

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Тоншаевская средняя школа»  
Тоншаевского района Нижегородской области

РАССМОТРЕНО  
на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 13  
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом  
МОУ «Тоншаевская СОШ»  
Приказ № 01-02/199  
от «31» августа 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Медиатворчество»**

Уровень программы: базовый  
направление «Техническая»  
возраст обучающихся: 9- 16лет  
срок реализации -1год

Автор - составитель:

Волкова Ирина Александровна,  
Педагог дополнительного образования

2023год

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка.....стр.3-8
2. Учебный план.....стр.9-11
3. Содержание программы.....стр.11-16
4. Методическое обеспечение.....стр.16
5. Список литературы.....стр.17-18
6. Приложения.....стр. 19-21

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиатворчество» (далее – Программа) технической направленности базового уровня приобщает обучающихся к компьютерным технологиям, использованию интернет-ресурсов, развивает художественное воображение и эстетический вкус, помогает реализовать творческие способности, способствует профессиональному самоопределению в программнотехнической деятельности.

Медиатворчество – совсем молодое направление, но уже составляет конкуренцию самым востребованным специальностям. Оно даёт возможность освоить широкий спектр профессий. Позволяет более подробно ознакомиться с мультимедийными программами, графическими фото- и видеоредакторами, научиться создавать слайд-шоу, овладеть навыками вёрстки, съёмки и монтажа видеороликов. Медиатворчество – позволяет создать современную информационно-технологическую платформу, площадку для продуктивного взаимодействия с детьми и молодежью всех заинтересованных лиц – родителей, педагогов, расширить возможности для приобщения к медиакультуре детей и взрослых.

Программа разработана в соответствии

- Программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242
- Письмо Министерства образования Нижегородской области от 30.05.2014 г. № 316-01-100-1674/14 «Методические рекомендации по разработке образовательной программы образовательной организации дополнительного образования»

### **Направленность Программы:** Техническая

**Актуальность Программы** продиктована современными требованиями социума, особенностями современной жизни. В век бурного роста научно-технического прогресса медиатехнологии используются всё чаще, поскольку современная молодёжь самостоятельно создаёт медиaproдукцию и одновременно является её активным потребителем.

Современному обществу необходимы люди креативные, способные творчески подходить к любым трудностям, видеть мир принципиально в другом свете, принимать нестандартные решения, находить новые пути развития. Создание медийных продуктов является хорошей возможностью для реализации творческой индивидуальности, а также демонстрации эффективности работы в команде, приобретения опыта достижения совместных результатов.

В процессе реализации Программы, обучающиеся осваивают способы создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет технологий, смогут более полно выявить свои способности в изучаемой области, подготовить себя к осознанному выбору профессии.

**Новизна Программы** заключается в том, что она дает возможность развивать потенциал обучающегося через решение творческих задач как в качестве реципиента, так и коммуникатора. Различные формы участия в процессе массовой коммуникации и высокая вариативность в выборе способов передачи информации способствуют формированию активной гражданской позиции.

**Педагогическая целесообразность Программы** заключается в том, что она направлена на развитие критического мышления и умения самостоятельно вести проектную деятельность, связанную с массовыми коммуникациями, что создает условия, обеспечивающие личностный рост обучающихся.

**Отличительная особенность Программы** состоит в том, что она не только прививает навыки и умения работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры обучающихся в процессе работы над реальным продуктом, таким как разработка визиток, афиш, буклетов, слайд-фильмов, презентаций, над монтажом видео, созданием сайтов, съемкой роликов и мультфильмов.

В Программе предусмотрена возможность построения индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности, в зависимости от уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности, что позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого обучающегося.

Программа может быть использована при подготовке к демонстрационному экзамену по направлению «Видеопроизводство» и к участию в Чемпионате WorldSkills Russia (юниоры).

В Программе предусмотрена возможность построения индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности, в зависимости от уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности, что позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого обучающегося.

Программа может быть использована при подготовке к демонстрационному экзамену по направлению «Видеопроизводство» и к участию в Чемпионате WorldSkills Russia (юниоры).

**Цель Программы** – создать условия для творческого развития и профессионального самоопределения обучающихся посредством обучения современным медиатехнологиям, приобщения к основам компьютерной грамотности, рекламы, фото, киноискусству, программированию.

Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда задач.

### **Задачи Программы**

#### *Обучающие:*

- обучать работать с базовыми компьютерными программами для
- создания информационной продукции;
- формировать практические умения и навыки по созданию и редактированию графических объектов;
- формировать навыки элементарного проектирования, алгоритмизации;
- формировать представление о коммуникационных, информационных и компьютерных технологиях;
- обучать основам фото- и видеосъемки;
- обучать основам обработки цифровых изображений и видеомонтажа.

#### *Развивающие:*

- развивать творческие способности, воображение, фантазию, художественный вкус;
- развивать образное, пространственное мышление, чувство гармонии и стиля;
- способствовать формированию навыков самостоятельной

творческой работы;

- способствовать развитию коммуникабельности.

*Воспитательные:*

- воспитывать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, целеустремленность и самостоятельность;
- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через творчество;
- формировать активную гражданскую позицию;
- мотивировать обучающихся на занятия медиатворчеством.

### **Возраст и особенности обучающихся**

Занятия по Программе ведутся в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 9-16 лет, проявляющих интерес к медиатехнологиям и имеющих базовые знания пользователя компьютером.

Количество обучающихся в группе – 15 человек.

### **Сроки реализации Программы**

Программа рассчитана на 1год обучения. Общее количество часов в год составляет 144 часа.

### **Формы и режим занятий**

Занятия в объединениях могут проводиться по группам, индивидуально или всем составом объединения, в течение всего учебного года, включая каникулярное время. Режим занятий 2 раза в неделю по 2 часа. (4 часа в неделю, 144 часа в год).

Основные формы работы на занятиях – образно-творческая, игровая, беседа, творческие задания, подвижные и творческие игры, экскурсии.

### **Планируемые результаты освоения Программы**

По итогам **1-го года** освоения Программы обучающиеся **будут знать:**

- технику безопасности и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- основные понятия и термины, применяемые в информационных и коммуникационных технологиях;
- устройство компьютера;
- формы представления информации в Microsoft Word;
- особенности работы в программе Adobe Photoshop;
- возможности графических редакторов Gimp и Paint; □ основы программирования в среде Scratch; **будут уметь:**
- соблюдать правила техники безопасности при работе;
- работать в программе Adobe Photoshop;
- создавать и редактировать графические объекты в редакторах Gimp и Paint;
- конструировать объекты различной степени сложности в среде программирования Scratch;
- создавать мультфильмы.
- особенности работы в киностудии Windows Movie Maker и программе Movavi Video Editor Plus;
- интернет-сервисы и их возможности;
- виды медиапродукции;
- технологию редактирования фото и видео;

**будут уметь:**

- работать в различных интернет-сервисах;

- создавать информационную мультимедийную продукцию;
- программировать мини-игры;
- создавать видео и цифровые изображения;
- выполнять монтаж видео в Microsoft Movie Maker и редактировать цифровые изображения в Adobe Photoshop.

***Формы проведения аттестации:***

- практические задания;
- тест;
- самостоятельная работа; □ открытое занятие.

Реализация Программы предполагает единство взаимосвязанных целей, принципов, содержания, форм, методов и условий педагогической деятельности, обеспечивающих успешность процесса адаптации обучающихся к современному социуму. Материал строится на принципах: «от простого к сложному», доступности материала, развивающего обучения.

Основной формой проведения являются комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической части, большее количество времени уделяется практической части. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

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

***Формы проведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:***

Формы контроля и оценочные материалы служат для определения результативности освоения обучающимися Программы. Текущий контроль проводится по окончании изучения каждой темы – выполнение обучающимися практических заданий или тестов. Промежуточный контроль проходит в середине учебного года в форме открытого занятия. Итоговый контроль (зачетное занятие) проходит в конце учебного года – в форме защиты самостоятельно выполненных проект

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН .

№	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Медиатворчество: возможности и области применения</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Жанры и темы медиакультуры.	2	1	1	Первичная диагностика. Тест
<b>2.</b>	<b>Программирование в среде Scratch</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	
2.1.	Циклы и условный оператор	6	1	5	Текущий контроль. Тест
2.2.	Создание мини-игр	12	4	8	Текущий контроль. Практическое задание
<b>3.</b>	<b>Основы работы в Stop Motion Studio</b>	<b>20</b>	<b>5</b>	<b>15</b>	
3.1.	Введение в программу Stop Motion Studio	7	2	5	Текущий контроль. Практическое задание
3.2.	Разработка сценария и сбор материала для мультфильма	7	2	5	Текущий контроль. Практическое задание
3.3.	Создание и монтаж мультфильма	6	1	5	Текущий контроль. Практическое задание
<b>4.</b>	<b>Программирование в среде Scratch</b>	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	
4.1.	Знакомство со средой Scratch	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
4.2.	Начало программирования. Первые программы в среде Scratch	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
4.3.	Графические и звуковые редакторы Scratch.	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
<b>5.</b>	<b>Основы работы в программе Gimp</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	
5.1.	Интерфейс растрового редактора Gimp Создание анимированной графики	9	2	7	Текущий контроль. Практическое задание
5.2.	Интерфейс растрового редактора Gimp	9	2	7	Промежуточный контроль. Открытое занятие

	Создание анимированной графики				
<b>6.</b>	<b>Основы работы в Adobe PhotoShop</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
6.1.	Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
6.2	Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop	8	2	6	Текущий контроль. Практическое задание
<b>7.</b>	<b>Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus</b>	<b>28</b>	<b>4</b>	<b>24</b>	
7.1.	Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	7	1	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.2.	Начало работы в видеоредакторе Разработка сценария и сбор материала для фильма	7	1	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.3.	Основные приемы и методы создания видеоролика и монтаж	7	1	6	Текущий контроль. Практическое задание
7.4.	Создание и монтаж фильма	7	1	6	Текущий контроль. Практическое
<b>8.</b>	<b>Творческий проект</b>	<b>22</b>	<b>2</b>	<b>20</b>	
8.1.	Работа над творческим проектом	22	2	20	Текущий контроль. Самостоятельная работа
<b>9.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>4</b>	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на Конкурсе
	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>	<b>29</b>	<b>115</b>	



## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### **Раздел 1. Медиатворчество: возможности и области применения *Тема 1.1.***

#### ***Вводное занятие. Техника безопасности***

**Теория.** Знакомство с деятельностью. Цели и задачи программы. Задачи и план работы. Понятие «медиа», «цифровые технологии». Возможности и области применения медиатворчества. Профессии, связанные с медиа, с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ). Инструктаж по технике безопасности.

**Практика.** Вводная диагностика. Выполнение теста.

### **Раздел 2. Персональный компьютер**

#### ***Тема 2.1. Циклы и условный оператор***

**Теория.** Циклы с фиксированным числом повторений. Заголовок цикла. Тело цикла. Циклы с условным оператором. Заголовок цикла. Тело цикла. Предусловие и постусловие. Заикливание.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Создание программ с использованием циклов с фиксированным числом повторений.

Задание 2. Создание программ с использованием циклов с предусловием и постусловием.

#### ***Тема 2.2. Создание мини-игр***

**Теория.** Виды компьютерных игр. Этапы разработки игр программистами. Логика создания персонажей для игры. Перевод алгоритма, написанного на естественном языке, в коды Scratch.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Алгоритмическая разработка проекта, запись на естественном языке событий и точек взаимодействия героев будущей игры.

Задание 2. Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры.

Задание 3. Разработка скриптов для спрайтов и объектов. Задание 4.

Тестирование и отладка программы.

### **Раздел 3. Основы работы в Stop Motion Studio**

#### ***Тема 3.1. Введение в программу Stop Motion Studio***

**Теория.** Понятие в программу Stop Motion Studio

**Практика.** Выполнение практических заданий по теме «Введение в программу Stop Motion Studio».

#### ***Тема 3.2. Разработка сценария и сбор материала для мультфильма.***

**Теория.** Понятие «сценарий», «сбор материалов». Базовые понятия сценария. Основные элементы сценария. Основные элементы сбора материала. Особенности мультфильма.

**Практика.** Выполнение практических заданий по теме «Введение в программу Stop Motion Studio». Основные элементы мультфильма».

**Тема 3.3. Создание и монтаж мультфильма.** Мультипликационная программа Stop Motion Studio. Стандартный набор элементов программы. Запись озвучивания мультфильма.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Отработка навыков в программе Stop Motion Studio.

