

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ-  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 25  
ИМЕНИ В.Г. ФЕОФАНОВА

Утверждено:  
Приказ № 157-О  
от 11.08.2023г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности

**«Школьный медиа центр»**

Возраст обучающихся: 13-17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор составитель:  
Гоменюк Алина Андреевна,  
педагог дополнительного образования

Екатеринбург  
2023

## Содержание

	Наименование	Стр.
1	Комплекс основных характеристик программы	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2.	Содержание программы	6
	Учебный план	6
	Содержание учебного плана	7
1.3.	Планируемые результаты	12
2	Комплекс организационно-педагогических условий	14
2.1.	Календарный учебный график	14
2.2.	Условия реализации программы	18
2.3.	Формы аттестации	20
2.4.	Оценочные материалы	21
2.5.	Методические материалы	24
2.6.	Список литературы	25

# 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования «Школьный медиа центр» разработана на основе **нормативно-правовых и методических документов, включающих:**

- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897)

Один из элементов воспитательной системы школы - организация работы школьного медиа центра, как структуры единого информационного пространства школы и средства развития творческой активности учащихся. Трудно переоценить образовательную и воспитательную работу медиа центра школы. Это инновационный подход, показ новых технических и программных разработок, использование современных методик и технологий, возможности более углубленного изучения гуманитарных и технических наук, овладение новыми информационными компетенциями. Создание интерактивного виртуального образовательного поля позволяет учащимся проявить свои творческие способности.

Сейчас, когда информационные технологии, телевидение и радио

Обучающиеся проходят обучение в процессе работы над реальным медиа продуктом – пополнение видео-, фотоархива со школьных и городских праздников и мероприятий, работа над созданием медиа текстов, видео новостей о событиях в школе для официального сайта, мультимедийное сопровождение традиционных мероприятий, фестивалей, конкурсов. Главной задачей также является не только выпуск готовых медиа продуктов (передач, видеороликов) по запланированному графику, но и обучение воспитанников по данному направлению через тренинги, мастер-классы, участие в конференциях и конкурсах.

Программа рассчитана на учащихся 7-11 классов 162 часа 4 часа 30 минут в неделю.

### **Актуальность программы**

Изменение информационной структуры общества требует нового подхода к формам работы с детьми. Получили новое развитие средства информации: глобальные компьютерные, телевидение, радио, мобильные информационные технологии должны стать инструментом для познания мира и осознания себя в нём, а не просто средством для получения удовольствия от компьютерных игр и «скачивания» тем для рефератов из Интернета.

Наше время – время активных предприимчивых, деловых людей. В стране созданы предпосылки для развития творческой инициативы, открыт широкий простор для выражения различных мнений, убеждений, оценок. Все это требует развития коммуникативных возможностей человека. Научиться жить и работать в быстро изменяющемся мире, обучить этому своих учеников - основная задача школы.

Наиболее оптимальной формой организации деятельности является создание школьного медиа центра, где проходит изучение всей совокупности средств массовой коммуникации и овладение разносторонними процессами социального взаимодействия. Здесь отрабатывается авторская позиция ученика, возможность её корректировки в общепринятой культурной норме, создание условий для информационно-нравственной компетенции учащихся, самоутверждения и становления личностной зрелости подростка. Школьный медиа центр — это возможность максимального раскрытия творческого потенциала ребенка. Работа над созданием медиа продукта позволяет проявить себя, попробовать свои силы в разных видах деятельности – от гуманитарной до технической. И, конечно же, показать публично результаты своей работы.

Важная особенность работы состоит в том, что она является коллективной социально-значимой деятельностью. Трансляция с мероприятия, новостной блок, тематические видеоролики, медиа-статья могут быть подготовлены только общими усилиями творческого коллектива. От этого зависит и успех, и зрительское внимание. Но с другой стороны, необходимо учитывать индивидуальные особенности:

- жизненный опыт, необходимый для успешного усвоения предлагаемых знаний: занятия в кружках и секциях, взаимоотношения в семье, уровень воспитанности;
- психологические особенности конкретного ребенка: умение общаться со сверстниками, стремление к самостоятельности, «взрослой» жизни, самоутверждению, повышенная эмоциональность, застенчивость, чувствительность к оценке своих действий. Учитываются умственное развитие ребенка, его поведение;
- потенциальную потребность в творческом самовыражении: стремление заслужить уважение сверстников, учителей, родителей, самопознание, любознательность, проявление интереса к новым видам деятельности;
- новизна данной программы заключается в использовании современных методик и технологий, возможности более углубленного изучения гуманитарных и технических наук, овладение новыми информационными компетенциями. Создание интерактивного виртуального образовательного поля позволяет расширять и дополнять учебную программу - это еще один из элементов новизны данной программы.

