

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«АРЗАМАССКИЙ ТЕХНИКУМ СТРОИТЕЛЬСТВА И ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА»
Центр цифрового образования детей «IT-куб»

СОГЛАСОВАНО:

Начальник IT-куба

А.А. Ручкина

(подпись)

(Ф.И.О)

« 24 » 05 20 24 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ГБПОУ АТСП

Е.Ю. Архипова

(Ф.И.О)



« 31 » 05 20 24 г.

СОГЛАСОВАНО:

Педагогический совет

Протокол №5 от 27.05.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Медиа. Создание цифрового контента»

Направленность – техническая

Возраст обучающихся: 14-18 лет

Срок реализации: 1 год

Объем: 144 часа

Авторы-составитель:

Кочешков Данила Иванович,
педагог дополнительного образования,
Юренкова Марина Александровна,
методист

г.о.г. Арзамас

2024

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи.....	10
1.3 Содержание программы	11
1.3.1 Учебный план	11
1.3.2 Содержание учебного плана	19
1.4 Планируемые результаты	28
2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы.....	30
2.1 Календарный учебный график.....	30
2.2 Условия реализации программы	31
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы	33
2.4 Методические материалы.....	35
Список литературы	38
Приложение	40

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Благодаря урокам создания цифрового контента обучающийся может работать с информацией и общаться с людьми.

Создание контента развивает в обучающемся способность находить и обрабатывать любую информацию, вести конструктивный диалог с оппонентом на его «языке» независимо от его статуса, умения без лишнего стеснения выражать свои мысли.

Среди других приобретаемых обучающимися навыков числится также способность харизматично и уверенно вести публичные выступления, умение правильно держаться в кадре, находить выход в курьезных ситуациях. Познакомиться с операторским искусством и режиссурой монтажа.

Погружаясь в обучение, обучающийся сможет приблизиться к профессиональной среде, попробовать себя в разных амплуа, а также начать процесс выбора своей профессии, идентификации себя как личности и определения своего призвания.

Этот опыт поможет обучающимся в дальнейшем успешно осваивать и другие виды технических и художественно-творческих видов деятельности. Это может быть последующее обучение актерскому мастерству, режиссуре кино, телевидения и звукорежиссуре.

Программа направлена на обучение учащихся от 14 до 18 лет, интересующихся современными творческими специальностями.

Направленность программы

Программа «Медиа. Создание цифрового контента» имеет техническую направленность. Ее содержание направлено на развитие навыков работы видеоредактирующих компьютерных программах, реализацию межпредметных связей с черчением, трудовым обучением, изобразительным искусством, информатикой и другими дисциплинами.

Также изучение программы «Медиа. Создание цифрового контента» влияет на появление новых культурных потребностей в подростковой среде, направленных на решение актуальных для молодежи проблем самоопределения.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит ***перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:***

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2022);

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

- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» - Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 №28;

- СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» - Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.01.2021 №2.

- Приказ Минобрнауки России № 845, Минпросвещения России № 369 от 30.07.2020 «Об утверждении Порядка зачета организацией,

осуществляющей образовательную деятельность, результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность»;

– Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме № МР-81/02вн от 28.06.2019.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, обучение медиа через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система медиа занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и созданию кадрового потенциала.

Прогностичность программы «Медиа. Создание цифрового контента» заключается в том, что она отражает требования и актуальные тенденции не только сегодняшнего, но и завтрашнего дня, а также имеет междисциплинарный характер, что полностью отражает современные тенденции построения как дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ, так и образования в целом.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиа. Создание цифрового контента» вовлекает обучающегося в осознанный процесс развития компетенций в медиа среде. В процессе освоения данной программы они получают дополнительные знания в области графического дизайна, по основам фото и видеосъемки, по обработке фото, по монтажу видеороликов, по созданию подкастов и работе со звуком, по основам постинга в социальных сетях.

Отличительная особенность программы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Медиа. Создание цифрового контента» заключается в том, что она является практико-ориентированной. В ходе освоения разделов данной программы, обучающиеся получают практические навыки создания и обработки цифрового контента с применением современных технологий. Полученные теоретические знания сразу же применяются на практике, что способствует лучшему усвоению материала.

Раздел – структурная единица образовательной программы, имеющая определенную логическую завершенность по отношению к результатам обучения. Разделы направлены на формирование определенных компетенций (hard и soft). Разделы отличаются по сложности и реализуются по принципу «от простого к сложному».

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиа. Создание цифрового контента» предназначена для обучающихся в возрасте 14-18 лет, не имеющих ограниченных возможностей здоровья, препятствующих занятиям.

Группа формируется *по возрасту* 14-18 лет.

Формы занятий: групповые, количество обучающихся в группе – 8-12 человек.

Место проведения: 607220, Нижегородская область, г.о.г. Арзамас, ул. Мира, д. 1.

Возрастные особенности группы

Содержание программы учитывает возрастные психологические особенности обучающихся 14-18 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. На данном этапе ведущей для обучающихся становится учебная и практическая деятельность. Этот возраст характеризуется тем, что происходит перестройка познавательных процессов: закладываются основы познавательных процессов и намечаются общие направления формирования моральных и социальных установок личности.

Однако игра в этом возрасте продолжает занимать второе по значимости место после учебной деятельности (как ведущей) и существенно влиять на развитие обучающихся. Реализация творческого потенциала способствует самоутверждению обучающихся, развивает профессиональные качества, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества, которые могут им понадобиться в их будущей взрослой жизни. В работе над медиа проектами каждый обучающийся курса получит основу профессиональных навыков, которые впоследствии помогут при поступлении в учреждения СПО и ВПО по направлению программы, а также при трудоустройстве на работу.

