2 академ. часа – 2 часа в неделю для второго года обучения.

Ключевые понятия программы: видеомонтаж, графический редактор, видеоредактор, медиа, медиаконтент, мультимедиа.

**Цель программы:** Развитие творческих способностей, цифровых компетенций и навыков визуальной коммуникации у обучающихся через практическое освоение видеомонтажа с использованием программ и онлайн-сервисов.

**Задачи программы для первого года обучения:*****Предметные:***

- познакомить с оборудованием для компьютерного монтажа;
- дать представление о способах и средствах видеомонтажа на компьютере;
- реализовать на практике творческие идеи видеопроектов;
- сформировать начальные навыки по созданию и монтажу видеороликов;
- дать понимание сфер применения видеомонтажа.

***Метапредметные:***

- сформировать навыки самоорганизации и коммуникации.

***Личностные:***

- развить когнитивные функции;
- сформировать творческие способности;
- воспитать усидчивость и целеустремленность.

## Учебно-тематический план для первого года обучения

	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов	Формы аттестации
		Теория	Практика		
1.	Вводное занятие.	1	1	2	Устный опрос
2.	<b>Раздел 1. Компьютерная безопасность.</b> 1.1. Безопасный интернет. Кибербезопасность.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
3	1.2. Контрольный опрос по теме «Безопасный интернет»	2	4	6	Самостоятельная работа по теме «Безопасный интернет», Выполнение практической работы
4	<b>Раздел 2. Знакомство с Canva и основами видеомонтажа.</b> 2.1. Что такое видеомонтаж?	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
5	2.2. Знакомство с интерфейсом Canva.	2	2	4	Устный опрос, Выполнение практической работы
6	2.3. Создание нового проекта. Выбор формата и размера видео.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
7	2.4. Работа с медиафайлами: импорт фото и видео.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
8	2.5. Основные принципы монтажа: кадр, сцена, последовательность.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
9	<b>Раздел 3. Создание простых видеороликов.</b> 3.1. Создание слайд-шоу с музыкой и переходами.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
10	3.2. Добавление текста и анимации к видео.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
11	3.3. Работа со звуком: добавление фоновой музыки, звуковых эффектов.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
12	3.4. Создание коротких анимационных роликов.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
13	3.5. Экспорт готового видео в разных форматах.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
14	<b>Раздел 4. Расширенные возможности Canva.</b> 4.1. Использование готовых шаблонов и элементов.	2	2	4	Устный опрос, Выполнение практической работы
15	4.2. Создание собственных элементов: текст, формы, иллюстрации.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
16	4.3. Работа с хронологией: изменение длительности клипов, добавление ключевых кадров.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
17	4.4. Применение эффектов:	2	4	6	Устный опрос, Выполнение

	фильтры, переходы, анимация.				практической работы
18	4.5. Создание коллажей и монтирование видео из разных источников.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
19	<b>Раздел 5. Создание видеосторий.</b> 5.1. Разработка идеи и сценария для видеоролика.	2	2	4	Устный опрос, Выполнение практической работы
20	5.2. Подбор музыки и звуковых эффектов.	2	2	4	Устный опрос, Выполнение практической работы
21	5.3. Озвучка видеоролика.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
22	5.4. Монтаж видео в соответствии со сценарием.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
23	5.5. Презентация готовых видеороликов.	-	4	4	Выполнение практической работы
24	<b>Раздел 6. Видеопроекты.</b> 6.1. Создание проекта-видеоролика	-	16	16	Выполнение практической работы
25	6.2. Защита проекта-видеоролика	-	4	4	Защита проекта
	<b>Итого:</b>	<b>43</b>	<b>101</b>	<b>144</b>	

### Содержание программы первого года обучения

#### Вводное занятие. (2 ч)

**Теория:** Организационные моменты. Техника безопасности

**Практика:** Проведение игр на знакомство и сплоченность группы

#### Раздел 1. Компьютерная безопасность. (12 ч)

**Теория:** Что такое кибербезопасность и почему она так важна? Пароли: твой надежный щит или слабое звено? Фишинг и другие уловки злоумышленников. Безопасность в социальных сетях.

