


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 двумерных 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!»
Итого		38	11	27	

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

Планируемые результаты	Формы аттестации
Предметные	
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>	
Метапредметные	
<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>	<p>Творческий проект «Я могу»</p>
Личностные	
<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>	<p>Проект «Вот это да!»</p>

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>