Режим занятий, объем программы: длительность одного занятия составляет 2 академических часа (по 45 минут) с перерывом (переменой) в 10 минут, периодичность занятий – 2 раза в неделю.

Срок освоения программы определяется содержанием программы и составляет 1 год (144 часа).

Формы обучения: очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Учебный процесс строится таким образом, чтобы экспериментальная и практическая работы преобладали над теоретической подготовкой. Необходимые для работы теоретические сведения находятся на каждом персональном компьютере в специальной папке, даются педагогом перед началом практических занятий. Индивидуальная работа проводится во время практических занятий – при выполнении задания у каждого обучающегося возникают свои вопросы. Групповая работа проводится во время теоретических занятий. Каждая тема по направлению реализации программы сопровождается наглядной демонстрацией работы алгоритма для того, чтобы обучающиеся представляли наглядность задачи и её решение, а также к чему им нужно стремиться при выполнении поставленной задачи. Учебный процесс организуется на основе постепенного усложнения учебного материала, как теоретического, так и практического.

Виды занятий: консультация, конференция, учебная экскурсия, фронтальная и индивидуальная беседа, выполнение практических занятий, участие в конкурсах, соревнованиях и выставках научно-технической направленности. Также программа курса включает групповые и индивидуальные формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия).

По типу организации взаимодействия педагога с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

Педагогическая целесообразность программы «Медиа. Создание цифрового контента» заключается в том, что в современных условиях технологическое образование становится необходимостью, поскольку настоящий этап развития общества характеризуется интенсивным внедрением во все сферы человеческой деятельности новых наукоемких технологий.

Программа «Медиа. Создание цифрового контента» является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения и позволяет обучающемуся шаг за шагом раскрыть в себе творческие возможности и самореализоваться в современном мире.

Осваивая данную программу, обучающиеся будут овладевать навыками востребованных специальностей, многие из которых включены в список профессий будущего. Знания и навыки, формируемые в программе, будут полезны для каждой перспективной профессии.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий. Специальных медицинских противопоказаний к занятиям медиа не существует.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- созданием безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;

– созданием благоприятного психологического климата в учебной группе в целом;

– контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК и со специальным оборудованием.

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиа. Создание цифрового контента» имеет техническую направленность.

В ходе обучения, обучающиеся получают навыки командного взаимодействия, soft- и hard-компетенций, а также получают знания в области дизайнерского проектирования, конструирования и художественного оформления. Программа «Медиа. Создание цифрового контента» позволяет получить обучающимся необходимый объем знаний в зависимости от уровня подготовки и потребности.

Программа рассчитана на обучающихся 14-18 лет.

1.3 Цель и задачи

Целью программы является создание условий для личностного и профессионального развития обучающихся, посредством обучения медиа-планированию, редактированию фото, монтажу видео и работе со звуком.

Задачи программы:

Обучающие:

- расширить кругозор, пополнить знания, активизировать мыслительную деятельность обучающихся, направленную на развитие коммуникативных навыков;
- обучить работе с информацией и основам телепроизводства.

Развивающие:

- развить способности проведения публичных выступлений;
- развить зрительную память и чувство композиции, чувство стиля и вкуса;
- развить потребность самовыражения через видео продукт.

Воспитательные

- воспитать культуру общения, безопасного труда при работе с аппаратурой;
- сформировать качества творческой личности с активной жизненной позицией;
- воспитать самостоятельность, чувство коллективизма и взаимной поддержки.

1.3 Содержание программы

1.3.1 Учебный план

Таблица 1

№, п/п	Название раздела, темы	Описание тем	Кол-во часов		
			Всего	Теория	Практика
Раздел 1. Введение			10	6	4
1-2	Вводное занятие	Знакомство в виде интервью. Учимся брать интервью.	2	1	1
3-4	Понятие человек медиа сферы	Формирование портрета человека, который работает в медиа сфере. Собственная ассоциация и представление себя как человека из медиа сферы.	2	1	1
5-6	Сценарное дело	Проба написания сценария на выбранную тему и объяснение теоретических основ по данному направлению.	2	1	1
7-8	Раскадровка и основы работы с видео. Теория	Создание собственного макета видео и работа по раскадровке изображения.	2	2	0
9-10	Основы по обработке фотографий	Знакомство с основами по обработке фотографий в программах линейки Adobe.	2	1	1
Раздел 2. Первоначальные понятия о работе с медиа			18	9	9

11-12	Основы работы в Adobe Photoshop	Основы работы с растровой графикой и обучение созданию собственных макетов.	2	1	1
13-14	Основы цветокоррекции в Adobe Photoshop	Основы работы с растровой графикой и обучение цветокоррекции.	2	1	1
15-16	Работа в кадре	Работа в кадре. Общий вводный урок.	2	1	1
17-18	Работа в кадре. Интервью	Работа в кадре. Интервью. Общий вводный урок по теме интервью и основные принципы данного направления.	2	1	1
19-20	Основы видео съёмки	Основы видео съёмки и работа с камерой как профессиональным инструментом.	2	1	1
21-22	Основы фото съёмки	Основы фотосъёмки и работа с камерой как профессиональным инструментом.	2	1	1
23-24	Монтаж видео	Основы видеомонтажа и знакомство с программой для видео монтажа.	2	1	1
25-26	Монтаж видео. Pinterest	Основы монтажа роликов для социальных сетей на примере социальной сети Pinterest.	2	1	1
27-28	Авторское право	Знакомство с понятиями авторское право и лицензируемый продукт.	2	1	1
Раздел 3. Работа с аппаратурой			10	5	5

