

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 4»

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» августа 2025 года
Протокол № 1

Согласовано _____
Руководитель Центра образования гуманитарного
И цифрового профилей «Точка роста»
Д.Г. Рузманова

Утверждаю _____
директор МКОУ «СОШ № 4»
И. В. Гордиенко
от «1» сентября 2025 г.
Приказ №133/2

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

разноуровневая
(вид)

социально-гуманитарной направленности

«Мир в объективе»

(название программы)

Уровень программы: ознакомительно - базовый
(ознакомительный, базовый, углубленный)

Возрастная категория: от 11 до 17 лет

Состав группы: 1 группа- 15 ч.
2 группа- 10 ч.
(количество учащихся)

Срок реализации: 1 год

ID-номер программы в Навигаторе: 2662

Автор-составитель:
Додонова Елена Андреевна, педагог дополнительного образования
(ФИО и должность)

2025 год

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Сегодня, благодаря стремительному развитию компьютерной техники и технологий, цифровое фото, видео и виртуальная реальность завоевывает популярность и используется практически везде: в полиграфическом производстве, рекламе, при создании видео и кинофильмов, телевизионных программ, средств мультимедиа, в Интернете. Характерной чертой нашего времени становится ориентация на развитие креативности подрастающего поколения. Занятия фото- и видеотворчеством эффективно способствуют художественно-творческому развитию учащихся на разных этапах их развития, в том числе, и в сложный период взросления, когда фактически прекращается преподавание предметов искусства в школе (музыка, изобразительное искусство). Виртуальная и дополненная реальности – особые технологические направления, тесно связанные с другими. Эти технологии включены в список ключевых и оказывают существенное влияние на развитие рынков. Практически для каждой перспективной позиции будущего крайне полезны будут знания из области 3D-моделирования, основ программирования, компьютерного зрения и т. п.

В ходе практических занятий по программе вводного модуля обучающиеся познакомятся с виртуальной, дополненной и смешанной реальностями, поймут их особенности и возможности, выявят возможные способы применения, а также определят наиболее интересные направления для дальнейшего углубления, параллельно развивая навыки дизайн-мышления, дизайн-анализа и способность создавать новое и востребованное.

Образовательная программа «Мир в объективе» помогает воспитанникам определиться в выборе будущей профессии. Приобретая навык работы фотографирования и видеосъёмки, каждый ребенок получит не только интересное и современное хобби, что немаловажно, но и возможность для самореализации и самоопределения в самостоятельной взрослой жизни. А Синергия методов и технологий даст обучающемуся уникальные метапредметные компетенции, которые будут полезны в сфере проектирования, моделирования объектов и процессов, разработки приложений и др.

Данная программа реализуется в **технической направленности**. Обучение по данной программе технической направленности способствует развитию технических и творческих способностей, формированию логического мышления, умения анализировать.

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность программы.

Новизна программы заключается в том, что она не только прививает навыки и умение работать с компьютерными программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не дает ребенку «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира посредством искусства фотографии и кинематографа.

Программа «Мир в объективе» **актуальна**, так как желающих заняться цифровой фото- и видеосъёмкой много, прослеживается связь теории с практикой, присутствует нравственно-эстетическая доминанта, она позволяет учесть индивидуальные особенности каждого ребенка и дифференцированно подойти к обучению. **Актуальность** программы еще и в том, что в нашем современном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с новыми информационными компьютерными технологиями и искусством.

Педагогическая целесообразность обусловлена общественной потребностью в творчески активных и технически грамотных молодых людях, в возрождении интереса молодежи к современному кинематографу, в воспитании культуры жизненного и профессионального самоопределения.

Отличительные особенности программы.

Основой обучения по программе «Мир в объективе» является использование современных цифровых технологий; также программа предполагает использование форм обучения, включающих подростков в проектную и изобретательскую деятельность. Предложенный учебный материал включает обязательное изучение различных взаимосвязанных дисциплин, необходимых для успешного овладения основами фото- и видеосъёмки, таких как: история кино и фотографии; естественнонаучные дисциплины (физика, оптика); изобразительное искусство; психология общения, основы информатики и вычислительной техники.

Адресат программы

Для обучения по программе «Мир в объективе» рекомендуются принимать подростков 11-17 лет, любящих фотографию и кинематограф, проявляющих интерес к фото- и видеосъёмке. Группы могут быть как разновозрастные, так и разновозрастные.