Вирусы и вредоносные программы: как защитить свой компьютер.

**Практика:** Создаем надежный пароль. Проверяем ссылку на безопасность. Сканируем компьютер на вирусы. Создаем резервную копию важных данных.

#### Раздел 2. Знакомство с Canva и основами видеомонтажа. (28 ч)

**Теория:** Что такое видеомонтаж? Путешествие в мир кино. Знакомимся с Canva: наш волшебный инструмент для создания видео. Раскадровка: рисуем наше видео до того, как оно оживет. Тайны кадра: как сделать каждый кадр особенным? Музыка и звуки: как создать настроение в видео.

**Практика:** Создаем свой первый проект: приветственное видео. Играем с фото: делаем слайд-шоу с эффектами. Добавляем музыку: оживляем наше видео звуками. Текст на видео: как рассказать свою историю. Сохраняем и делимся: показываем наше видео друзьям.

#### Раздел 3. Создание простых видеороликов. (30 ч)

**Теория:** Что такое раскадровка и зачем она нужна? Как подобрать музыку для видео? Какие бывают виды переходов между кадрами? Текст на видео: как сделать его интересным? Звуковые эффекты: как создать атмосферу в видео?

**Практика:** Создаем свой первый клип: от идеи до готового видео. Добавляем музыку и звуки к видео. Делаем видео динамичным: используем разные виды переходов. Рассказываем историю с помощью текста. Презентация наших первых видео.

#### **Раздел 4. Расширенные возможности Canva. (28 ч)**

**Теория:** Тайны хромакея: как заменить фон в видео. Анимация ключевых кадров: оживляем объекты на видео. Фильтры и эффекты: как изменить настроение видео. Создание собственных элементов: дизайнер в каждом из нас. Мультиэкранное видео: как рассказать несколько историй одновременно.

**Практика:** Создаем свой собственный зеленый экран. Анимлируем текст и объекты.

Экспериментируем с фильтрами и эффектами. Создаем уникальные элементы для своих видео. Монтируем видео из разных источников.

#### **Раздел 5. Создание видеосторий. (24 ч)**

**Теория:** Что такое сторителлинг? Как рассказать историю с помощью видео. Как выбрать правильную музыку для видеостории? Сценарий видеостории: от идеи к готовому тексту. Работа с камерой: как создать интересные кадры. Монтаж видеостории: как соединить все части воедино.

**Практика:** Придумываем свою историю и создаем раскадровку. Снимаем видеоматериал для нашей истории. Подбираем музыку и звуковые эффекты. Монтируем нашу видеосторию. Презентация готовых видеосторий.

#### **Раздел 6. Видеопроекты. (20 ч)**

**Теория:** -

**Практика:** создание видеоролика-проекта на предложенную тему. Работа над видеороликом-проектом на предложенную тему и его защита перед группой.

#### **Планируемые результаты для первого года обучения:**

##### ***Личностные результаты обучения:***

- *Развитие творческого потенциала:* стимулирование творческой активности, формирование эстетического вкуса;
- *Формирование информационной культуры:* овладение навыками поиска, обработки и использования информации;
- *Воспитание ответственности и самостоятельности:* развитие умения самостоятельно ставить цели и достигать их.

##### ***Метапредметные результаты обучения:***

- *Познавательные:* развитие творческого мышления, логики, умения анализировать информацию и принимать решения;
- *Регулятивные:* формирование навыков планирования, самоконтроля, оценки результатов своей деятельности;
- *Коммуникативные:* овладение умением работать в команде, аргументировать свою точку зрения, эффективно взаимодействовать с другими.

##### ***Предметные результаты обучения:***

В результате освоения Программы обучающиеся должны *знать:*

- теоретические основы видеомонтажа, понимать основные термины и понятия.

*уметь:*

- применять на практике навыки работы в видеоредакторах, создание простых видеороликов, использование различных эффектов и переходов.

*Навыки:*

- владение техникой видеосъемки, умение подбирать и обрабатывать видеоматериал.