29-30	Аппаратура для создания сюжета	Аппаратура для создания сюжета. Знакомство и объяснение общих принципов.	2	1	1
31-32	Композиция	Создание композиции.	2	1	1
33-34	Работа со световым оборудованием	Принципы и основы работы со световым оборудованием.	2	1	1
35-36	Работа с камерой	Основы и различия работы с камерой для фото и видео съёмки. Формирование понимания разницы и схожих принципов.	2	1	1
37-38	Работа со звуком	Работа со звуком. Выведение звука, работа с петличками. Синхронизация звука с картинкой.	2	1	1
Раздел 4. Основы монтажа, рендера и публикации			24	12	12
39-40	Работа с голосом	Основы записи и обработки голоса. Упражнения для развития дикции.	2	1	1
41-42	Запись звука	Принцип работы звукозаписывающих устройств.	2	1	1
43-46	Видео монтаж. Основы Adobe Premier	Основы видеомонтажа в программе Adobe Premier.	4	2	2
47-50	Видео монтаж. Создание первого монтажа	Видеомонтаж в Adobe Premier. Создание первого монтажа.	4	2	2
51-52	Видео монтаж. Преимущества и недостатки	Преимущества и недостатки работы в Adobe Premier.	2	1	1

53-54	Рендер видео	Основы рендеринга видео и специфика рендеринга.	2	1	1
55-56	Создание фото	Создание фотографий. Основы съёмки.	2	1	1
57-58	Создание фото. Освещение	Создание фотографий. Основы съёмки на разных локациях с учётом освещения.	2	1	1
59-60	Создание фото. Знакомство с Adobe Lightroom	Создание фото. Знакомство с Adobe Lightroom в качестве универсальной программы для обработки фотографий.	2	1	1
61-62	Создание фото. Цветокоррекция	Создание фото. Цветокоррекция в Lightroom. Работа с пресетами.	2	1	1
Раздел 5. Работа в кадре			8	4	4
63-64	Устранение стеснения при работе в кадре	Устранение стеснения при работе в кадре как самой большой трудности при работе.	2	1	1
65-66	Интервью	Как правильно взять интервью?	2	1	1
67-68	Интервью. Секреты и тонкости	Основы тонкости при интервью.	2	1	1
69-70	Положение в кадре	Как правильно занять положение в кадре?	2	1	1
71-72	Промежуточная аттестация		2	-	2

Раздел 6. Социальные сети			16	8	8
73-74	Социальная сеть Вконтакте. Основы	Основы публикации материалов в социальной сети Вконтакте.	2	1	1
75-76	Социальная сеть Вконтакте. Постинг	Основы правил постинга в социальной сети Вконтакте.	2	1	1
77-78	Социальная сеть Pinterest. Основы	Основы публикации материалов в социальной сети Pinterest.	2	1	1
79-80	Социальная сеть Pinterest. Постинг	Основы правил постинга в социальной сети Pinterest.	2	1	1
81-82	Социальная сеть Tumbrl. Основы	Основы публикации материалов в социальной сети Tumbrl.	2	1	1
83-84	Социальная сеть Tumbrl. Постинг	Основы правил постинга в социальной сети Tumbrl.	2	1	1
85-86	Социальная сеть Telegram. Основы	Основы публикации материалов в социальной сети Telegram.	2	1	1
87-88	Социальная сеть Telegram. Постинг	Основы правил постинга в социальной сети Telegram.	2	1	1
Раздел 7. SMM			18	9	9
89-90	Знакомство с понятием SMM	Знакомство с понятием SMM. Основы данного направления.	2	1	1

91-92	Контент план	Контент план как общее понятие для структурирования работы.	2	1	1
93-94	Медиа план	Медиа план как главное дело фотографа или видеографа.	2	1	1
95-96	Постинг и его принципы	Принципы постинга в социальных сетях и различия правил для каждой социальной сети.	2	1	1
97-98	Виды контента	Виды контента при создании контент-плана.	2	1	1
99-100	Написание текста для поста	Написание текста для поста с учётом определённых правил.	2	1	1
101-102	Урок построения речи и повторение правил русского языка	Урок построения речи и повторение правил русского языка.	2	1	1
103-104	Работа с аудиторией и выявление ключевых групп	Работа с аудиторией и выявление ключевых групп. Написание постов под разные возрастные группы.	2	1	1
105-106	Специфика работы с разными возрастными группами	Специфика работы с разными возрастными группами и создание контента для любого возраста.	2	1	1
Раздел 8. Сюжет и оформление идеи			14	7	7
107-108	Создание сюжета для фото коллажа	Создание сюжета для фото коллажа и его оформление клиенту.	2	1	1

109-110	Создание сюжета для отчётного видеоролика	Создание сюжета для отчётного видеоролика.	2	1	1
111-112	Создание сюжета для репортажного видеоролика	Создание сюжета для репортажного видеоролика по примеру новостных медиа.	2	1	1
113-114	Знакомство с трёхактной структурой	Знакомство с трёхактной структурой при создании видео.	2	1	1
115-116	Лучшие мировые видео, которые стали самыми популярными в интернете	Лучшие мировые видео, которые стали самыми популярными в интернете. Разбор причин.	2	1	1
117-118	Как оформить свою идею на продажу?	Как оформить свою идею на продажу? Несколько советов начинающим.	2	1	1
119-120	Как достичь уникальности?	Описание уникальных идей и как сделать продукт отличный ото всех.	2	1	1
Раздел 9. Ключевые навыки для работника медиа сферы			22	9	13
121-122	Видео монтаж в After Effects	Видео монтаж в After Effects.	2	1	1
123-124	Основы векторной графики с Adobe Illustrator	Основы векторной графики с Adobe Illustrator. Создание макетов.	2	1	1
125-126	Мой первый анимированный ролик в After Effects	Мой первый анимированный ролик в After Effects. Как создать?	2	1	1