Для обучения принимаются младшие подростки 11-14 лет. Для данного возраста резко возрастает значение коллектива, его общественное мнение, отношения со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в глазах сверстников авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявление стремления к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Часто он не видит прямой связи между привлекательными для него качествами личности и своим повседневным поведением. В этом возрасте дети склонны к творческим играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике. Педагогу легче воздействовать на младших подростков, если он выступает в роли старшего члена коллектива и, таким образом, может «изнутри» воздействовать на общественное мнение. У этой категории детей складываются собственные моральные установки и требования, которые определяют характер взаимоотношений со старшими и сверстниками. Проявляется способность противостоять влиянию окружающих, отвергать те или иные требования и утверждать то, что они сами считают несомненным и правильным. Они начинают обращать эти требования и к самим себе. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее, напряженнее их жизнь, тем она им более нравится. Они болезненно относятся к расхождениям между словами и делами взрослого. Они все настойчивее начинают требовать от старших уважения своих взглядов и мнений и особенно ценят серьезный, искренний тон взаимоотношений. Дисциплина может страдать из-за «группового» авторитета. В этом возрасте обучающиеся склонны к групповому поведению, сопротивляются критике.

Возрастные особенности у подростков 15-17 лет. Проявляется четкая потребность к самопознанию, формируется самосознание, ставятся задачи саморазвития, самосовершенствования, самоактуализации. Осуществляется профессиональное и личностное самоопределение. Ведущая деятельность – учебно-профессиональная, в процессе которой формируются мировоззрение, профессиональные интересы и идеалы. Этот период отличается желанием демонстрировать свои способности. Появляется потребность в значимом взрослом. Это время очень противоречиво. С одной стороны хочется быть особенным, с другой – безопаснее быть как все. Подростки мечтают о самостоятельности и получают такую возможность.

Пол обучающегося, наличие способностей и уровень образования для обучения по данной программе значения не имеют. Единственное требование к обучающимся – наличие элементарных навыков компьютерной грамотности.

Уровень программы, объём и сроки реализации

Программа реализуется на базовом уровне. Общее количество учебных часов за весь период обучения – 162 ч. Срок освоения программы – 1 год. Продолжительность образовательного процесса – 36 календарных недель.

Распределение количества часов по годам обучения:

1 год обучения – 162 ч.

Форма обучения по данной программе – очная.

Режим занятий

1 год обучения (162 ч.): 3 раза в неделю по 1,5 часа.

Занятия проводятся с 15-минутным перерывом после каждого занятия. Продолжительность одного занятия - 60 минут.

Особенности организации образовательного процесса

Учебные группы формируются из обучающихся разного возраста (мальчиков и девочек). Такая организация взаимодействия способствует формированию у обучающихся коммуникативного опыта, развитию нравственных качеств, освоению культурных ценностей.

Состав группы – постоянный. Учебные занятия проводятся группами.

Виды занятий: лекции, практические занятия, мастер-классы, деловые и ролевые игры, выездные тематические занятия, выполнение самостоятельной работы, выставки и творческие отчеты. Их выбор зависит от цели и задач занятия, определённых педагогом.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование основ компетенции видеооператора, оператора видеомонтажа и фотографа на базовом уровне; формирование уникальных Hard- и Soft- компетенций по работе с VR/AR-технологиями через использование кейс- технологий.

Задачи программы

Образовательные:

- научить основным правилам фотосъемки, познакомить с правилами подбора сюжетов к заданной теме;
- дать представление об основных возможностях редактирования и обработки изображения в Adobe Photoshop;
- научить создавать и редактировать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;
- научить основным правилам видеосъемки;
- дать представление об основных возможностях редактирования и обработки видео Windows Movie Maker;
- научить создавать и редактировать видеофайлы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;
- объяснить базовые понятия сферы разработки приложений виртуальной и дополненной реальности: ключевые особенности технологий и их различия между собой, панорамное фото и видео, трекинг реальных объектов, интерфейс, полигональное моделирование;
- сформировать базовые навыки работы в программах для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- сформировать базовые навыки работы в программах для трёхмерного моделирования;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

Личностные:

- воспитание чувства товарищества и личной ответственности;
- приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям;
- интеллектуальное и духовное развитие личности ребенка.

Метапредметные:

- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка, ее интеграции в систему мировой и отечественной культур.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Тема	Количество часов		Итого
		теория	практика	
1.	Введение	1	0,5	1,5
2.	История возникновения фотографий	4,5		4,5
3.	Знакомство с правилами пользования фотоаппаратом и особенностями съёмки	3,5	14,5	18
4.	Жанры фотографий. Изобразительные средства и выразительные возможности фотографии.	5,5	32	37,5
5.	Проектируем идеальное VR-устройство	6	6	12
6.	Разрабатываем VR/AR-приложения	5	31	36
7.	Основы Photoshop. Цифровая обработка фотографий.	6	46,5	52,5
	Итого	31,5	130,5	162

Содержание программы

Раздел 1. Вводное занятие.

Навыки и умения пользования фотоаппаратом. Виды фотоаппаратов.

Знакомство с правилами пользования фотоаппаратом и особенностями съёмки

Раздел 2. История возникновения фотографий.