### **Цель программы**

Формирование у школьников способности управления культурным пространством своего существования в процессе создания и представления творческих проектов.

### **Задачи программы**

#### Образовательные:

1. Организовать деятельность школьного медиа центра - одного из инструментов воспитательного воздействия для успешной социализации обучающихся.

2. Привить детям и подросткам интерес к таким профессиям как журналист, корреспондент, дизайнер, корректор, а также фоторепортёр, видео-оператор, режиссёр, режиссёр монтажа и др.

3. Научить создавать собственные проекты на основе полученных знаний.

4. Обучать детей умению выражать свои мысли чётко и грамотно, ответственно и критически анализировать содержание сообщений.

5. Создать живую, активно работающую информационную среду.

#### Развивающие:

1. Способствовать повышению работоспособности учащихся.

2. Развивать и стимулировать активность учащихся, их творческие способности.

#### Воспитательные:

1. Воспитывать чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки;

2. Научить детей работать в группе, обсуждать различные вопросы, работать с различными источниками информации.

3. Воспитывать дисциплинированность.

4. Способствовать работе в коллективе, подчинять свои действия интересам коллектива в достижении общей цели.

## 1.2 Содержание программы

### 1.2.1 Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение. Я и медиа пространство	18	7	11	Ролик-презентация
2.	Информационные и мультимедийные технологии	14	12	2	Медиа-статья
3	Медиа программы	20	7	13	Презентация проекта «Мой герой»
4.	Источники информации	20	6	14	Защита групповых работ
5.	Практика речи	14	6	8	Тестирование «Речевая грамотность»
6.	Жанровое разнообразие	18	9	9	Игра-соревнование «Все, что вы хотели спросить»
7.	Интернет-среда. Современные СМИ	24	10	14	Создание рекламного текста

8.	Компьютерная графика	26	14	12	Создание афиши или трейлера для школьного мероприятия
9.	Итоговый контроль	8	2	6	Защита проекта
	Итого:	162	73	89	

### 1.2.2. Содержание программы

#### Тема 1. Введение в программу. Я и медиaprостранство.

Вводное занятие. Знакомство. Откуда люди узнают о том, что происходит в их городе, стране, в мире.

Интерактивная игра: Что Я хочу узнать и чему научиться. Цели и задачи. Позволит выявить основные интересы и мотивы ребенка, построить индивидуальную целеполаганию.

Новостная редакция. Кто есть кто? Знакомит с составом редакции, функционалом. Мини-тест на выявление наклонности к той или иной направленности.

Интерактивная игра: Строим ньюс-рум. Выбираем главных редакторов групп.

Что такое ньюс-рум. Как правильно организовать рабочее пространство, помогающее задействовать все ресурсы. Самые главные отделы редакции и их редакторы.

Работа редакции новостей. Игра «Ищи и найди».

Интерактивная игра: «У каждого своя елка». Пример описания места событий. Отработка в парах приема описания события в форме тренинга.

«Инфотеймент». Что это такое? Принцип «Информируем, развлекаем». Игра-презентация своего коллектива.

Текущий контроль: задание на дом: снимаем ролик-презентацию по предложенной теме.

#### Тема 2. Информационные и мультимедийные технологии.

Классификация технологий по типам телевидения. По типу информации это могут быть: · текстовые, табличные, графические, звуковые, видео и мультимедийные данные. Особенности каждого типа, как источника передачи информации. Работа с таблицей.

Форматы. История смены формата. Исследователи медиа Альберт Моран и Джастин Мэльбон. Корень формата. Формула определения возраста аудитории и работа в парах.

«Обертка» формата. Стиль и содержание.

Целевая аудитория. Работа со статистикой. Выявление интересующих тем для дальнейшего планирования работы видео группы.

Информационные поводы

Ньюсмейкерство – целенаправленная деятельность по превращению любого события в жизни фирмы в элемент паблисити, бесплатно распространяемой о фирме интересной (и, безусловно, правдивой) информации. Концепция государственной информационной политики.