127-128	Мой второй анимированный ролик в After Effects	Мой второй анимированный ролик в After Effects. Закрепление материала.	2	1	1
129-130	Создание видеопереходов в Adobe Premier	Создание видеопереходов в Adobe Premier. Ключевые навыки и разбор ошибок.	2	1	1
131-134	Adobe Photoshop как инструмент дополнения фотографии	Adobe Photoshop как инструмент дополнения фотографии.	4	1	3
135-136	Лучшие фотостоки мира.	Где лучше всего смотреть работы других специалистов медиа сферы?	2	1	1
137-138	Собственные съёмки. Как не совершить ошибку.	Разбор основных ошибок во время фото и видео съёмки.	2	1	1
139-142	Собственный фильм	Как можно создать собственный фильм?	4	1	3
143-144	Итоговая аттестация		2	-	2
	ИТОГО:		144	69	75

1.3.2Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение

1.1 Вводное занятие

Теория: Вводный инструктаж по технике безопасности во время занятий. Технические правила интервью.

Практика: Знакомство в виде интервью. Необходимо взять интервью у обучающихся.

1.2 Понятие человек медиа сферы

Теория: Формирование портрета человека, который работает в медиа сфере.

Практика: Само презентация и выбор оптимального направления деятельности на время обучения.

1.3 Сценарное дело

Теория: Основы написания сценария.

Практика: Проба написания сценария.

1.4 Раскадровка и основы работы с видео. Теория

Теория: Основы работы с кадром.

Практика: Создание собственного макета.

1.5 Основы по обработке фотографий

Теория: Основы работы в Adobe Creative Cloud.

Практика: Основы работы в Adobe Creative Cloud.

Раздел 2. Первоначальные понятия о работе с медиа

2.1 Основы работы в Adobe Photoshop

Теория: Основы и принцип растровой графики.

Практика: Основы работы со слоями.

2.2 Основы цветокоррекции в Adobe Photoshop

Теория: Основные правила цветокоррекции.

Практика: Работа по цветокоррекции изображения.

2.3 Работа в кадре

Теория: Основы работы в кадре.

Практика: Применение полученных навыков на практике.

2.4 Работа в кадре. Интервью

Теория: Основы работы в кадре во время интервью.

Практика: Какое положение следует занять во время интервью.

2.5 Основы видеосъёмки

Теория: Основы работы камеры и режимы съёмки.

Практика: Работа с режимами съёмки камеры и применение навыков на практике.

2.6 Основы фотосъёмки

Теория: Основы работы камеры и режимы фотосъёмки.

Практика: Работа с режимами съёмки камеры и применение навыков на практике.

2.7 Монтаж видео

Теория: Знакомство с программами для видеомонтажа.

Практика: Работа над монтажом видео.

2.8 Монтаж видео. Pinterest

Теория: Основы монтажа для социальных сетей.

Практика: Монтаж ролика для социальных сетей.

2.9 Авторское право

Теория: Основы авторского права и возможность применения общедоступных материалов.

Практика: Основы авторского права и возможность применения общедоступных материалов на практике.

Раздел 3. Работа с аппаратурой

3.1 Аппаратура для создания сюжета

Теория: Основы расположения аппаратуры на разных локациях.

Практика: Работа с аппаратурой для создания сюжета.

3.2 Композиция

Теория: Знакомство с термином композиция.

Практика: Создание собственной композиции.

3.3 Работа со световым оборудованием

Теория: Принцип работы со световым оборудованием и виды оборудования.

Практика: Выстраивание светового оборудования в помещении.

3.4 Работа с камерой

Теория: Основы работы с камерой.

Практика: Создание фото и видео материала.

3.5 Работа со звуком

Теория: Принцип работы звукового оборудования.

Практика: Выведение звука через звуковую карту, работа с петличками.

Раздел 4. Основы монтажа, рендера и публикации

4.1 Работа с голосом

Теория: Основы записи и обработки голоса.

Практика: Упражнения для развития дикции.

4.2 Запись звука

Теория: Принципы работы звукозаписывающих устройств.

Практика: Работа со звукозаписывающими устройствами.

4.3 Видеомонтаж. Основы Adobe Premier

Теория: Знакомство с возможностями программы Adobe Premier.

Практика: Видеомонтаж в Adobe Premier.

4.4 Видеомонтаж. Создание первого монтажа

Теория: Инструменты для создания монтажа.

Практика: Создание видеомонтажа.

4.5 Видеомонтаж. Преимущества и недостатки

Теория: Работа в Adobe Premier.

Практика: Применение полученных навыков.

4.6 Рендер видео

Теория: Основы по рендеру видео.

Практика: Создание первого рендера видео.

4.7 Создание фото

Теория: Основы съёмки и обработки фотографии.

Практика: Обработка фотографии.

4.8 Создание фото. Освещение

Теория: Основы выстраивания света на разных локациях.

Практика: Фотографирование на разных локациях.

4.9 Создание фото. Знакомство с Adobe Lightroom

Теория: Основы работы в Adobe Lightroom.

Практика: Обработка фотографий в Adobe Lightroom.

4.10 Создание фото. Цветокоррекция

Теория: Цветокоррекция в Adobe Lightroom.

Практика: Работа с пресетами.

Раздел 5. Работа в кадре

5.1 Устранение стеснения при работе в кадре

Теория: Основы работы в кадре.

Практика: Участие в личной фотосессии.

5.2 Интервью

Теория: Основы интервью.

Практика: Взять интервью.

5.3 Интервью. Секреты и тонкости

Теория: Подробное описание процесса интервью.

Практика: Применение полученных знаний.

5.4 Положение в кадре

Теория: Объяснение лучших положений «модели» для работы в кадре.

Практика: Фотосъёмка.

Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в виде выполнения кейсового задания, подготовленного педагогом. Результат работы обучающегося над кейсом оценивается педагогом по 100-балльной шкале.

Раздел 6. Социальные сети

6.1 Социальная сеть Вконтакте. Основы

Теория: Правила публикации в социальных сетях.

Практика: Подготовка материала к публикации.

6.2 Социальная сеть Вконтакте. Постинг

Теория: Основы постинга.

Практика: Публикация поста в социальной сети Вконтакте.

6.3 Социальная сеть Pinterest. Основы

Теория: Правила публикации в социальных сетях.

Практика: Подготовка материала к публикации.

6.4 Социальная сеть Pinterest. Постинг

Теория: Основы постинга.

Практика: Публикация поста в социальной сети Pinterest.

6.5 Социальная сеть Tumbrl. Основы

Теория: Правила публикации в социальных сетях.

Практика: Подготовка материала к публикации.

6.6 Социальная сеть Tumbrl. Постинг

Теория: Основы постинга.

Практика: Публикация поста в социальной сети Tumbrl.

6.7 Социальная сеть Telegram. Основы

Теория: Правила публикации в социальных сетях.

Практика: Подготовка материала к публикации.

6.8 Социальная сеть Telegram. Постинг

Теория: Основы постинга.

Практика: Публикация поста в социальной сети Telegram.

Раздел 7. SMM

7.1 Знакомство с понятием SMM

Теория: Объяснение понятия SMM и создание контент-плана.

Практика: Создание контент-плана.

7.2 Контент-план

Теория: Контент-план как общее понятие для структурированной работы.

Практика: Создание контент плана.

7.3 Медиаплан

Теория: Основы медиапланирования.

Практика: Создание медиаплана.

7.4 Постинг и его принципы

Теория: Основы принципов постинга в социальных сетях.

Практика: Разбор ошибок из предыдущих уроков и создание новых постов.

7.5 Виды контента

Теория: Описание возможных видов контента при создании планирования.

Практика: Создание «познавательных» и «вовлекающих» постов.

7.6 Написание текста для поста

Теория: Пиши-сокращай, основные правила оформления текста.

Практика: Написание текста для поста.

7.7 Урок построения речи и повторение правил русского языка

Теория: Повторение правил построения речи.

Практика: Выстраивание синонимичного ряда и работа над речью.

7.8 Работа с аудиторией и выявление ключевых групп

Теория: Знакомство с понятием ключевые группы.

Практика: выявление ключевых групп.

7.9 Специфика работы с разными возрастными группами

Теория: Специфика работы с разными возрастными группами и создание контента для любого возраста.

Практика: Создание контента для любого возраста.

Раздел 8. Сюжет и оформление идеи

8.1 Создание сюжета для фотоколлажа

Теория: Основы создания фотоколлажа.

Практика: Создание фотоколлажа.

8.2 Создание сюжета для отчётного видеоролика

Теория: Основы создание сюжета.

Практика: Создание сюжета для ролика.

8.3 Создание сюжета для репортажного видеоролика

Теория: Изучение основ репортажной съёмки.

Практика: Работа с шаблонами, создание репортажного видеоролика.

8.4 Знакомство с трёхактной структурой

Теория: изучение трёхактной структуры при создании видеороликов, как основной шаблон создания фильмов.

Практика: Применение полученных навыков и написание собственной концепции (сценария) для видеоролика.

8.5 Лучшие мировые видео, которые стали самыми популярными в интернете

Теория: Рассмотрение причин успешности мировых бестселлеров с технической точки зрения.

Практика: Выявление сильных и слабых мест отечественного кинематографа и возможности интеграции зарубежных практик в Российское кино. Отработка предложений.

8.6 Как оформить свою идею на продажу?

Теория: Основные правила создания видео на продажу. Объяснение причин успешности фотографа и видеографа.

Практика: Создание раскадровки для продающего видео.

8.7 Как достичь уникальности?

Теория: Рассмотрение уникальности произведённого продукта с точки зрения конкретной геолокации.

Практика: Анализ рынка медиа и выявление уникальных продуктов для каждого региона.

Раздел 9. Ключевые навыки для работника медиа сферы

9.1 Видео монтаж в After Effects

Теория: Изучение основ видеомонтажа в After Effects.

Практика: Создание первой анимации в After Effects.

9.2 Основы векторной графики с Adobe Illustrator

Теория: Основы работы в программе Adobe Illustrator.

Практика: Создание первых макетов в данной программе.

9.3 Мой первый анимированный ролик в After Effects

Теория: Изучение основ анимации в After Effects.

Практика: Создание анимационного ролика.

9.4 Мой второй анимационный фильм в After Effects

Теория: Изучение принципов рендера и качества сохранения видео, а также дополнительных инструментов для создания и обработки видео.

Практика: Создание анимационного ролика.

9.5 Создание видеопереходов в Adobe Premier

Теория: Изучение основ видеопереходов в Adobe Premier.

Практика: Монтаж ролика, с учётом полученных знаний.

9.6 Adobe Photoshop как инструмент дополнения фотографии

Теория: Изучение возможностей программы Adobe Photoshop для обработки и дополнения фотографии.

Практика: Создание собственного макета в Adobe Photoshop.

9.7 Лучшие фотостоки мира

Теория: Изучение лучших фотостоков и формирование списка актуальных групп для поиска информации и макетов.

Практика: Создание собственного актуального списка удобных фотостоков и создание макета используя полученную информацию.

9.8 Собственные съёмки. Как не совершить ошибку

Теория: Разбор основных ошибок при съёмке.

Практика: Подготовка и написание сценария с учётом всех полученных знаний по результатам обучения.