### **Раздел 4. Программирование в среде Scratch**

#### ***Тема 4.1. Знакомство со средой Scratch***

**Теория.** Интерфейс редактора, элементы окна редактора. Список спрайтов, работа со спрайтами. Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, сцена, управление сценой, редактирование. Дополнительные кнопки и возможности редактора.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Смена костюмов спрайта. Задание 2. Создание анимации по смене костюмов. Задание 3. Добавление сцен в проект. Смена сцены. Задание 4. Добавление нового спрайта в проект. Задание 5. Добавление звуковых эффектов в проект. Задание 6. Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта.

#### **Тема 4.2. Начало программирования. Первые программы в среде Scratch**

**Теория.** Линейные алгоритмы. Способы запуска алгоритма. Система координат. Движение по координатам. Использование различных команд.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Создание первой программы. Задание 2. Сохранение программы. Задание 3. Внесение изменений в программу.

#### **Тема 4.3. Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм**

**Теория.** Команды поворота. Вставки звука в проект. Графический редактор. Блоки «Внешность».

**Практика.** Выполнение практического задания по теме «Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм».

### **Раздел 5. Основы работы в программе Gimp**

#### **Тема 5.1. Интерфейс растрового редактора Gimp**

**Теория.** Графический редактор Gimp. Окно программы. Панель инструментов. Выделение областей изображения.

**Практика.** Выполнение практического задания по теме «Интерфейс растрового редактора Gimp».

#### **Тема 5.2. Основы работы со слоями**

**Теория.** Понятие слоя. Способы создания слоя. Параметры слоёв. Режимы наложения слоёв. Выбор основного и фонового цветов. Использование инструментов рисования. Заливка. Градиент. Особенности создания компьютерного коллажа. Текстовые слои. Работа с текстом.

**Практика.** Открытое занятие по теме «Основы работы со слоями».

### **Раздел 6. Основы работы в Adobe Photoshop**

#### **Тема 6.1. Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop**

**Теория.** Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели – вспомогательные окна. Инструменты рисования. Контекстное меню. Палитры. Панель управления. Строка состояния. Окно настройки редактора. Выделение областей. Маски, каналы, фильтры. Создание и удаление слоев. Рисование и раскрашивание. Тоновая и цветовая коррекция.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Просмотр палитры цветов различных изображений в разном масштабе. Настройка параметров программы, рабочей среды.

Задание 2. Использование различных инструментов выделения. Кадрирование изображения.

Задание 3. Корректировка изображения.

Задание 4. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

#### **Тема 6.2. Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop**

**Теория.** Фотоколлаж и его особенности. Порядок действий: выбор или создание фона; открытие и размещение на фоне фотографий; обработка изображений; доработка деталей, применение фильтров, добавление эффектов.

**Практика.** Открытое занятие. Создание коллажа любой сложности по своему выбору.

## **Раздел 7. Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus**

### **Тема 7.1. Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus**

**Теория.** Внешний вид программы. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма в программе Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus.

**Практика.** Выполнение практических заданий.

Задание 1. Определение целей и задач видеофильма.

Задание 2. Сценарий.

### **Тема 7.2. Начало работы в видеоредакторе**

**Теория.** Знакомство с понятиями «монтажная дорожка», дорожка «видео», «переход», «звук», «звук или музыка».

**Практика.** Выполнение практического задания. Работа над созданием видеопроекта: подготовка клипов.

### **Тема 7.3. Основные приемы и методы создания видео**

**Теория.** Знакомство с понятиями «наложение названия», видеопереходы и видеоэффекты, создание титров, работа со звуком.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Вставка титров и надписей.

Задание 2. Добавление фонового звука.

Задание 3. Создание видеофильма с использованием эффектов, переходов и вставка титров, надписей и графики.

Задание 4. Сохранение фильма.

### **Тема 7.4. Монтаж видео**

**Теория.** Понятие «монтаж», «видеопереход». Сохранение, формат видео.

**Практика.** Выполнение практических заданий. Задание 1. Монтаж фильма вручную.

Задание 2. Использование видеоэффектов.

Задание 3. Добавление видеопереходов.

Задание 4. Сохранение фильма.

## **Раздел 8. Творческий проект**

### **Тема 8.1. Работа над творческим проектом**

**Теория.** Проектирование. Этапы работы над проектом. Информационный макет.

**Практика.** Выполнение практического задания. Выбор темы. Цели и задачи. Создание информационного макета проекта. Написание проекта по макету.