Общественное мнение - специфическое проявление общественного сознания, выражающееся в оценках (как в устной, так и в письменной форме) и характеризующее явное (или скрытое) отношение больших социальных групп (в первую очередь большинства народа) к актуальным проблемам действительности, представляющим общественный интерес. 6 основных вопросов для новостей. Мониторинг - это отслеживание публикаций по конкретной тематике в СМИ. Две основные составляющие мониторинга - контекст (список ключевых слов) и база СМИ (список источников).

Топ-лайн. Head-line – заголовок, привлекающий внимание. Тренинг по созданию ярких заголовков. Конвейер новостей, что это такое.

Текущий контроль: пишем медиа статью по заданной теме. Ребятам дается индивидуальное контрольное задание, по итогам которого они должны предоставить новостную статью.

### **Тема 3. Медиа программы.**

Новостные сюжеты и аналитические программы – как разновидность программ телевидения. Этапы создания телепередач. Телевизионные жанры. Специфика регионального телевидения. Особенности детской тележурналистики. Дать определение понятию «Развлекательная программа», их разновидности, особенности. Принцип построения ток-шоу. Драматургия ток-шоу. Герои ток-шоу. Работа с аудиторией ток-шоу. Ведущий ток-шоу: требования и особенности работы.

Жанры журналистики: репортаж, интервью. Краткая характеристика информационных жанров. Алгоритм построения статьи в жанре «интервью», «репортаж». Эффект присутствия.

Интерактивная игра «Спроси звезду о главном...». Погружение ребят в роль репортера в поисках сенсации, отработка навыка создавать репортаж и брать интервью.

Интерактивная игра студии «ФрешМедиа», позволяющая погрузиться в роли редакторов студии и рядовых работников. Игра построена на основе тимбилдинга.

Новостной проект (ищем героев). Работа в паре, где каждому дано задание, нацеленное на поиск информации, ее обработке, фотоиллюстрировании и создании черновика статьи.

Задание на дом: проектная работа «Мой герой». Оформление черновика в готовую работу.

Текущий контроль: презентация проекта «Мой герой» - контрольное задание в форме публичного выступления. Работа выполняется с учетом пройденного материала.

### **Тема 4. Источники информации.**

Запись выпусков новостей. Новостные сюжеты. Критерии отбора новостей. Верстка новостного выпуска. «Классический», «домашний», «публицистический» стиль новостей.

Репортажи. Цели и особенности. Активное слушание. Коммуникативные техники. Подготовка вопросов для интервью. Требования

к вопросу. Взаимодействие журналиста и оператора при съемке репортажа.

Монтажные программы «CoolEditPro» и «SoundForge» - знакомство с программой для диджеев, саунд продюсеров и всех тех, кто работает с музыкой. В программу входят набор утилит, предназначенных для работы со звуком, большое количество фильтров, эффектов, а также мульти-форматный конвертер.

Тренажеры репортажей. Создание титров и заставок. Эффекты перехода, использование функций. Видео фильтры.

Съемка новостного сюжета, озвучивание, монтаж (face to face). Выбор плана при съемке человека. Монтаж по крупности. Обрезка, «воздух». Съемка взаимодействующих объектов. Съемки диалога. «Правило восьмерки». Панорама. Переход фокуса. Движение камеры. Монтажная фраза.

Композиция кадра. Импортирование видеофайлов на компьютер. Основные правила и меры безопасности при обращении с компьютером. Работа с видеофайлами на компьютере. Программы для обработки и просмотра видеофайлов. Требования к компьютеру для видеомонтажа. Технология нелинейного видеомонтажа. Работа с программой видеомонтажа. Создание видеофайлов для монтажа видеосюжета. Запись закадрового текста. Основные инструменты программы видеомонтажа. Интерфейс программы. Форматы видеофайлов. Настройки программы для начала работы.

Групповая работа: Репортаж «Один день из жизни школы». Видеосъемка готового материала. Монтаж, работа с видеоархивом

Текущий контроль: Защита групповых работ в форме публичного выступления с использованием медиа сопровождения.