9.9 Собственный фильм

Теория: Проработка всех актуальных вопросов по теме и отработка слабых позиций при подготовке к съёмкам фильма.

Практика: Создание собственного фильма.

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится в виде создания собственного контента по одной из выбранных тем: создание собственного фильма, подготовка контент плана, создание медиа плана, создание фотосессии, создание отчётного видео, подготовка Smm анализа и аудита. Темы для проектов обучающиеся выбирают на свое усмотрение при согласовании с педагогом или получают одну из тем проекта, подготовленных педагогом.

1.4 Планируемые результаты

Личностные:

- формирование ответственного отношения к обучению, готовности и способности обучающегося к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню общества;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам в сфере использования информации;
- формирование коммуникативной компетентности в различных сферах деятельности.

Предметные:

- развитие технологической памяти, умения предлагать самостоятельные решения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности;
- умение работать в программах: Adobe After Effects, Adobe Audition, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Lightroom classic;
- умение выстраивать композицию и работать со светом;
- умение работать с любой медиа-аппаратурой;
- умение публиковать посты и видео, писать стилистический текст.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;

- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- умение критически оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- владение основами самоконтроля, способности к принятию решений;
- умение извлекать нужную информацию из открытых источников;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетенция);
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и обучающимися в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

2.2 Условия реализации программы

Основной организационной формой обучения в ходе реализации данной образовательной программы является занятие. Эта форма обеспечивает организационную четкость и непрерывность процесса обучения. Знание педагогом индивидуальных особенностей, обучающихся позволяет эффективно использовать стимулирующее влияние коллектива на учебную деятельность каждого обучающегося.

Неоспоримым преимуществом занятия, является возможность соединения фронтальных и групповых форм обучения.

Формы занятий: лекции, игровые формы работы, практические занятия, работа с технически сложными программами, аудио, фото и видео съёмка. Также программа курса включает групповые формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия).

Материально-техническое обеспечение:

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

Оборудование:

- ноутбуки на каждого обучающегося и педагога;
- Wi-Fi для поддержания online доступа к системе обучения;
- Вспышка студийная Фалькон Айс Sprinter 300BW;
- Источник постоянного света Raylab;
- Набор юного блоггера;
- Набор для звукозаписи Scarlet 2i2 studio;
- Стабилизатор камеры FeiyuTech AK2000S;

- Источник постоянного LED света Yongnu YN360 III Pro;
- Фотоаппарат Panasonic Lumix GH5;
- Фотоаппарат Canon EOS 500D;
- Веб-камера Cyclop M100R1 Webcam;
- Медиа-конвектор AverMedia Live Gamer Extreme2 GC551;
- Видеокамера 360° Insta360 Pro.
- Телевизор.

Расходные материалы:

- маркеры;
- бумага писчая;
- шариковые ручки.

Информационное обеспечение:

- операционная система Windows 11;
- программное обеспечение Microsoft Office;
- Adobe Creative Cloud for Enterprise All apps Multiple Platforms Multi European Languages.

Методическое обеспечение:

Методические пособия, разработанные педагогом с учетом конкретных задач, упражнения, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования – Кочешковым Дániлой Ивановичем.

При реализации программы другим педагогом стоит учитывать, что педагогу необходимо познакомиться с технологией обучения основам медиа.

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- входящая диагностика;
- текущий контроль;
- промежуточная аттестация;
- итоговая аттестация.

Входящая диагностика по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Медиа. Создание цифрового контента» проводится в начале освоения программы с целью определения начального уровня знаний, умений и навыков. Обучающемуся задается ряд общих вопросов, касающихся области фото, видеосъемки и медиа сферы в целом. Вопросы подготавливает педагог, примерный список вопросов представлен в Приложении.

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение упражнений, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

Промежуточная аттестация проводится в виде выполнения кейсового задания, подготовленного педагогом. Результат работы обучающегося над кейсом оценивается педагогом по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 3. Список предлагаемых тем кейсовых заданий для выполнения обучающимися согласуется с учебной частью не позднее, чем за 3 месяца до проведения промежуточной аттестации по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Медиа. Создание цифрового контента». Критерии оценки кейсового задания представлены в Приложении.

В конце освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы обучающиеся реализуются итоговая аттестация в виде создания собственного контента по одной из выбранных тем: создание

собственного фильма, подготовка контент плана, создание медиа плана, создание фотосессии, создание отчётного видео, подготовка Smm анализа и аудита. Темы для проектов обучающиеся выбирают на свое усмотрение при согласовании с педагогом или получают одну из тем проекта, подготовленных педагогом. Список предлагаемых тем проектов для выполнения обучающимися согласуется с учебной частью не позднее чем за 3 месяца до проведения итоговой аттестации по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Медиа. Создание цифрового контента».

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения проекта и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 3:

Таблица 3

Баллы, набранные обучающимся	Уровень освоения
0–30 баллов	низкий
31–70 баллов	средний
71–100 баллов	высокий

Критерии оценивания индивидуального проекта представлены в Приложении.

Состав комиссии (не менее 3 человек): в обязательном порядке входит педагог; приветствуется привлечение ИТ - профессионалов, представителей высших и других учебных заведений, администрации учебной организации.

Компонентами оценки индивидуального проекта являются (по мере убывания значимости): качество ИП, отзыв педагога, уровень презентации и защиты проекта. Если проект выполнен группой учащихся, то при оценивании учитывается не только уровень исполнения проекта в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально.

2.4 Методические материалы

В образовательном процессе используются следующие методы:

1. конструктивный – последовательное знакомство с построением роботизированной модели: простые механизмы, программа, обучающие модели изображаемый предмет составляют из отдельных частей;
2. комбинированный – при создании изображения используются несколько графических техник;
3. проектно-исследовательский;
4. словесный – беседа, рассказ, объяснение, пояснение, вопросы, словесная инструкция;
5. наглядный - демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм, использование технических средств;
6. практический - практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы обучающихся.