С чего началась, как продолжилась и чем сейчас является фотография. Камера. Первая в мире фотография "Вид из окна". Фотография в России. Цветная фотография

Раздел 3. Знакомство с правилами и особенностями съёмки.

Основные понятия и определения. Механизм получения изображения. Глубина цвета.

Размер изображения. Пропорции в цифровой фотографии. Светочувствительность. Качество изображения. Разрешение изображения. Физическое и оптическое разрешение. Пиксели на экране компьютера и на бумаге. Отображение цвета. Правила преобразования размеров изображений. Показ работ разных кружковцев - фотографов. Съёмка красивых уголков природы села Ростовановского. Умение выбора сюжета. Организация выставки «Родная природа».

Раздел 4. Жанры фотографий. Изобразительные средства и выразительные возможности фотографии.

Масштаб изображения. Изображение пространства.

Фотосъёмка природы. Пейзажи, портреты. Требования и особенности пейзажной съёмки. Съёмка воды. Ночной пейзаж.

Натюрморт. Предметная фотосъёмка. Съёмка еды. Предметная фотосъёмка не рассчитана на создание художественных произведений. Основное ее назначение – получение снимков, призванных качественно продемонстрировать товар. Предметная фотосъёмка делится на типы и бывает разной сложности. Важнейшее значение при предметной фотосъёмке имеет четкость снимков – на них не должно быть никаких размытости или бликов. Предметную съёмку обычно выполняют с нескольких ракурсов.

Искусство портретной съёмки. Секреты выразительности фотопортрета. В современном фотоискусстве фотопортрет – это один из наиболее востребованных жанров фотографии.

Раздел 5. Проектируем идеальное VR-устройство

В рамках первого раздела обучающиеся исследуют существующие модели устройств виртуальной реальности, выявляют ключевые параметры, а затем выполняют проектную задачу — конструируют собственное VR-устройство. Обучающиеся исследуют VR-контроллеры и обобщают возможные принципы управления системами виртуальной реальности. Сравнивают различные типы управления и делают выводы о том, что необходимо для «обмана» мозга и погружения в другой мир.

Обучающиеся смогут собрать собственную модель VR-гарнитуры: спроектировать, смоделировать, вырезать/распечатать на 3D-принтере нужные элементы, а затем протестировать самостоятельно разработанное устройство.

Раздел 6. Разрабатываем VR/AR-приложения

После формирования основных понятий виртуальной реальности, получения навыков работы с VR-оборудованием в первом разделе, обучающиеся переходят к рассмотрению понятий дополненной и смешанной реальности, разбирают их основные отличия от виртуальной. Создают собственное AR-приложение (augmented reality — дополненная реальность), отрабатывая навыки работы с необходимым в дальнейшем программным обеспечением, навыки дизайн-проектирования и дизайн-аналитики.

Обучающиеся научатся работать с крупнейшими репозиториями бесплатных трёхмерных моделей, смогут минимально адаптировать модели, имеющиеся в свободном доступе, под свои нужды. Начинается знакомство со структурой интерфейса программы для 3D-моделирования (по усмотрению наставника — 3ds Max, Blender 3D, Maya), основными командами. Вводятся понятия «полигональность» и «текстура».

Раздел 7. Основы Photoshop. Цифровая обработка фотографий.

Знакомство с Photoshop. Программа Adobe Photoshop предназначена для любых работ связанных с созданием и обработки фотографий. В большинстве случаев программу adobe Photoshop используют для работы с фотоизображениями, это программа незаменима при разработке цифровых фотографий при ретуши изображений и для создания художественных изображений. Далее в этом разделе необходимо познакомить детей с основными возможностями этой программы. И на простых примерах научиться пользоваться основными инструментами. На занятиях можно использовать видео уроки для лучшего усвоения материала.

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

Учащиеся должны *знать*:

- историю развития мировой и отечественной фотографии и кинематографа;
- физические свойства света;
- устройство и принципы работы фотоаппарата;
- основные технические термины;
- ТБ при работе со средствами ИКТ.
- последовательность действий при включении видеокамеры;
- устройство видеокамеры (оптическая система, видоискатель, стабилизатор, источник питания, входы и выходы камеры, ручные регулировки, трансфокатор);
- основные понятия структуры фильма, их последовательность;
- правила развития сюжета;
- что такое конфликт и его значение;
- основные правила композиции кадра, линии и точки естественного внимания, освещенность, цветовое решение, планы размещения человека на экране (крупный, средний, половинный, детальный, общий, дальний).
- способы фото- и видеосъёмки и монтажа сюжетов разных жанров;
- ключевые особенности технологий виртуальной и дополненной реальности;
- принципы работы приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- принципы и способы разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- основной функционал программных сред для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- особенности разработки графических интерфейсов.

Уметь:

- грамотно обращаться с фототехникой;
- создавать несложную фотокомпозицию.

