

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа с. Ивантеевка  
имени И.Ф. Дрёмова Саратовской области»  
Центр дополнительного образования цифрового  
и гуманитарного профилей  
«Точка Роста»

Принято решением педагогического совета МОУ «СОШ с. Ивантеевка им. И.Ф. Дрёмова» Протокол № 1 от «28» августа 2024 года	Утверждаю. Директор МОУ «СОШ с. Ивантеевка им. И.Ф. Дрёмова»  О.М. Печерина Приказ № 218 от «02» сентября 2024
---	--



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа**

**«Наша студия»**

*технической направленности*

Возраст детей: 11-13 лет  
Срок реализации: 9 месяцев  
Вид программы: модифицированная

Разработчик программы  
Гаврилова Анастасия Владимировна  
педагог дополнительного образования

с. Ивантеевка  
2024 год

# 1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы

## 1.1.Пояснительная записка

Мир, в котором сегодня живёт человек, заставляет людей искать четкие ориентиры, преодолевать разноречивость многих представлений и знаний, образующихся в результате потока информации. В настоящее время уверенно использовать современные технологии, помогает идти в ногу со временем, а значит выбрать достойную профессию. Для реализации себя в качестве профессионала высокого уровня, необходимо не только пользоваться, но и умело представлять себя на рынке труда.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Наша студия» **технической направленности** ориентирована на изучение современных технологий:

- Windows 10\*, путем использования для творчества бесплатного приложения Paint 3D, которое предоставляет простые в работе, но мощные графические инструменты
- Adobe Photoshop в сфере программного обеспечения, предназначенного для подготовки и обработки изображений
- основ использования шлема виртуальной реальности в образовательных целях;

Программа вводит ребенка в удивительный мир творчества, даёт возможность поверить в себя, в свои способности, предусматривает развитие нестандартного мышления, творческой индивидуальности.

С помощью программы обучающиеся смогут создавать творческие проекты.

**Актуальность** программа обусловлена стратегией технического развития, социальным заказом общества, перспективами развития, запросами и потребностями конкретных получателей образовательных услуг – обучающихся и их родителей (законных представителей), особой популярностью современных технологий, в которых одну из главных ролей играет умение преподнести графический материал, будь - то фотографии, тематические коллажи или открытки.

**Отличительная особенность** определяется направленностью содержания на формирование знаний основных функций современных технологий.

**Адресат программы:** Программа рассчитана на детей 11-13 лет.

**Возрастные особенности.** Дети этой возрастной группы очень любознательны, эмоциональны, более усидчивы. Обладают определенными навыками и знаниями в области использования основных функций компьютерной техники. Им необходимо давать творческие задания, создавать ситуацию успеха, эмоционально поддерживать, хвалить, словесно поддерживать. Они активно участвуют в коллективной и самостоятельной деятельности, стремятся к самореализации.

**Объем программы:** 38 часов

**Сроки реализации программы:** 9 месяцев

**Режим занятий:** занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу.  
Длительность - 40 минут

## 1.2.Цель и задачи программы:

**Цель программы:** формирование конкретных знаний и умений по графической обработке фотографии, работы на компьютере и обучение

эффективному использованию компьютерных приложений в учебной и практической деятельности.

### **Задачи программы:**

#### ***Обучающие:***

1. Обучение методам построения 3D моделей
2. Сформировать представления о разнообразии, конструктивных особенностях и принципах работы VR/AR-устройств.
3. Обучить приемам использования аппаратных и программных средств мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука;
4. Познакомить обучающихся с основами компьютерной графики, обработки и создания изображений Adobe Photoshop;
5. Обучение приемам использования графического редактора Paint 3D;

#### ***Развивающие:***

1. Развитие творческих способностей в области графического дизайна;
2. Развитие способностей обучающихся в области интернет технологий;
3. Освоение базовых возможностей среды трехмерного компьютерного моделирования и 3D-печати
4. Развитие познавательных интересов и формирование познавательной активности;

#### ***Воспитательные:***

1. Способствовать формированию и развитию мотивации в самореализации, самоопределении и профессиональной ориентации с учетом интереса обучающихся к техническому творчеству.
2. Формирование основ интернет безопасности.