## **Тема 5. Практика речи.**

Упражнения для каждого участника группы. Сущность слова. Слово и понятие. Многозначность слова. Составление рассказа от имени главного героя или второстепенного персонажа; медиа текста с сохранением особенностей его характера, лексики и т.п. («идентификация», «сопереживание», «сотворчество»); перенесение персонажа медиа текста в измененную ситуацию (с переменной названия, жанра, времени, места действия медиа текста, его композиции: завязки, кульминации, развязки, эпилога и т.д.; возраста, пола, национальности персонажа и т.д.); составление рассказа от имени одного из неодушевленных предметов, фигурирующих в медиа тексте, с изменением ракурса повествования в парадоксальную, фантастико-эксцентрическую сторону;

Учимся говорить грамотно, а писать правильно. Практическая игра: составление рассказа от имени главного героя или второстепенного персонажа медиа текста: с сохранением особенностей его характера, лексики и т.п. («идентификация», «сопереживание», «сотворчество»); перенесение персонажа медиа текста в измененную ситуацию (с переменной названия, жанра, времени, места действия медиа текста, его композиции: завязки, кульминации, развязки, эпилога и т.д.; возраста, пола, национальности персонажа и т.д.); составление рассказа от имени одного из неодушевленных



предметов, фигурирующих в медиа тексте, с изменением ракурса повествования в парадоксальную, фантастико-эксцентрическую сторону; составление монологов (воображаемых «писем» в редакции газет и журналов, на телевидение, в министерство культуры и т.п.) представителей аудитории с различными возрастными, социальными, профессиональными, образовательными и иными данными, находящихся на разных уровнях медиа восприятия.

Личный список слов-ошибок – тренинг по выявлению речевых и стилистических ошибок в устной и письменной речи.

Интерактивная игра «Как не делать репортаж» - чередования эпизодов, вызывающих положительные (радостные, веселые) и отрицательные (шоковые, грустные) эмоции у аудитории, то есть опора на психофизиологическую сторону восприятия на примере конкретного медиа текста массовой (популярной) культуры;

Дресс-код стендапов. «Говорящий фон». Съемка «стендапа». Звуковые эффекты

Текущий контроль: тестирование «Речевая грамотность» - контрольное задание

## **Тема 6. Жанровое разнообразие.**

Основы операторского мастерства. Основы современного ТВ и видео продукции, механизмы ее производства. Взаимодействие оператора и журналиста по решению творческой задачи. «Картинка» - основа телесюжета. Алгоритм работы оператора при съемке телесюжета. Съемки в особых условиях освещенности.

Как делать теле-эссе, зарисовку, теле-путешествие. Телевизионный язык: умение рассказывать «картинками». Композиция телевизионного сюжета. Типы и элементы телевизионных сюжетов. Взаимодействие журналиста и оператора при работе над сюжетом. Понятия «закадровый текст», «синхрон», «лайф», «экшн», «стенд-ап».

Взаимодействие в команде. Как снять то, что хочешь, а не то, что получилось. Тимбилдинг.

Основы работы с видео камерой. Устройство цифровой видеокамеры. Обращение с видеокамерой. Функциональное назначение элементов управления видеокамерой и их грамотное применение. Техника безопасности при работе с видеокамерой. Требования к видеоряду. Основные правила видеосъемки. Баланс белого, освещенность кадра, выравнивание кадра по вертикали. Устойчивость камеры при съемках без штатива. Обработка полученного материала. Принципы монтажа видеоряда. Монтаж по крупности, монтаж по ориентации в пространстве, монтаж по фазе движения и пр. Использование «перебивок», деталей.

Текущий контроль: Игра-соревнование «Все, что вы хотели спросить», проверяющая знания по данному разделу.

## **Тема 7. Интернет-среда. Современные СМИ.**

Отличие интернет-изданий от прочих. Примеры рубрик веб-газеты.

YouTube, Instagram, «ВКонтакте», TikTok особенности этих ресурсов. Коллективное взаимодействие в современных информационных системах. Инструменты создания информационных объектов для Интернета.

Публичное лицо – минусы и плюсы. Стиль и манера поведения на публике. Анализ поведения известных личностей.

Профессия – блоггер. Кто это? Оригинальность и полезность. Разработка концепции и названия канала на YouTube. Основные этапы производства видеопродукта

Проектная деятельность. Сбор материала. Посещение общешкольного мероприятия в качестве спецкоров. Создание поста для «ВКонтакте» и Instagram.

Написание интернет-статьи. Сколько задач может решать одна-единственная статья. Актуален ли для статей принцип «слоеного пирога». Заголовок и вводный абзац - как написать? 11 способов начать статью. Корректировка текста. Газетный стиль, его специфика.

Работа на ПК. Назначение специальных систем для работы в глобальной сети. Работа в интернете (WWW.YANDEX.RU и ее возможности). Просмотр материалов.

Заметка на дискуссионную тему. Формирование умения работать с текстами публицистического стиля через анализ их жанровых особенностей. Создание Интернет-опроса.

Задание на дом: публикация на своей социальной странице поста. Анализ охвата аудитории, популярности информации

Текущий контроль: собственный медиа продукт на личной странице в «ВКонтакте» и Instagram.