Вести фото- и видеосъёмку, а именно:

- правильно выбирать точку съёмки;
- грамотно строить композицию кадра;
- настраивать и правильно использовать освещение;
- правильно использовать планы;
- правильно использовать возможности съёмочной техники;
- создавать и редактировать графические изображения,
- выполнять типовые действия с объектами и документами в среде Photoshop,
- пользоваться основными инструментами программы,
- работать с текстом,
- создавать фотомонтажи и коллажи,
- ретушировать фотографии, - применять различные фильтры;

Монтировать видеофильмы, а именно:

- производить захват видеофайлов;
- импортировать заготовки видеофильма;
- редактировать и группировать клипы;
- монтировать звуковую дорожку видеофильма;
- создавать титры;
- экспортировать видеофайлы.

Работа с VR-устройств

- настраивать и запускать шлем виртуальной реальности;
- устанавливать и тестировать приложения виртуальной реальности;
- самостоятельно собирать очки виртуальной реальности;
- формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы;
- уметь пользоваться различными методами генерации идей;
- выполнять примитивные операции в программах для трёхмерного моделирования;
- выполнять примитивные операции в программных средах для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- компилировать приложение для мобильных устройств или персональных компьютеров и размещать его для скачивания пользователями;
- разрабатывать графический интерфейс (UX/UI);
- разрабатывать все необходимые графические и видеоматериалы для презентации проекта;
- представлять свой проект.

Личностные результаты:

- быть мотивированным к обучению, готовности и способности к саморазвитию на основе изученного материала;
- освоение социальных норм и правил поведения в группе;
- уметь нести ответственность за результат своего труда;
- получить навыки самоконтроля и самонаблюдения;
- формировать навык самоанализа;
- формирование и укрепление нравственных ориентиров.

Метапредметные результаты:

- знание основных вех истории кинематографа и телевидения;
- умение разбираться в жанрах и направлениях кинематографа и ТВ;
- умение творчески осмысливать действительность;
- развитие навыков зрительной (визуальной) культуры восприятия экранных произведений;
- повышение уровня развития общей культуры и поведенческой этики;
- профессиональное самоопределение обучающегося.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1.Календарный учебный график

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	1группа	2группа
	Раздел 1. Введение	1,5	1	0,5		
1.	Беседа на тему «Основные правила фотосъёмки, подбора сюжетов к теме». Объявление тем, по которым необходимо собрать материалы и сроков отведённых для каждой темы.	1,5	1	0,5	2.09	5.09
	Раздел 2. История возникновения фотографии	4,5	4,5			
2.	История возникновения фотографии. Виды фотоаппаратов.	1,5	1,5		3.09	6.09
3.	Изучаем фотоаппарат. Что внутри?	1,5	1,5		4.09	7.09
4.	Изучаем фотоаппарат. Что внутри?	1,5	1,5		9.09	12.09
	Раздел 3. Знакомство с правилами пользования фотоаппаратом и особенностями съёмки	18	3,5	14,5		
5.	Навыки и умения пользования фотоаппаратом.	1,5	0,5	1	10.09	13.09
6.	Качество изображения. Правильная установка камеры. Принцип работы объектива.	1,5	0,5	1	11.09	14.09
7.	Экскурсия на природу. Первая пробная съёмка уголков природы поселка.	1,5	0,5	1	16.09	19.09
8.	Цифровая обработка фотографий в графических редакторах.	1,5	0,5	1	17.09	20.09
9.	Основа Photoshopa.	1,5	0,5	1	18.09	21.09
10.	Основа Photoshopa.	1,5	0,5	1	23.09	26.09
11.	Основа Photoshopa.	1,5	0,5	1	24.09	27.09
12.	Экскурсия на природу. Съёмка уголков природы поселка.	1,5		1,5	25.09	28.09
13.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в графических редакторах.	1,5		1,5	30.09	3.10
14.	Цифровая обработка фотографий в графических редакторах.	1,5		1,5	1.10	4.10
15.	Подготовка фото-выставки «Родная природа».	1,5		1,5	2.10	5.10
16.	Выставка «Родная природа»	1,5		1,5	7.10	10.10
	Раздел 4. Жанры фотографий. Изобразительные средства и выразительные возможности фотографии.	37,5	5,5	32		
17.	Пейзаж. Фотосъёмка природы. Практическое занятие по теме пейзаж.	1,5	0,5	1	8.10	11.10
18.	Съёмка воды. Практическое занятие по теме пейзаж.	1,5	0,5	1	9.10	12.10
19.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в графических редакторах.	1,5	0,5	1	14.10	17.10
20.	Знакомство с программой Collage	1,5	1	0,5	15.10	18.10
21.	Знакомство с программой Collage	1,5		1,5	16.10	19.10
22.	Общая коррекция изображений.	1,5	0,5	1	21.10	24.10
23.	Общая коррекция изображений.	1,5		1,5	22.10	24.10
24.	Самостоятельное выполнение коллажей по теме пейзаж и съёмка воды.	1,5	0,5	1	23.10	26.10