Формы обучения:

- ***фронтальная*** – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран;
- ***групповая*** – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа распределяется на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;
- ***индивидуальная*** – подразумевает взаимодействие педагога с одним обучающимся. Как правило данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально,

затем обучающийся выполняет индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе;

– **дистанционная** – взаимодействие педагога и обучающихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты. Для реализации дистанционной формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, происходит свободное общение педагога и обучающихся в социальных сетях, по электронной почте, посредством видеоконференции или в общем чате. Кроме того, дистанционное обучение позволяет проводить консультации обучающегося при самостоятельной работе дома. Налаженная система сетевого взаимодействия, обучающегося и педагога, позволяет не ограничивать процесс обучения нахождением в учебной аудитории, обеспечить возможность непрерывного обучения в том числе, для часто болеющих или всех обучающихся в период сезонных карантинов (например, по гриппу) и температурных ограничениях посещения занятий.

Формы организации учебного занятия:

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения обучающимися образовательной программы, в соответствии с их возрастом, составом группы, содержанием учебного раздела.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Педагогические технологии: индивидуализация обучения; групповое обучение; коллективное взаимообучение; дифференцированное обучение; разноуровневое обучение; проблемное обучение; развивающее обучение; дистанционное обучение; игровая деятельность; коммуникативные технологии обучения; коллективная творческая деятельность; исследовательская деятельность; решение изобретательских задач; здоровьесберегающие технологии.

Дидактические материалы:

- методические пособия, разработанные педагогом с учетом конкретных задач;
- варианты демонстрационных программ;
- материалы по терминологии ПО;
- инструкции по сборке конструкций;
- учебная и техническая литература.

Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

Список литературы

Основные источники:

1. Э. Хэдли «Контент-маркетинг. «Новые методы привлечения клиентов в эпоху Интернета» — Москва : Изд-во АСТ, 2023 - 384 с.
2. М. Шакин «YouTube для бизнеса. Как раскрутить канал и заработать на видео» - Москва : Изд-во АСТ, 2022 – 352 с.
3. М. Борисов «Мобильная журналистика. Как создавать контент в эпоху смартфонов»: Альпина, 2022 – 224 с.
4. Adobe creative Team «Adobe Premier Pro 2023. Полный курс» – БХВ, 2023. – 496 с.
5. Adobe creative Team «Adobe After Effects 2023. Полный курс» – БХВ, 2023. – 464 с.

Дополнительные источники:

1. А. Симмонс «Сторителлинг. Как создавать истории, которые продают ваш бренд»: Методическое пособие – Москва: Манн, Иванов и Фербер (МИФ), 2022. – 320 с.
2. Д. Каплунов «Нейрокопирайтинг. 100 приемов влияния с помощью текста» — Москва : Аспект Пресс, 2021.– 448 с.
3. Д. Халилов «SMM без бюджета. 50 бесплатных инструментов продвижения» – М.: Инфра-Инженерия, 2023. - 288 с.

Электронные ресурсы:

1. Ассоциация кинообразования и медиа педагогики России: <http://www.medialiteracy.boom.ru/> (дата обращения 29.05.2024)
2. МедиаРевю – первый в России специализированный сайт медиа критики и медиа образования: <http://medialiteracy.boom.ru> (дата обращения 30.05.2024)

3. Ассоциация кинообразования и медиapedагогики России:
<http://edu.of.ru/mediaeducation> (дата обращения 30.05.2023)
4. Академические лекции и курсы онлайн: <https://www.lektorium.tv/>
(дата обращения 30.05.2024)
5. Открытая образовательная площадка: <https://universarium.org> (дата
обращения 30.05.2024)

Контрольно-измерительные материалы

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«Медиа. Создание цифрового контента»

Дополнительной общеобразовательной программой «Медиа. Создание цифрового контента» предусмотрено проведение:

- Входящей диагностики – оценка исходного уровня знаний, умений и навыков обучающихся перед началом образовательного процесса. Форма – собеседование.

- Текущий контроль – это оценка качества усвоения обучающимися содержания общеобразовательной программы в период обучения. Форма – опрос, выполнение упражнений, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

- Промежуточная аттестация – это оценка качества усвоения обучающимися знаний после изучения разделов: «Введение», «Первоначальные понятия о работе с медиа», «Работа с аппаратурой», «Основы монтажа, рендера и публикации», «Работа в кадре».

- Итоговая аттестация – это оценка качества усвоения обучающимися уровня достижений, заявленных в дополнительной общеобразовательной программе по завершении всего образовательного курса программы. Форма – защита проекта.

1. Материалы входящей диагностики

Входящая диагностика реализуется в форме собеседования по следующим вопросам:

1. Что такое интервью, в чем отличие от других медиа форматов?
2. Кто такой контент мейкер и чем он занимается?
3. Какие видео редакторы вы знаете?
4. Чем отличается редактор Adobe Premiere от такого редактора, как Adobe After Effects?
5. Что такое сценарий? Как он составляется?