## **1.3. Планируемые результаты**

### **Предметные**

*Обучающиеся должны знать:*

1. основные приемы и способы обработки графического материала;
2. назначение и функции различных графических и текстовых редакторов;
3. приемы использования аппаратных и программных средств мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука;
4. основы видеосъемки, видеомонтажа, музыкального сопровождения;
5. иметь представление о базовых принципах работы графического редактора Adobe Photoshop; использовании инструментов программы, возможностях создания и обработки изображений;
6. основные приемы и методы работы в системе 3D-моделирования, способы печати на 3D-принтере;
7. основные термины и понятия: дополненная реальность (в т. ч. ее отличия от виртуальной), смешанная реальность. Основное предназначение VR технологий;
8. алгоритм запуска графического редактора Paint 3D, основные функции графического редактора Paint 3D;

*уметь:*

1. выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов; редактировать и обрабатывать изображения при помощи различного программного обеспечения;
2. составлять монтажный план сюжета, самостоятельно сделать монтаж ролика из рабочего материала;

3. создавать свои собственные графические объекты, используя возможности Adobe Photoshop;
4. создавать простейшие 3D-модели твердотельных объектов, печатать с помощью 3D принтера базовые элементы и готовые модели;
5. работать с инструментами графического редактора Paint 3D;
6. правильно и безопасно использовать VR технологии;

**Метапредметные:**

1. самостоятельно определять цель своего обучения, формулировать для себя новые задачи в творческой деятельности;
2. уметь оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности её решения;

**Личностные:**

1. развитие умения и навыков самостоятельной практической деятельности, повышение уровня самоконтроля;
2. формирование устойчивого интереса к знаниям в области современных технологий, к профессиям будущего.
3. сформированы основы интернет безопасности

**1.4. Учебный план**

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1	Тестирование
2	Ознакомление с платформами: «Remove.bg», «imgonline.com.ua», «canva.com»	4	1	3	Практическое задание
3	Знакомство с принципами работы программы -FilmoraGo Video; -VivaVideo; -InShot; -VideoShow; -CapCut. Понятие монтажа. Правила и приёмы монтажа. Виды монтажей.	3	0,5	2,5	Практическое задание
4	Практическая съёмка видео, видеомонтаж, тема: "Школьная жизнь"	3	0,5	2,5	Практическое задание
5	Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop. Практическая работа по созданию, открытию, сохранению документов. Форматы изображений.	3	1	2	Практическое задание
6	Основы обработки изображений. Изучение панели инструментов Слои. Эффекты слоя Трансформация слоя.	2	1	1	Практическое задание
7	Работа с текстом в Adobe Photoshop. Использование различных эффектов. Практическая работа по созданию коллажа	3	1	2	Практическое задание

8	Применение 3D моделей. Инструменты 3D моделирования	3	1	2	Практическое задание
9	Программный инструментарий 3D печати. Технология 3D печати	3	1	2	Практическое задание
10	Графический редактор Paint 3D. Создание двухмерных объектов Создание трехмерных объектов	5	1	4	Практическое задание
11	3D экскурсии по России. Часть 1.	2	1	1	тестирование
12	3D экскурсии по России. Часть 2.	2	1	1	тестирование
13	Итоговое занятие	3		3	Проект «Вот это да!»
<b>Итого</b>		<b>38</b>	<b>11</b>	<b>27</b>	

### 1.5. Содержание учебного плана

#### **Тема 1. Введение. Инструктаж по технике безопасности.**

Введение. Инструктаж по технике безопасности.

#### **Тема 2. Ознакомление с платформами: «Remove. bg», «imgonline.com.ua», «canva.com»**

Ознакомление с платформами: «Remove. bg ».Обрезание фона на картинке или фотографии, «imgonline.com.ua» накладывание фотоэффектов, различных рамок, «canva.com» примеры графического дизайна.

#### **Тема 3. Знакомство с принципами работы программы**

**-FilmoraGo Video;**

**-VivaVideo;**

**-InShot;**

**-VideoShow;**

**-CapCut.**

#### **Понятие монтажа. Правила и приёмы монтажа. Виды монтажей.**

Овладение компьютерной программой Windows Movie Maker как инструмент создания и редактирования видео . Наблюдение. Работа в программе. Применять на практике приёмы монтажа. Работать со звуком и с титрами.

#### **Тема 4.Практическая съёмка видео, видеомонтаж, тема: "Школьная жизнь"**

Написать сценарий видеоролика, подобрать фото и видеоматериал, звуковой ряд. Произвести монтаж ролика.