#### **Задачи программы для второго года обучения:**

##### ***Предметные:***

- познакомить с оборудованием для компьютерного монтажа;

- дать представление о способах и средствах видеомонтажа на компьютере;
- рассмотреть принципы создания видеороликов в сочетании с подвижной графикой;
- сформировать навыки по созданию и монтажу видеороликов;
- познакомить со сферами практического использования компьютерного видеомонтажа.

***Метапредметные:***

- уметь самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;

***Личностные:***

- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- развивать внимательность, гибкое мышление, нестандартный подход к типовым задачам монтажа;
- развивать творческое воображение и фантазию.



## Учебно-тематический план для второго года обучения

	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов	Формы аттестации
		Теория	Практика		
1.	<b>Вводное занятие.</b>	1	1	2	Устный опрос
2.	<b>Раздел 1. Монтаж и цветокоррекция в программах Movavi и CapCut.</b> 1.1. Обзор программ для видеомонтажа	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
3.	1.2. Монтажные склейки.	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
4.	1.3. Форматы, кодеки и декодеры.	2	2	4	Устный опрос, Выполнение практической работы
5.	1.4. Устройства хранения цифровой информации.	2	2	4	Устный опрос, Выполнение практической работы
6.	1.5. Знакомство с интерфейсом программы.	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
7.	1.6. Создание базовой структуры.	-	4	4	Выполнение практической работы
8.	1.7. Импорт видеоматериала в видеоредактор.	2	4	6	Устный опрос, Выполнение практической работы
9.	1.8. Speed Ramp. Ускорение времени.	2	2	4	Устный опрос, Выполнение практической работы
10.	1.9. Имитация движения камеры.	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
11.	1.10. Эффект клонирования.	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
12.	1.11. Звук. Создание голоса робота.	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
13.	1.12. Монтаж видеоматериала	-	10	10	Выполнение практической работы
14.	1.13. Экспорт готового видеоматериала	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
15.	<b>Раздел 2. Создание спецэффектов в программах Canva и Microsoft Designer</b> 2.1. Знакомство с интерфейсом программы Microsoft Designer.	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
16.	2.2. Знакомство с интерфейсом сервиса Canva.	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
17.	2.3. Создание базовой структуры.	-	4	4	Выполнение практической работы
18.	2.4. Импорт видеоматериала в программы.	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
19.	2.5. Законы анимации.	1	1	2	Устный опрос, Выполнение практической работы
20.	<b>Раздел 3. Проектная деятельность. Защита проектов.</b> 3.1. Создание проекта-	-	10	10	Выполнение практической работы

	видеоролика				
21	3.2. Защита проекта-видеоролика	-	2	2	Защита проекта
	<b>Итого:</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	<b>72</b>	

### Содержание программы второго года обучения

#### Вводное занятие. (2 ч)

**Теория:** Организационные моменты. Техника безопасности

**Практика:** Проведение игр на знакомство и сплоченность группы

#### Раздел 1. Монтаж и цветокоррекция в программах Movavi и CapCut. (46 ч)

**Теория.** Обзор монтажных программ. Монтажные склейки. Форматы, кодеки и декодеры. Устройства хранения цифровой информации.

**Практика.** Знакомство с интерфейсом программы Movavi и CapCut. Создание базовой структуры. Импорт отснятого материала в Movavi и CapCut. Speed Ramp. Ускорение времени. Имитация движения камеры. Эффект клонирования. Звук. Создание голоса робота. Монтаж фильма. Как настроить интерфейс CapCut под себя. Вывод фильма. Экспорт фильма или клипа в интернет.

#### Раздел 2. Создание спецэффектов в программах Canva и Microsoft Designer. (12 ч)

**Теория.** Знакомство с интерфейсом программ. Знакомство с понятиями: Моушен Дизайн. Кеинг и композитинг. Опенинг, заставки. 3D-Трекинг. Стоп-моушен. Что такое переходы. Какими бывают визуальные эффекты.

**Практика:** Создание базовой структуры. Импорт отснятого материала в Microsoft Designer и Canva. Законы анимации. Основы Microsoft Designer и Canva. Создание клипов в соответствии с требованиями современной киноиндустрии: Моушен Дизайн. Кеинг и композитинг. Опенинги и заставки. 3D-Трекинг. Переходы. Визуальные эффекты. Стоп-моушен.