25.	Портрет. Искусство портретной съемки. Секреты выразительности фотопортрета.	1,5	0,5	1	28.10	31.10
26.	Практическое занятие по теме портрет.	1,5		1,5	29.10	1.11
27.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в графических редакторах по теме «Портрет»	1,5	0,5	1	30.10	2.11
28.	Цифровая обработка фотографий в графических редакторах по теме «Портрет»	1,5		1,5		
29.	Предметная съемка. Съемка родных и близких	1,5	0,5	1		
30.	Предметная съемка. Съемка родных и близких	1,5	0,5	1		
31.	Предметная съемка. Съемка родных и близких	1,5		1,5		
32.	Предметная съемка. Съемка родных и близких	1,5		1,5		
33.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в графических редакторах по теме «Съемка родных и близких»	1,5		1,5		
34.	Подготовка фотографий к фотовыставке по теме «Съемка родных и близких»	1,5		1,5		
35.	Натюрморт. Предметная съемка. Практическое занятие.	1,5		1,5		
36.	Натюрморт. Предметная съемка. Практическое занятие.	1,5		1,5		
37.	Предметная съемка Практическое занятие. Съемка еды	1,5		1,5		
38.	Предметная съемка Практическое занятие. Съемка еды	1,5		1,5		
39.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в графических редакторах по теме «Съемка родных и близких»	1,5		1,5		
40.	Цифровая обработка фотографий в графических редакторах по теме «Съемка родных и близких»	1,5		1,5		
41.	Самостоятельное создание коллажей	1,5		1,5		
	Раздел 5. Проектируем идеальное VR-устройство	12	6	6		
42.	Знакомство. Техника безопасности. Вводное занятие («Создавай миры»). Введение в технологии виртуальной и дополненной реальности	1,5	1,5			
43.	Знакомство с VR-технологиями на интерактивной вводной лекции	1,5	1	0,5		
44.	Тестирование устройства, установка приложений, анализ принципов работы, выявление ключевых характеристик	1,5		1,5		
45.	Выявление принципов работы шлема виртуальной реальности, поиск, анализ и структурирование информации о других VR- устройствах	1,5	1	0,5		
46.	Выбор материала и конструкции для собственной гарнитуры, подготовка к сборке устройства.	1,5	1	0,5		
47.	Тестирование и доработка прототипа	1,5	0,5	1		
48.	Тестирование и доработка прототипа	1,5	0,5	1		
49.	Тестирование и доработка прототипа	1,5	0,5	1		
	Раздел 6. Разрабатываем VR/AR-приложения	36	5	31		
50.	Вводная интерактивная лекция по технологиям дополненной и смешанной реальности	1,5	1	0,5		

51.	Тестирование существующих AR-приложений, определение принципов работы технологии	1,5	0,5	1		
52.	Выявление проблемной ситуации, в которой помогло бы VR/AR- приложение, используя методы дизайн-мышления	1,5	0,5	1		
53.	Анализ и оценка существующих решений проблемы. Генерация собственных идей. Разработка сценария приложения	1,5	0,5	1		
54.	Разработка сценария приложения: механика взаимодействия, функционал, примерный вид интерфейса	1,5		1,5		
55.	Мини-презентации идей и их доработка по обратной связи	1,5		1,5		
56.	Последовательное изучение возможностей среды разработки VR/AR-приложений	1,5		1,5		
57.	Разработка VR/AR-приложения в соответствии со сценарием	1,5	1	0,5		
58.	Разработка VR/AR-приложения в соответствии со сценарием	1,5	0,5	1		
59.	Разработка VR/AR-приложения в соответствии со сценарием	1,5		1,5		
60.	Разработка VR/AR-приложения в соответствии со сценарием	1,5		1,5		
61.	Сбор обратной связи от потенциальных пользователей приложения	1,5		1,5		
62.	Сбор обратной связи от потенциальных пользователей приложения	1,5		1,5		
63.	Сбор обратной связи от потенциальных пользователей приложения	1,5		1,5		
64.	Доработка приложения, учитывая обратную связь пользователя	1,5		1,5		
65.	Доработка приложения, учитывая обратную связь пользователя	1,5		1,5		
66.	Выявление ключевых требований к разработке GUI — графических интерфейсов приложений	1,5		1,5		
67.	Разработка интерфейса приложения — дизайна и структуры	1,5	1	0,5		
68.	Разработка интерфейса приложения — дизайна и структуры	1,5		1,5		
69.	Разработка интерфейса приложения — дизайна и структуры	1,5		1,5		
70.	Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрстки презентации	1,5		1,5		
71.	Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	1,5		1,5		
72.	Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	1,5		1,5		
73.	Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	1,5		1,5		
	Раздел 6. Основы Photoshop. Цифровая обработка фотографий.	57	6	46,5		
74.	Знакомство с Photoshop	1,5	0,5	1		
75.	Знакомство с Photoshop	1,5		1,5		
76.	Знакомство с Photoshop	1,5		1,5		
77.	Создание видеороликов	1,5	0,5	1		
78.	Создание видеороликов	1,5		1,5		
79.	Создание видеороликов	1,5		1,5		