#### **Тема 5. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop.**

##### **Практическая работа по созданию, открытию, сохранению документов. Форматы изображений.**

Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop. Структура окна программы. Выполнение работ по созданию, открытию, сохранению документа в различных форматах.

#### **Тема 6. Основы обработки изображений. Изучение панели инструментов**

##### **Слой. Эффекты слоя . Трансформация слоя.**

Панели инструментов. Знакомство с палитрами. Основы обработки изображений. Создание многослойных изображений. Работа по корректировке отдельных слоев. Работа по созданию фотомонтажа с использованием различных способов совмещения фотографий в одно изображение.

Ознакомление с платформой: «Pexels. Com»Стоковые фотографии.

## **Тема 7. Работа с текстом в Adobe Photoshop. Использование различных эффектов. Практическая работа по созданию коллажа.**

Работа с текстом в Adobe Photoshop (ввод, редактирование форматирование символов и абзацев). Преобразование текста в фигуру. Использование различных эффектов. Работа по созданию коллажей различными способами. Художественная обработка фото с помощью фильтров.

## **Тема 8. Применение 3D моделей. Инструменты 3D моделирования**

Аддитивные технологии в современном мире. Создание 3D модели простой детали. Создание 3D модели детали средней сложности. Создание 3D модели сложной детали.

## **Тема 9. Программный инструментарий 3D печати. Технология 3D печати**

Использование системы координат. Основные настройки для выполнения печати на 3D-принтере. Подготовка к печати 3D-модели.

Основные пользовательские характеристики 3D-принтеров. Материал для 3D печати.

## **Тема 10. Графический редактор Paint 3D. Создание двухмерных объектов**

### **Создание трехмерных объектов**

Возможности растрового графического редактора Paint 3D. Основные функции. Использование инструмента «Кисть» при создании двухмерных объектов. Добавление готовых объектов в разделе «Двухмерные фигуры». Добавление двухмерного текста. Создание двухмерных объектов на Холсте.

Создание трёхмерных объектов в разделе «Трёхмерные объекты». Возможности использования для дизайна трёхмерных объектов готовых объектов и моделей. Создание трёхмерного текста. Работа с трёхмерными объектами с функцией Трёхмерное представление.

## **Тема 11. 3D экскурсии по России. Часть 1**

Основные составляющие VR- шлема, программное обеспечение. Виртуальные экскурсии по просторам Российской Федерации. Знакомство с многообразием живой природы.

## **Тема 12. 3D экскурсии по России. Часть 2**

Виртуальные экскурсии по просторам Российской Федерации. Знакомство с многообразием животного мира.

## **Тема 13. Итоговое занятие**

Проект «Вот это да!».

### **1.6. Формы аттестации**

<b>Планируемые результаты</b>	<b>Формы аттестации</b>
<b>Предметные</b>	
1.основные приёмы и способы обработки графического материала; 2.назначение и функции различных графических и текстовых редакторов; 3.приёмы использования аппаратных и программных средств мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука; 4.основы видеосъёмки, видеомонтажа, музыкального сопровождения; 5.иметь представление о базовых принципах работы графического редактора Adobe Photoshop; использовании инструментов программы, возможностях создания и обработки изображений; 6.основные приемы и методы работы в системе 3D-моделирования, способы печати на 3D-принтере; 7. основные термины и понятия: дополненная реальность (в т. ч. ее отличия от виртуальной), смешанная реальность. Основное	Игра-викторина «Моя работа»

<p>предназначение VR технологий; 8. алгоритм запуска графического редактора Paint 3D, основные функции графического редактора Paint 3D; <i>уметь:</i> 1. выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов; редактировать и обрабатывать изображения при помощи различного программного обеспечения; 2. составлять монтажный план сюжета, самостоятельно сделать монтаж ролика из рабочего материала; 3. создавать свои собственные графические объекты, используя возможности Adobe Photoshop; 4. создавать простейшие 3D-модели твердотельных объектов, печатать с помощью 3D принтера базовые элементы и готовые модели; 5. работать с инструментами графического редактора Paint 3D; 6. правильно и безопасно использовать VR технологии;</p>	
<b>Метапредметные</b>	
<p>1. самостоятельно определять цель своего обучения, формулировать для себя новые задачи в творческой деятельности; 2. уметь оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности её решения;</p>	Творческий проект «Я могу»
<b>Личностные</b>	
<p>1. развитие умения и навыков самостоятельной практической деятельности, повышение уровня самоконтроля; 2. формирование устойчивого интереса к знаниям в области современных технологий, к профессиям будущего. 3. сформированы основы интернет безопасности</p>	Проект «Вот это да!»