Примерные варианты ответов представлены в таблице 1:

Таблица 1

1	2	3	4	5
Один из жанров в форме разговора журналиста с социально значимой личностью по актуальным вопросам. Кроме того, интервью является одним из методов получения информации в журналистике. В интервью участвуют два собеседника: интервьюер (журналист) и интервьюируемый. Они обмениваются информацией для того, чтобы насытить аудиторию (она является третьим участником коммуникации)	Контент-мейкеры — активные пользователи социальных сетей, которые обладают необходимыми навыками для создания качественного контента: копирайтинг, планирование стратегии продвижения, создание и редактирование фотографий.	FromFoto, ВидеоШОУ, Киностудия Windows, Movavi Video Editor, Sony Vegas Pro, Программа ВидеоМОНТАЖ, Avidemux, VideoPad Video Editor, WOMBLE MPEG VIDEO WIZARD, Lightworks, Adobe Premiere, Pinnacle Studio, AVS Video Editor, Adobe Premiere.	Adobe Premiere - для монтажа, а Adobe After Effects - для визуального оформления (анимации, простой композитинг и т.д.)	Сценарий – это руководство для продюсеров, режиссера, актеров, съемочной группы. Сценарий является общей почвой, с которой все в фильме будут работать от начала до конца производства.

Результаты собеседования оцениваются по 100-бальной шкале согласно таблице 2:

Таблица 2

Баллы, набранные обучающимися, уровень освоения	Критерии оценки
Высокий (71-100 баллов)	На качественные и теоретические вопросы дан полный, исчерпывающий ответ литературным языком с соблюдением технической терминологии в определенной логической последовательности, обучающийся приводит новые примеры, устанавливает связь между изучаемым и ранее изученным материалом, а также с материалом, усвоенным самостоятельно, умеет применить знания в новой ситуации.
Средний (31-70 баллов)	Ответ на качественные и теоретические вопросы удовлетворяет вышеперечисленным требованиям, но содержит неточности в изложении фактов, определений, понятий, объяснении взаимосвязей, выводах и решении задач. Обучающийся испытывает трудности в применении знаний в новой ситуации, не в достаточной мере использует связи с ранее изученным материалом.
Низкий (0-30 баллов)	Обучающийся обнаруживает понимание учебного материала при недостаточной полноте усвоения понятий и закономерностей. Умеет применять полученные знания при решении простых задач с использованием готовых формул и материала, но затрудняется при решении качественных задач и сложных количественных задач, требующих преобразования.

2. Материалы текущего контроля

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение упражнений, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

Примеры вопросов для опросов:

1. Adobe Premiere – для чего этот редактор?
2. Adobe After Effects – для чего этот редактор?
3. Что такое композиция?
4. Что такое пресет?
5. Какой формат имеет файл в Adobe Premiere?
6. Преимущество и недостатки Adobe Premiere.
7. Что такое авторское право и лицензионный продукт?
8. Что такое сведение звука?
9. Что такое футаж?
10. Что такое рендеринг?

Примеры ответов на вопросы для опросов:

Таблица 3

1	2	3	4	5
Это видео редактор для монтажа видео	Это программное обеспечение созданное для улучшение работы с видео-материалом.	Это контейнер, в котором можно разместить несколько файлов вместе слоями, чтобы создать тот самый составной файл.	Это готовый шаблон настроек цветокоррекции фотографий и изображений.	.prproj
6	7	8	9	10
Очень простой и интуитивно понятный интерфейс.	Авторское право — это право устанавливать любые	Стадия создания из отдельных записанных треков конечной записи	Футаж – видеофайл, содержащий какое-либо анимированное	Рендеринг – это визуализация. В компьютерной

Очень стабильная работа программы. К недостатку можно отнести высокий порог знаний для формирования сложных и эффектных композиций	ограничения и условия (т. е., собственно, лицензию) на использование произведения, в том числе право требовать отчисления.		или просто снятое изображение, используется при видеомонтаже	графике и 3д-художники и программисты под рендерингом понимают создание плоской картинке – цифрового растрового изображения из 3д сцены.
--	--	--	--	--

3. Материалы промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения кейсового задания и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 4:

Таблица 4

Баллы, набранные обучающимся	Уровень освоения
0–30 баллов	низкий
31–70 баллов	средний
71-100 баллов	высокий

Список предлагаемых тем кейсовых заданий для выполнения обучающимися согласуется с учебной частью не позднее, чем за 3 месяца до проведения промежуточной аттестации по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Медиа. Создание цифрового контента».

Критерии оценивания заданий промежуточной аттестации представлены в таблице 5 ниже:

Таблица 5

Максимальный балл	Критерии оценки
10 баллов	Работа сдана вовремя, без задержек
10 баллов	Качество выполнения работы
10 баллов	Оригинальность выполненной работы
10 баллов	Степень завершенности работы
10 баллов	Креативность выполнения работы
10 баллов	Уникальность технических решений
10 баллов	Наличие собственного стиля
10 баллов	Использование собственных иллюстраций
10 баллов	Самостоятельность выполнения
10 баллов	Наличие в работе отработанных методик создания контента

4. Материалы итоговой аттестации

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения проекта и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 6:

Таблица 6

Баллы, набранные обучающимся	Уровень освоения
0–30 баллов	низкий
31–70 баллов	средний
71-100 баллов	высокий

Список предлагаемых тем проектов для выполнения обучающимися согласуется с учебной частью не позднее, чем за 3 месяца до проведения итоговой аттестации по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Медиа. Создание цифрового контента».

Критерии оценивания заданий итоговой аттестации представлены в таблице 7 ниже:

Таблица 7

Максимальный балл	Критерии оценки
10 баллов	Уровень защиты проекта
10 баллов	Актуальность выдвинутой проблемы
10 баллов	Новизна проекта (его оригинальность)
10 баллов	Степень завершенности проекта (качество выполнения)
10 баллов	Креативность проекта
10 баллов	Уникальность технических решений
10 баллов	Наличие собственного стиля
10 баллов	Использование в проекте собственных иллюстраций
10 баллов	Использование в проекте анимации
10 баллов	Самостоятельность выполнения

Прошито, пронумеровано и скреплено
печатью

Секретарь () листов

Директор Е.Ю.Архипова

М.П. » 05 2024