80.	Подготовка к просмотру видеофотографий и видеороликов	1,5	0,5	1		
81.	Школьные дни. Практическое занятия. Фотографии школьных дней «Жизнь моего класса»	1,5		1,5		
82.	Съемка скрытой камерой. Съемка интересных сюжетов из жизни.	1,5	0,5	1		
83.	Съемка интересных сюжетов из жизни.	1,5	0,5	1		
84.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в редакторе Photoshop	1,5	0,5	1		
85.	Цифровая обработка фотографий в редакторе Photoshop	1,5	0,5	1		
86.	Цифровая обработка фотографий в редакторе Photoshop	1,5		1,5		
87.	Подготовка фотографий к видео и фотовыставке по теме «Съемка скрытой камерой. Съемка интересных сюжетов из жизни»	1,5	0,5	1		
88.	Экскурсия. Природа в нашем поселке – зима. Практическое занятие	1,5	0,5	1		
89.	Экскурсия. Природа в нашем поселке – зима. Практическое занятие	1,5	0,5	1		
90.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в редакторе Photoshop	1,5	0,5	1		
91.	Спортивный фотожанр. Практическое занятие фотографии в движении	1,5		1,5		
92.	Братья наши меньшие. Фотографии животных.	1,5		1,5		
93.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в редакторе Photoshop	1,5		1,5		
94.	Экскурсия. Природа в нашем поселке – ранняя весна. Практическое занятие	1,5	0,5	1		
95.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в редакторе Photoshop	1,5		1,5		
96.	Подготовка фотографий к видео и фотовыставке	1,5		1,5		
97.	Веселые каникулы. Практическое занятие. Фотографии детей	1,5		1,5		
98.	Веселые каникулы. Практическое занятие. Фотографии детей	1,5		1,5		
99.	Самостоятельное создание коллажей по теме «Братья наши меньшие»	1,5		1,5		
100.	Самостоятельное создание коллажей по теме «Братья наши меньшие»	1,5		1,5		
101.	Самостоятельное создание коллажей по теме «Ранняя весна»	1,5		1,5		
102.	Фотографии в черно-белых тонах с добавлением цветowych эффектов. Практическое занятие.	1,5		1,5		
103.	Просмотр снимков. Обсуждение. Цифровая обработка фотографий в редакторе Photoshop	1,5		1,5		
104.	Экскурсия. Природа в нашем поселке – ранняя весна. Практическое занятие	1,5		1,5		
105.	Экскурсия. Природа в нашем поселке – ранняя весна. Практическое занятие	1,5		1,5		
106.	Общие фотографии: праздники, группы, коллективы, классы, мероприятия.	1,5		1,5		
107.	Подготовка фотографий к видео и фотовыставке по теме «Праздники, группы, коллективы, классы, мероприятия»	1,5		1,5		
108.	Итоговое занятие. Анализ деятельности.	1,5		1,5		
Итого		162	31,5	130,5		

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы

№ п/п	Наименование		Количество
1.	Оборудование	Фотокамера	1
2.		Видеокамера	1
3.		VR: Viva Cosmos	1
4.	Инструменты	Зарядные устройства	1
5.		Вспышка	1
6.		Объективы для фотокамеры	1
7.		Карты памяти	3
8.		Штатив	1
9.		Цветной принтер	1
10.		Микрофон	1
11.		Колонки	1
12.		USB-флеш носители	1
13.	Материалы	Фотобумага (упаковка 25 шт.)	1
14.		Аккумуляторы	1
15.	Программное обеспечение	Windows 7	1
16.		Windows 10	1
17.		AdobePhotoshop	1

2.2 Информационное обеспечение

Интернет-источники:

1. Ссылка на сайт www.elektivphotoshop.narod.ru.
2. Ссылка на сайт www.shool14k.narod.ru.
3. Ссылка на сайт www.buy-books.ru.
4. Ссылка на сайт www.rusphoto1.narod.ru.
5. Ссылка на сайт www.art-gid.ru.