#### Формы контроля результатов:

- целенаправленное наблюдение (фиксация проявляемых обучающимися действий и качеств по заданным параметрам);
- результаты выполнения практических заданий.

#### **Формы подведения итогов реализации программы.**

По окончании курса обучения по программе обучающимся предоставляется возможность ответить на вопросы и выполнить творческий проект «Вот это да!».

## **2. Комплекс организационно - педагогических условий**

### **2.1. Методическое обеспечение**

Основными принципами обучения являются:

1. Научность. Принцип, предопределяющий сообщение обучающимся только достоверных, проверенных практикой сведений, при отборе которых учитываются новейшие достижения науки и техники.
2. Доступность. Предусматривает соответствие объема и глубины изучаемого материала уровню общего развития обучающихся в данный период, благодаря чему, знания и навыки могут быть сознательно и прочно усвоены.
3. Связь теории с практикой. Обязывает вести обучение так, чтобы дети могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.
4. Воспитательный характер обучения. Процесс обучения является воспитывающим, обучающийся не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развивает свои способности, умственные и моральные качества.
5. Наглядность. Объяснение техники изготовления коллажей, фотографий, рисунков с применением интернет - ресурсов. Для наглядности применяются

существующие видео материалы, а так же материалы собственного изготовления.

6. Закрепление умений и навыков должно достигаться неоднократным целенаправленным повторением и тренировкой.

7. Индивидуальный подход в обучении. В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей обучающихся.

## **2.2. Условия реализации программы**

**Форма обучения:** очная.

Данная программа реализуется на базе Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ «СОШ с. Ивантеевка им.

И.Ф. Дрёмова», в кабинете «Технологический класс»

### **Материально-техническое обеспечение.**

Ноутбуки

МФУ

Проектор «Слайдшоу»

Интернет

Фотоаппарат

3D принтер

Расходный материал

Шлем виртуальной реальности HTC Vive

Планшетный компьютер APPLE

**Кадровое обеспечение программы:**

Педагог дополнительного образования.

## **2.3.Список литературы**

**для педагога**

1. Гудридж, М. Профессия: кинорежиссер / М. Гудридж. - М.: Рипол Классик, 2022.
2. Тимошенко, С. Что должен знать кино-режиссер / С. Тимошенко. - М.: Теа-Кино-Печать, 2022
3. Хелен Папагианнис, Издание: Дополненная реальность. Все, что вы хотели узнать о технологии будущего, Бомбора, 2019.
4. Анохин, А. Б. 35 профессиональных приемов Photoshop CS5. Цветокоррекция, спецэффекты, коллажи, восстановление и ретуширование (+ CD-ROM) / А.Б. Анохин. - М.: Триумф, 2019. - 176 с.
5. Гуреев, А. П. Photoshop CS6. Мини-курс / А.П. Гуреев, А.А. Харитонов. - Москва: Мир, 2020.

**для обучающихся и родителей:**

1. Беленький, А. Цифровая фотография. Школа мастерства / А. Беленький. - СПб.: Питер, 2013. - 138 с. 1.
2. Прохоров А. А., Финков М. В., Прокди Р. Г. Самоучитель Photoshop CS6. Официальная русская версия. – СПб.: Наука и Техника, 2013.

## Цифровые образовательные ресурсы

1. <http://www.demiart.ru> – Сайт для пользователей Photoshop, учебник бесплатных уроков.
2. <http://www.photoshop-master.ru> – Уроки Adobe Photoshop и дополнения к Photoshop.
3. <http://globator.net> – Уроки Adobe Photoshop.
4. Интернет портал PROШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>
5. [Augmented Reality: Principles and Practice, Dieter Schmalstieg, Tobias Hollerer, Addison-Wesley Professional, 2016](#)
6. <http://proremontpk.ru/ustanovka/kak-sdelat-klip-iz-fotografij-s-muzykoj.html>
7. <http://softobase.com/ru/article/top-programm-dlya-montazha-video>