## **Тема 8. Компьютерная графика.**

Назначение графических редакторов. Растровая графика. В чем различия между растровыми редакторами Corel Photo-Paint и Adobe Photoshop? Объекты растрового редактора.

Инструменты графического редактора Paint.Net: Панель Инструменты, Панель Палитра, Панель Слои, Панель Журнал; объекты растрового редактора (точка, линия, замкнутая область, изображение). Основные действия с объектами. И возможности инструментов графического редактора.

Создание и редактирование рисунка с текстом. Как сделать фигуру привлекательной. Цветовое решение. Масштабирование. Практикум по созданию Афиши, анонса.

Назначение графических редакторов. Векторная графика. Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Изучение программ Picture Manager, Paint.NET, Movavi Photo Editor и др. Практикум. Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программ.

Работа с программой Adobe Photoshop. Знакомство с Adobe Photoshop: Изучение строки меню и меню файл и редактирование. Общая коррекция изображений. Редактирование фотографий-пробников. Наложение слоёв на

фотографии-пробники.

Основы оформительской работы. Понятие о коллаже. Цифровой фотомонтаж изображений.

Текущий контроль: создание афиши или трейлера для школьного мероприятия.

## **Тема 9. Итоговый контроль.**

Творческий проект. Индивидуальные консультации по авторской работе. Подведение итогов занятия за год.

Итоговый контроль: Защита проектных работ.

### **1.3. Планируемые результаты**

Личностные результаты программы по социально-педагогическому направлению «Школьный медиацентр»:

- развитие таких важных личностных качеств, как коммуникабельность, общая эрудиция, уровень культуры, выразительность речи, дисциплину и ответственность за порученное дело;

- активное включение в общение и взаимодействие с окружающими на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;

- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных ситуациях и условиях;

- проявление дисциплинированности, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;

- оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно;

- средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала;

- учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности команды на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;



			<b>18</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>Введение. Я и медиа пространство</b>	
1	сентябрь	Беседа	2	2		Вводное занятие. Знакомство. Откуда люди узнают о том, что происходит в их городе, стране, в мире.	Обсуждение, опрос
2	сентябрь	Интерактив	2		2	Интерактивная игра: Что Я хочу узнать и чему научиться. Цели и задачи.	Наблюдение, обсуждение
3	сентябрь	Беседа Ролевая игра	2	1	1	Новостная редакция. Кто есть кто?	Наблюдение, обсуждение
4	сентябрь	Интерактив	2		2	Интерактивная игра: Строим ньюс-рум. Выбираем главных редакторов групп.	Наблюдение, обсуждение
5	сентябрь	Групповая Игра	4	2	2	Работа редакции новостей. Игра «Ищи и найди».	Наблюдение, обсуждение
6	сентябрь	Лекция Игра-презентация	4	2	2	«Инфотеймент». Что это такое? Принцип «Информируем, развлекая» Игра-презентация своего коллектива.	Обсуждение, опрос
7	сентябрь	Самостоятельная работа, вебинар	2		2	Задание на дом: снимаем ролик-презентацию	Проверка, обсуждение
			<b>14</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>Информационные и мультимедийные технологии</b>	
8	сентябрь	Лекция	2	2		Классификация технологий по типам телевидения	Обсуждение
9	октябрь	Лекция	2	2		Форматы. Корень формата. Формула определения возраста аудитории	Обсуждение
10	октябрь	Групповая	2	2		Целевая аудитория	Обсуждение
11	октябрь	Групповая	2	2		Информационные поводы	Обсуждение
12	октябрь	Вебинар	2	2		Ньюс-мейкерство. 6 основных вопросов для новостей.	Обсуждение
13	октябрь	Лекция	2	2		Топ-лайн. Head-line. Конвейер новостей.	
14	октябрь	Практическое задание	2		2	Задание на дом: пишем новости	Проверка, обсуждение
			<b>20</b>	<b>7</b>	<b>13</b>	<b>Медиа программы</b>	
15	октябрь	Круглый стол	3	3		Новостные сюжеты и аналитические программы. Развлекательные программы. Принцип построения ток-шоу.	Обсуждение, опрос