Также в образовательном процессе используются фотографии, разработки игр, кроссвордов, тестов по терминологии предмета изучения; разработки бесед-обсуждений фильмов; конспекты занятий; лекционный материал для занятий; пособие по композиции кадра; памятки для обучающихся «Режимы фотокамеры», «Мой первый фильм», «Правила видеосъемки»; фильмы с детских видео конкурсов; художественные и документальные фильмы для просмотра и обсуждения; видео уроки по обучению работы с программами: Adobe Photoshop и Windows Movie Maker.

Кадровое обеспечение

Данную программу реализует педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории, имеющий высшее профессиональное образование.

2.3. Формы аттестации

С целью определения результативности обучения по программе применяются следующие виды контроля:

- вводный – на первом занятии при поступлении на обучение;
- текущий – после изучения одной или нескольких тем;

- итоговый – по окончании обучения по программе.

Подведение итогов проводится в вариативных формах:

- беседа;
- выставка, анализ;
- самостоятельная творческая работа;
- практическая работа;
- защита творческой работы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: видеозапись, готовая работа, диплом, журнал посещаемости, материал тестирования, портфолио, перечень готовых работ, фото.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: выставка, конкурс, защита творческих работ, диагностическая карта, поступление выпускников в профессиональные образовательные организации по профилю.

2.4. Оценочные материалы

В качестве оценочных материалов используется перечень необходимых теоретических знаний и практических умений, предусмотренных содержанием программы.

Перечень диагностических методик для оценки эффективности реализации программы:

1. Вопросы к беседе «Компьютерная грамотность».
2. Тест «Компьютерная грамотность».
3. Тест «Основы фотографии».
4. Беседа «Основные принципы создания видео ролика».
5. Тестирование «Основы фотографии и видеосъёмки»
6. Памятка «Защита проекта»
7. Беседа «Кто такой режиссёр? Каковы его функции?»
8. Карточки для практической работы по разделам программы: «Характеристики оборудования для фото- и видеосъёмки», «Основы фотографии», «Основы ретуши в Adobe Photoshop», «Основы видеосъёмки», «Основы видеомонтажа».

2.5. Методические материалы

Широкие возможности для самореализации личности ребёнка в сфере его свободного времени имеет учреждение дополнительного образования с его богатым творческим потенциалом. Педагогически грамотный и методически обоснованный процесс обучения может стать удачным началом формирования личности, способной к творческому развитию и саморазвитию. Особенно важно обеспечить на данном этапе организацию образовательного процесса так, чтобы предоставить обучающимся максимально проявлять свою творческую активность. На начальном этапе обучения по программе «Отражение» с целью активизации образовательного процесса целесообразно использовать:

- методы, направленные на формирование положительной мотивации к обучению (создание ситуации успеха, через выполнение заданий посильных для всех обучающихся, изучение нового материала с опорой на старые знания; положительный эмоциональный настрой через создание доброжелательной атмосферы доверия и сотрудничества на занятии; рефлексия через оценку собственной деятельности и деятельности других ребят; необычное, интересное, неожиданное начало занятия);
- приём состязательности при организации работы в микроколлективах;
- сочетание личностно-ориентированного и дифференцированного подходов.
- Методы обучения, используемые на занятиях, обеспечивают их эффективность и мотивацию к занятиям. В реализации данной программы в зависимости от темы, цели, типа и вида занятия применяются следующие методы:

1. **Основные** (словесный – рассказ, беседа; **практический** – упражнение, практическая работа; **наглядный** – использование фотографий; демонстрация презентаций, видеоматериалов, алгоритма работы).

2. **Проектный** метод обучения - выполнение индивидуального или группового творческого проекта по какой – либо теме.

В данном методе обучающиеся самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развивают исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, общения); развивают системное мышление.

Для развития личностных качеств (силы воли, аккуратности, ответственности), повышения мотивации к саморазвитию, развития навыков исследовательской работы обучающимся целесообразно участвовать в конкурсах проектной направленности.

3. Метод **Портфолио** – один из тех методов, который растянут во времени, так как результат формируется к окончанию обучения, либо отдельной темы. Каждый ребенок самостоятельно отслеживает и фиксирует результаты обучения, формируя из них своего рода учебную и творческую копилку. В связи с развитием информационно-коммуникационных технологий такая копилка формируется либо на сайте учреждения, либо в группе творческого объединения в социальных сетях.

4. Технология **Творческое задание**. Под творческими заданиями понимаются такие учебные задания, которые требуют от ребенка не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни) придает смысл обучению, мотивирует обучающегося. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте своего сверстника, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, самообучения, общения всех участников образовательного процесса, включая педагога.

5. **Здоровьесберегающая** технология особенно важна при долгой работе за компьютером при ретушировании фотографий и видеомонтаже.

Классификация учебных занятий (по основной дидактической цели):

1. Вводное учебное занятие (начало учебного года, раздела, темы).
2. Учебное занятие по изучению и первичному закреплению новых знаний и способов действий.
3. Учебное занятие по закреплению знаний и способов действий.
4. Учебное занятие по комплексному применению знаний и способов деятельности.
5. Систематизация и обобщение знаний.
6. Учебное занятие по контролю, оценке и коррекции.