## **Раздел 9. Итоговое занятие**

**Практика.** Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.

### **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Продуктивность работы во многом зависит от качества материально-технического оснащения процесса, инфраструктуры организации и иных условий. При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях.

Для успешного проведения занятий и выполнения Программы в полном объеме необходимы: **инфраструктура организации:**

- учебный кабинет **технические средства обучения:**
- ноутбук – 13 шт.;

- интерактивная доска;
- цифровой фотоаппарат; телефон
- ПО – Scratch (скачивается бесплатно);
- ПО – Windows Movie Maker (скачивается бесплатно);
- ПО – Movavi Video Editor Plus (скачивается бесплатно);
- ПО – Gimp (скачивается бесплатно);
- ПО – Adobe Photoshop (скачивается бесплатно);
- ПО-Stop Motion Studio(скачивается бесплатно).

#### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Базан-Лацкано И., Неймейстер Дж., Занд А. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. Базан-Лацкано, Дж. Неймейстер, А. Занд ; пер. С. Черников. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2021.
2. Блум С.Р. Создаем коллажи и иллюстрации с помощью Photoshop и Painter / С.Р. Блум. – Москва : Эксмо, 2015.
3. Голикова Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голикова. – Москва : ВHV, 2019.
4. Колошкина И., Селезнев В., Дмитроченко С. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Колошкина, В. Селезнев, С. Дмитроченко. – Санкт-Петербург : Юрайт, 2020.
5. Макаровских Т. GIMP и Adobe Photoshop : лекции по растровой графике / Т. Макаровских. – Санкт-Петербург : Либроком, 2021.
6. Путина А.С. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А.С. Путина. – Москва : Лаборатория знаний, 2019. 10. Хахаев И. Свободный графический редактор Gimp. Первые шаги / И. Хахаев. – Москва : ДМК Пресс, 2016.
11. Хуркман, А. Цветокоррекция: творческие стили для кино и видео / А. Хуркман ; пер. И. Люско. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2020.
12. Видеоуроки по GIMP для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TD4TX> (Дата обращения 26.01.2021).
13. Видеоуроки по скретч. Что такое Scratch и его возможности / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDfvq> (Дата обращения 26.01.2021).
14. Как работать в Paint : видеокурс для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDfya> (Дата обращения 26.01.2021).
15. Как пользоваться Windows Movie Maker – возможности и описание / 2021 Киностудия Movie Maker : [сайт]. – URL: <https://movie-makerwindows.ru/how-to-use-movie-maker/> (Дата обращения 26.01.2021).
16. Microsoft Word для начинающих от А до Я : базовый курс видеоуроков по программе Ворд / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg7R> (Дата обращения 26.01.2021).
17. Movavi Video Editor Plus 2020. Обучаемся монтажу. Быстро и легко создаем видео / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg9m> (Дата обращения 26.01.2021).

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

#### Календарно- учебный график

№ П/П	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Очная	2	Вводное занятие. Техника безопасности Жанры и темы медиакультуры.		
2				Очная	6	Циклы и условный оператор		
3				Очная	12	Создание мини-игр		
4				Очная	4	Введение в программу Stop Motion Studio		
5				Очная	4	Разработка сценария и сбор материала для мультфильма		
6				Очная	4	Создание и монтаж мультфильма		
7				Очная	8	Знакомство со средой Scratch		
8				Очная	8	Начало программирования. Первые программы в среде Scratch		
9				Очная	8	Графические и звуковые редакторы Scratch.		
10				Очная	9	Интерфейс растрового редактора Gimp Создание анимированной графики		
11				Очная	9	Интерфейс растрового редактора Gimp Создание анимированной графики		
12				Очная	8	Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop		

13				Очная	8	Создание коллажа из фотографий в Adobe Photoshop		
14				Очная	7	Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus		
15				Очная	7	Начало работы в видеоредакторе Разработка сценария и сбор материала для фильма		
16				Очная	7	Основные приемы и методы создания видеоролика и монтаж		
17				Очная	7	Создание и монтаж фильма		
18				Очная	7	Работа над творческим проектом		
19				Очная	4	<b>Итоговое занятие</b>		