16	октябрь	Лекция	4	4		Жанры журналистики: репортаж, интервью.	Обсуждение
17	октябрь	Интерактив	4		4	Интерактивная игра «Спроси звезду о главном...»	Наблюдение, обсуждение
18	ноябрь	Проектная работа	5		5	Новостной проект (ищем героев)	Наблюдение, обсуждение
19	ноябрь	Практическое задание	2		2	Задание на дом: проектная работа «Мой герой»	Наблюдение, обсуждение
20	ноябрь	Публичное выступление	2		2	Презентация проекта «Мой герой»	Проверка, обсуждение
			<b>20</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	<b>Источники информации</b>	
21	ноябрь	Групповое задание	6	2	4	Запись выпусков новостей. Новостные сюжеты	Наблюдение, обсуждение
22	ноябрь	Парное задание	4	2	2	Репортажи	Наблюдение, обсуждение
23	ноябрь	Вебинар Практическая работа	5	2	3	Съемка новостного сюжета, озвучание, монтаж (face to face)	Наблюдение, обсуждение
24	декабрь	Групповая	3		3	Групповая работа: Репортаж «Один день из жизни школы»	Наблюдение, обсуждение
25	декабрь	Публичное выступление	2		2	Защита групповых работ	Проверка, обсуждение
			14	6	8	Практика речи	
26	декабрь	Индивидуальный практикум	2		2	Упражнения для каждого участника группы	Наблюдение, обсуждение
27	декабрь	Игра-практикум	4	2	2	Учимся говорить грамотно, а писать правильно. Практическая игра.	Наблюдение, обсуждение
28	декабрь	Тренинг	2	2		Личный список слов-ошибок	Обсуждение, опрос
29	декабрь	Интерактив	2		2	Интерактивная игра «Как не делать репортаж»	Наблюдение, обсуждение
30	декабрь	Ролевая игра	2	2		Дресс-код стендапов	Наблюдение, обсуждение
31	декабрь	Тестирование	2		2	Тест «Речевая грамотность»	Проверка, обсуждение
			<b>18</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>Жанровое разнообразие</b>	
32	декабрь	Экскурсия, встреча с тележурналистом	4	4		Основы операторского мастерства. Основы современного ТВ и видео продукции, механизмы ее производства	Обсуждение
33	январь	Круглый стол	3	3		Как делать теле-эссе, зарисовку, теле-путешествие	Обсуждение
34	январь	Практикум	3		3	Взаимодействие в команде. Как снять то, что хочешь, а не то, что получилось.	Наблюдение, обсуждение

35	январь	Лекция парная	6	2	4	Основы работы с видео камерой. Обработка полученного материала	Обсуждение, опрос
36	январь	игровая	2		2	Игра «Все, что вы хотели спросить»	Проверка, обсуждение
			24	10	14	Интернет-среда. Современные СМИ	
37	январь	Круглый стол	2	2		Отличие интернет-изданий от прочих	Обсуждение
38	январь	Беседа	4	4		YouTube, Instagram, ВКонтакте, TikTok: особенности этих ресурсов	Обсуждение, опрос
39	февраль	Беседа	2	2		Публичное лицо	Обсуждение
40	февраль	Беседа	2	2		Профессия - блоггер	Обсуждение
41	февраль	Проектная работа	4		4	Проектная деятельность. Сбор материала. Посещение общешкольного мероприятия в качестве спецкоров. Создание поста для ВК	Наблюдение, обсуждение
42	февраль	Самостоятельная работа	4		4	Написание интернет-статьи. Корректировка текста.	Наблюдение, обсуждение
43	февраль	Парная	2		2	Заметка на дискуссионную тему. Создание Интернет-опроса.	Наблюдение, обсуждение
44	февраль	Практическое задание	2		2	Задание на дом: публикация на своей социальной странице поста. Анализ охвата аудитории, популярности информации	Обсуждение
45	февраль		2		2	Собственный медиа продукт на личной странице в «ВКонтакте»	Проверка, обсуждение
			<b>26</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	<b>Компьютерная графика</b>	
46	март	Встреча с программистом	4	4		Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора	Обсуждение
47	март	Лекция/ практическое задание	4	2	2	Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Афиши, анонсы	Наблюдение, обсуждение
48	март	Лекция	4	4		Назначение графических редакторов. Векторная графика.	Обсуждение
49	март	Практическое задание	4		4	Изучение программ Picture Manager, Paint.NET, Movavi Photo Editor и др. Практикум	Наблюдение, обсуждение