Классификация учебных занятий по форме проведения:

1. Беседа.
2. Лекция.
3. Экскурсия.
4. Видео-занятие.
5. Самостоятельная работа.
6. Практическая работа.
7. Сочетание различных форм учебных занятий.
8. Нетрадиционные - часть занятий по фото- и видеосъемке проходит вне учебного заведения— экскурсии по городу, выезд на природу и т.д., где на практике осваиваются различные жанры съёмки, ее изобразительные средства и композиция, развивается умение самостоятельной деятельности и умение использовать полученные ранее знания, а так же умение владеть сложной ситуацией.

Особенность таких занятий — в возможности объединить несколько групп, различных по уровню подготовки. Младшие учатся на примере старших, а те в свою очередь их поддерживают. Итогом таких совместных съемок становится оформление фотовыставки, демонстрация роликов, обсуждение, конкурс фоторабот, что стимулирует учащихся на дальнейшую творческую деятельность.

Дидактический и лекционный материал (примерный):

1. Пособия по композиции кадра.
2. Памятки для обучающихся «Режимы фотокамеры», «Мой первый фильм», «Правила видеосъемки»
3. Фильмы и видеоролики с детских видео конкурсов.
4. Художественные и документальные фильмы для просмотра и обсуждения.
5. Видео уроки по обучению работы с программами: Adobe Photoshop и Windows Movie Maker.
6. Дидактический раздаточный материал: схемы, таблицы, иллюстрации по основным темам программы.
7. Теоретические сведения по всем разделам программы (журналы, научно-популярная литература, материалы сети Интернет).
8. Материал для диагностики усвоения программы (тесты, игры, сценарии, перечни вопросов).

Накопленный методический материал позволит результативно использовать учебное время, учитывать интересы обучающихся, воспитывать самостоятельность, творческий поиск вариантов художественного выполнения изделия, осуществлять дифференцированный подход в обучении.

Примерная схема построения типового занятия:

1. Организационный момент (приветствие, создание психологического настроя, мотивация на учебную деятельность, подготовка рабочего места сообщение темы и цели занятия).
2. Подготовка к изучению материала через повторение опорных знаний (проверка усвоения материала предыдущего занятия – опрос, творческие задания).
3. Ознакомление с новым материалом (устный рассказ, демонстрация презентаций, фото- и видеоматериалов и др. дидактических средств обучения, мотивирующих к познанию).
4. Физминутка.
5. Осмысление и закрепление материала (использование тренировочных упражнений, творческих заданий, самостоятельная работа, коррекция ошибочных представлений).
6. Подведение итогов занятия (анализ и оценка достижения цели, причин некачественной работы, определение перспектив деятельности, уборка рабочего места).

2.6. Список литературы

Для педагога

Основная литература

1. Дебес Н. Полный курс цифровой фотографии. М.: «НТ Пресс», 2007. – 364 с.
2. Надеждина В. Учимся цифровой фотографии. 100 самых важных правил.- Минск: «Харвест», 2008. – 252 с.
3. Фрумкин Г.М. Сценарное мастерство: кино-телевидение-реклама. Учебное пособие.- М.:Изд.дом «Кнорус», 2008 – 223 с.
4. Цвик В.Л. Телевизионная журналистика: История, теория, практика. Учебное пособие / В. Л. Цвик. — М.: Аспект Пресс, 2004. — 382 с.
5. Ширман Р. Алхимия режиссуры. Мастер-класс. – Киев: Телерадиокурьер, 2008 – 448 с.

Дополнительная литература

1. Адель Дроблас, Сет Гринберг. Adobe Premiere Pro CS3. Библия пользователя (+ DVD-ROM). – Изд-во Диалектика, 2009. – 944 с.
1. Князев А.А. Основы тележурналистики и телерепортажа. – Бишкек: Из-во КРСУ, 2001. – 160 с.

Список литературы для обучающихся

Основная литература

1. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. - СПб.: Питер, 2006 – 268 с.
2. Панфилов Н.Д. "Фотография и его выразительные средства" - М.,: «Просвещение», 1995. – 246 с.
3. Щербаков Ю.В. "Сам себе и оператор, сам себе и режиссер". - М.: Феникс, 2000 – 448 с.
4. Эндрю Фолкнер, Джуди Волтерс вон Алтен. Adobe Photoshop CS3 с нуля! (+ CD-ROM). – М.: «Триумф», 2009. – 304 с.

Дополнительная литература

1. Карпин А., Фотография для начинающих. - Самиздат, 2012. – 118 с.
2. Тайц А. М., Тайц А. А. Т14 Самоучитель Adobe Photoshop 7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004.