#### Раздел 3. Проектная деятельность. Защита проектов. (12 ч)

**Теория.** –

**Практика.** создание видеоролика-проекта на предложенную тему. Работа над видеороликом-проектом на предложенную тему и его защита перед группой.

### Планируемые результаты для второго года обучения:

#### *Предметные результаты обучения:*

В результате освоения Программы обучающиеся должны *знать*:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
- назначение и функции графических программ, способы видеосъемки и монтажа сюжетов; работать за компьютером и в Интернете, соблюдая правила техники безопасности;

*уметь*:

- монтировать видеофильмы с помощью программ: Movavi, CapCut, Microsoft Designer, Canva (производить захват видеофайлов, импортировать заготовки видеофильма, редактировать и группировать клипы, создавать титры, переходы, экспортировать видеофайлы);
- редактировать изображения в программе Canva (выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов – область, перемещать, дублировать, вращать выделенные области, редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления, сохранять выделенные области для последующего использования, монтировать фотографии, применять к тексту различные эффекты).

Навыки самообразования – это периодическая оценка своих успехов и собственной работы самими обучающимися. *Основной способ итоговой проверки* – участие в конкурсах/фестивалях и выполнение индивидуального проекта: создание видеоролика.

### ***Личностные результаты обучения:***

- развитие внимательности, гибкого мышления, нестандартного подхода к типовым задачам монтажа;
- развитие творческого воображения и фантазии;

Для проверки результатов все обучающиеся примут участие в демонстрации презентаций творческих работ, проведут самоанализ, коллективный анализ работ. Показавшие наилучшие результаты затем примут участие в конкурсах различного уровня.

### ***Метапредметные результаты обучения:***

- уметь самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- мотивировать на достижение конкретных конечных результатов;
- находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

Основной способ проверки – участие в соревнованиях и выполнение индивидуального проекта, а также способность проявлять полученные знания в других сферах деятельности.

### **Формы аттестации:**

<b>Время проведения</b>	<b>Цель проведения</b>	<b>Форма аттестации/контроля</b>
<b>Входная диагностика</b>		
В начале учебного года	Определение уровня развития обучающихся, выявление интересов, творческих способностей.	Практическая работа
<b>Промежуточная аттестация</b>		
В течение учебного года	Определение успешности развития обучающегося усвоения им программы на определенном «этапе» обучения.	Практическая работа
<b>Итоговая аттестация</b>		
В конце курса обучения	Определение успешности освоения программы и установления соответствия достижений обучающихся планируемым результатам.	Выполнение и защита проекта; Участие в конкурсах различного уровня (очные, заочные и интернет-конкурсы).

### **Оценочные материалы**

<b>Показатели качества реализации ДООП</b>	<b>Методики</b>
Уровень теоретической подготовки обучающихся	Педагог разрабатывает самостоятельно (тесты, викторины)
Определения уровня воспитанности обучающихся	Методика Н.П. Капустина Методика С.М. Петровой «Пословицы»
Изучение социализированности личности	Методика М.И. Рожкова
Определение уровня творческой активности обучающихся	Методика, разработанная авторами: М.И. Рожковым Ю. С. Тюнниковым

### Оценка достижений результатов

Формы оценки результативности освоения образовательной программы:

- теоретический аспект: тестирование, опрос, выполнение контрольных заданий и упражнений;
- практический аспект: наблюдение, выполнение контрольных заданий, плановые (календарные) конкурсы/фестивали;
- развитие личностных качеств: наблюдение, самооценка.

По окончании полного курса обучения проводится итоговая аттестация воспитанников.

### Методические материалы

*Межпредметные связи:* информатика,

Знания, полученные при изучении программы «Эксельсиор», обучающиеся могут использовать для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний - физике, химии, биологии и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиапрезентации, размещено на страницах интернета. Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области видеомонтажа и анимации.