50	март	Работа в микро-группах	4	2	2	Работа с программой Adobe Photoshop	Наблюдение, обсуждение
51	март	Вебинар	2	2		Основы оформительской работы.	Обсуждение
52	март	Самостоятельная работа	4		4	Задание на дом: создание афиши или трейлера для школьного мероприятия	Проверка, обсуждение
			8	2	6	Итоговый контроль	
53	март	Проектная работа	6		6	Творческий проект. Индивидуальные консультации по авторской работе.	Наблюдение
54	март	Защита проектных работ	2	2		Подведение итогов занятия за год. Просмотр лучших работ.	Проверка, обсуждение
		<b>ВСЕГО</b>	<b>16</b>	<b>73</b>	<b>89</b>		
			<b>2</b>				

## 2.2. Условия реализации программы

1. В программу принимаются дети в возрасте 13-17 лет, проявляющие интерес к журналистике, информатике, фотографированию. Необходимо наличие желания познавать новое, быть все время в курсе всех новостей, коммуникабельными.

2. Наличие отдельного кабинета, наличие ПК с установленными программами **Movavi Photo Editor**, **Sony Vegas**, **Picture Manager**, **Paint.Net**, **Corel Photo-Paint**, **Photoshop** и др., видео- и фотоаппаратуры, видеоматериалов, обучающих роликов.

3. Для эффективного освоения технических приёмов, работы с графическими редакторами и программами по обработке видео и звука на занятиях проводятся индивидуальные и групповые упражнения, в парах, тройках и небольших группах. Особое внимание здесь уделяется ребятам, которые «на ты» с компьютером. Индивидуально-ориентированный подход применяется для пишущих ребят или выступающих в роли ведущих, интервьюеров, с которыми необходим детальный анализ их ошибок и успехов.



- Электронные учебники и электронные учебные пособия
- Методическая литература
- Программы Movavi Photo Editor, Sony Vegas, Picture Manager, Paint.Net, Corel Photo

Photoshop и др.

### **Учебно-наглядные пособия**

- Инструкции по технике безопасности
- Таблицы, схемы, фотоматериалы
- Электронные учебно-наглядные пособия, в т.ч. компьютерные презентации, виде

### **Помещения и оборудование**

### **Количество, шт.**

Кабинет	1
Компьютер	По возможности компьютерный класс
Стул	22
Стол	12
Ноутбук	1
Мультимедийный проектор	1
Видеокамера	1
Колонки	1

4. Практические работы и задания призваны облегчить и ускорить овладение основными навыками и содействовать повышению их эффективности и надёжности.

5. Существенное место в подготовке юных занимают игры и творческие проекты. В них заключены богатые возможности для формирования норм коллективного поведения, воспитанники учатся не только организовывать своё поведение, но и активно влиять на действия своих товарищей, воспринимать задачи коллектива как свои собственные, мобилизовать деятельность других в интересах объединения.

6. Игры, соревнования, занятия объединяют подростков, у них воспитывается дисциплинированность, ответственность перед коллективом, формируется культура поведения и общения, приобретает опыт коллективного взаимодействия, развивается самостоятельность в принятии решений, воля и терпение, появляется осознанное желание вести активный образ жизни.

7. Для определения результативности обучающихся по программе педагогом проводится мониторинг: отслеживается теоретический уровень подготовки обучающихся по основным разделам

программы; уровень личностного развития, активное участие обучающихся в играх, проектах. Педагог использует различные способы диагностики: наблюдение, собеседование, тестирование, выставки и т.д.

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

### **2.3. Формы аттестации**

В ходе реализации программы оценка ее эффективности осуществляется в рамках текущего, промежуточного, итогового контроля. Педагог использует различные способы диагностики: наблюдение, собеседование, зачётные задания и т.д.

**Текущий контроль** осуществляется в течение учебного года в форме тестирования, публичных демонстраций своих медиа-работ, выполнения групповых заданий.

**Промежуточный контроль** для определения результативности обучающихся педагогом проводится конкурс проектных работ на свободную или заданную тему.

**Итоговый контроль** осуществляется по окончании прохождения всей программы в форме публичной защиты своей проектной работы, а также

обучающимся объединения засчитываются результаты итогового контроля при наличии документов, подтверждающих призовые места муниципальных, региональных, всероссийских и международных конкурсов.

### **2.4. Оценочные материалы**

Оценивание презентации и защиты проекта происходит по разработанным критериям.

#### **Критерии оценки содержания и защиты проекта:**

Критерии оценки проекта	Содержание критерия оценки	Кол-во баллов	Самооценка	Оценка руководителя проекта
Актуальность поставл	Насколько работа интересна в практическом или теоретическом	От 0 до 1		

	плане?			
	Насколько работа является новой? обращается ли автор к проблеме, для комплексного решения которой нет готовых ответов?	От 0 до 1		
	Верно ли определил автор актуальность работы?	От 0 до 1		
	Верно ли определены цели, задачи работы?	От 0 до 2		
<b>Теоретическая и / или практическая ценность</b>	Результаты исследования доведены до идеи (потенциальной возможности) применения на практике.	От 0 до 2		
	Проделанная работа решает или детально прорабатывает на материале проблемные теоретические вопросы в определенной научной области	От 0 до 2		
	Автор в работе указал теоретическую и / или практическую значимость	От 0 до 1		
<b>Методы исследования</b>	Целесообразность применяемых методов	1		
	Соблюдение технологии использования методов	1		
<b>Качество содержания проектной</b>	Выводы работы соответствуют поставленным целям	2		
	Оригинальность, неповторимость	2		

	проекта			
	В проекте есть разделение на части, компоненты, в каждом из которых освещается отдельная сторона работы	1		
	Есть ли исследовательский аспект в работе	2		
	Есть ли у работы перспектива развития	1		
<b>Качество продукта проекта (презентации, сайта, информационного диска)</b>	Интересная форма представления, но в рамках делового стиля	От 0 до 2		
	Логичность, последовательность слайдов, фотографий и т.д.	От 0 до 2		
	Форма материала соответствует задумке	1		
	Текст легко воспринимается	1		
	Отсутствие грамматических ошибок, стиль речи	1		
<b>Компетентность участника при защите работы</b>	Четкие представления о целях работы, о направлениях ее развития, критическая оценка работы и полученных результатов	От 0 до 2		
	Докладчик изъясняется ясно, четко, понятно, умеет заинтересовать аудиторию, обращает внимание на главные моменты в работе	От 0 до 2		

	Докладчик опирается на краткие тезисы, выводы, и распространяет, объясняет их аудитории.	От 0 до 2		
	Докладчик выдержал временные рамки выступления и успел раскрыть основную суть работы.	От 0 до 2		
	Докладчик смог аргументировано ответить на заданные вопросы либо определить возможные пути поиска ответа на вопрос	От 0 до 2		

## 2.5. Методические материалы

Презентации учебных проектов могут быть проведены в виде:

- демонстрации видеофильма / продукта, выполненного на основе информационных технологий;
- диалога исторических или литературных персонажей;
- игры с залом;
- инсценировки реального или вымышленного исторического события;
- пресс-конференции;
- видео-путешествия или видео-эссе;
- рекламы;
- ролевой игры;
- интервью;
- телепередачи;
- фоторепортаж;
- виртуальной экскурсии.

## 2.6. Список литературы

### Для учащихся:

1. Агафонов А.В. , Пожарская С.Г. // Фотобукварь. М. , 1993, - 200с.
2. Гурский Ю., Корабельникова Г. Photoshop7.0. Трюки и эффекты - Спб.: Питер, 2002
3. Игры для интенсивного обучения / Под ред. В.В. Петрусинского. М., 1991.
4. Кеворков В.В. Рекламный текст. М., 1996.
5. Кишик А.Н. Adobe Photoshop 7.0. Эффективный самоучитель
6. Курский Л.Д., Фельдман Я.Д. //Иллюстрированное пособие по обучению
7. Розенталь Д.Э. Практическая стилистика русского языка. М., 1974.
8. Розенталь Д.Э., Голуб И.Б. Занимательная стилистика. – М., 1988

### Для педагога:

1. Бондаренко Е.А. Творческий проект как элективный курс Образовательные технологии XXI века ОТ'07 / под ред. С.И. Гудилиной, К.М. Тихомировой, Д.Т. Рудаковой. М., 2007 С. 188-194.
2. Бондаренко Е.А. Формирование медиакультуры подростков как фактор развития информационной образовательной среды // Образовательные технологии XXI века / ред. С.И. Гудилина.
3. Волков И.П. Приобщение школьников к творчеству: из опыта работы. -М.: Просвещение, 2002 – 144 с.
4. Мuryюкина Е.В. Медиаобразование старшеклассников на материале прессы. Таганрог: Изд-во Ю.Д. Кучма, 2006 200 с.
5. Поличко Г.А. Изучение монтажа на медиаобразовательных занятиях // Медиаобразование. 2005, № 4 С.40-48.
6. СМИ в пространстве Интернета: Учебное пособие / Лукина М.М., Фомичева И.Д. – М.: Факультет журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова, 2005. – 87 с.