*Формы занятий:* лекция, групповое занятие, индивидуальное занятие, демонстрация-объяснение.

*Методы обучения:* словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, игровой, дискуссионный, проектный.

*Методы воспитания:* мотивация, поощрение, убеждение.

*Формы организации образовательного процесса:* индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая.

*Формы организации учебного занятия:* беседа, выставка, диспут, защита проектов, игра, конкурс, круглый стол, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, презентация.

*Педагогические технологии:* технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения.

*Методические материалы:*

- разработки занятий, лекций;
- инструкции к практическим работам;
- тематика проектных работ.

### Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество часов в год	Режим занятий	Сроки промежуточной аттестации	сроки итоговой аттестации
1 год	01.09.2024	28.05.2025	36	144	2 раза в неделю по 2 часа	11 – 15 января	12-22 мая
2 год	03.09.2024	28.05.2025	36	72	1 раза в неделю по 2 часа	11 – 15 января	12-22 мая

## Условия реализации программы

### **Оборудование:**

Компьютерный стол – 15 шт.

Стационарный компьютер – 15 шт.

Мультимедийный проектор – 1 шт.

Многофункциональное устройство – 1 шт.

Акустические колонки – 1 шт.

Стол учительский - 1 шт.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Нормативно-правовые документы

1. Федеральный Закон «Об образовании в РФ» № 273 – ФЗ от 29.12.2012 г.;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р);
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р;
4. Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022 г №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ Министерства образования и науки России ФГАУ «Федерального института развития образования» 2015 г.;
6. Закон РБ от 13.12.2013г. №240 – V «Об образовании в Республике Бурятия»;
7. Концепция развития дополнительного образования детей в Республике Бурятия от 24.08.2015 № 512-р;
8. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3648 – 20);
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. №2 «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». (VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи);
10. Устав МБУ ДО «Дом творчества Октябрьского района города Улан-Удэ»;
11. Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МБУ ДО «ДТОР» (приказ № 198 от «27» 04 2023 г.).

### Литература для педагога

12. Занимательные задачи по информатике / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 119 с.
13. Клуб весёлых информатиков: занимательные уроки, внеклассные мероприятия / авт.-сост. Л.Н. Горбунова, Т.П. Лунина. – Волгоград: Учитель, 2009. –113 с.
14. Методическая газета для учителей информатики «Информатика», Издательский дом «Первое сентября», № 6, № 8 2006 года, № 23 2007.
15. Медведев Г. С., Пташинский В. С. «Adobe After Effects CS3 с нуля! Видеомонтаж, анимация, спецэффекты: книга + Видеокурс (CD).» – Триумф, 2008.
16. Серженко Д.И. авторская программа: «Основы видеомонтажа» г. Санкт Петербург, 2016 г.
17. Хагуров Т.А. авторская программа «Технология видеосъемки и видеомонтажа» г. Краснодар, 2018 г.

### Литература для обучающихся

18. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 5 класса 4-е изд., испр. и доп. - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
19. Информатика и ИКТ: 6 класс: Учебник. 2-е изд./ Под ред. Л.Л. Босова- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 г.
20. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ Петербург, 2010.- 352с.: ил.

21. Макарова Н.В., Николайчук Г.С., Титова Ю.Ф., Симонова И.В. Информатика 5-6 класс (начальный курс) Питер, 2009.
22. Макарова Н.В., Волкова И.В., Николайчук Е.С. и др. / Под ред. Макаровой Н.В. Информатика Питер Пресс, 2009-2012.
23. Рейнбоу В. Видеомонтаж и компьютерная графика. СПб.: Питер, 2005 г.
24. Информатика. Базовый курс. 2-е издание/Под редакцией С.В. Симоновича. – СПб.: Питер, 2007.
25. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. – СПб.: Питер, 2006.

#### **Цифровые ресурсы:**

26. Adobe Premiere Pro: профессиональное программное обеспечение для видеомонтажа и создания видеороликов.
27. Filmora: простой в использовании видеоредактор с широким набором инструментов и эффектов.
28. Magisto: онлайн-сервис для автоматического монтажа видеороликов с использованием искусственного интеллекта.