

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №291
Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБОУ СОШ № 291 Санкт-Петербурга)

ПРИНЯТА
ПЕДАГОГИЧЕСКИМ СОВЕТОМ
ГБОУ СОШ №291
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
РЕШЕНИЕ ОТ 29.08.2023
ПРОТОКОЛ № 1



УТВЕРЖДЕНА
ПРИКАЗОМ № 576-08 ОТ 29.08.2023
ДИРЕКТОР ГБОУ СОШ №291
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
О.В. МАРФИН

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«В ФОКУСЕ 291»

Возраст учащихся: 6-11 класс
Срок реализации: 1 год

Разработчик: педагог дополнительного образования
Распутина Елена Дмитриевна

Программа разработана в 2023 году

Санкт-Петербург
2023

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «В ФОКУСК 291» составлена в соответствии с требованиями:

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Порядком организации осуществления образовательной деятельности по ДОП, утвержденным приказом Минпросвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629.

Направленность программы: социально-педагогическая.

Актуальность. Одна из задач современного образования — содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям современного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать технологии организации и проведения мероприятий (events – сфера креативных индустрий) и обеспечивать комплексное медиа сопровождение ивентов.

Умение организовать и отрежиссировать эффектное действие необходимо как для небольшой презентации идеи, так и для организации крупных публичных форумов. Но кроме проведения мероприятия сегодня невозможно представить его без продвижения в соцсетях, трансляционных сессий и разнообразного пакета сопровождающих медиа-материалов. Не только сама по себе мульти-медийность, но и технологическая уникальность её хранения и распространения (посредством сети интернет) представляет пользователю недостижимое ранее удобство поиска и анализа информации. Важнейшим отличиями мультимедийных технологий на сегодня является:

- 1) практически мгновенная интерактивность с различными социальными группами при обсуждении имеющейся информации
- 2) Возможность (без особых затрат) самостоятельного формирования информационных блоков/презентаций и их быстрого распространения в социум

Для эффективной социализации и успешной самореализации детям необходимо осваивать взаимосвязанный комплекс практических навыков.

Искать необходимую информацию, анализировать ее, выявлять в ней факты и проблемы, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в текстовую и мультимедийную форму, использовать ее для решения учебных и жизненных задач.

Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми, — одно из условий образовательной компетентности ученика.

Все это требует освоения навыков командо-образования, тайм-менеджмента и развития креативных способностей учащихся.

Программа включает в себя практическое освоение комплексной технологии создания, проведения и медиа-сопровождения мероприятий. Её

задачей является также подготовка школьников к осознанному выбору профессии.

Программа служит средством внутрипрофильной специализации в области креативных индустрий, что способствует созданию дополнительных условий для построения индивидуальных образовательных траекторий учащихся.

Основа программы — личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Программой предлагается предоставить учащимся возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающемуся кластеру креативных индустрий. Для достижения этого необходимо, чтобы при изучении общих для медиа и арт технологий каждый учащийся мог создавать личностно значимую для него образовательную продукцию. Такой продукцией в данной программе являются групповые мероприятия, видеоролики, медиа-презентации и медиа-каналы в социальных сетях.

Новизна. Каждый учащийся создает личностно значимую для него образовательную продукцию — от простейших сценариев групповых игр до проведения массовых мероприятий, постепенно осваивая комплекс сопровождающих медиа технологий. Освоение знаний и способов проектной деятельности осуществляется в ходе разработки учениками сценариев и проведение игровых сессий, которые они определяют для себя самостоятельно. Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходят с помощью рефлексивных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения.

Общепедагогическая направленность занятий — сопряжение социализации и индивидуализации обучения в симбиозе событийных игровых и сетевых информационных технологий. Знания, умения и способы создания медиа материалов — одна из ключевых компетенций старшей профильной школы. Умение находить, структурировать, преобразовывать и сохранять информацию в различных форматах необходимое условие подготовки выпускников технологического профиля. А умение создавать и проводить мероприятия - являются базисом в секторе креативных индустрий. Осознание и присвоение учащимися данного типа продукции происходят с помощью рефлексивных заданий, включенных в содержание занятий.

Цель программы:

Сформировать у учащихся навыки проведения арт-мероприятий и мультимедийного сопровождения.

Задачи программы:

Образовательные:

— познакомить с основами event-индустрии и мультимедийных технологий;

- сформировать умения работать в средах приложений обработки графической и видеоинформации;
- сформировать профессионально-ориентированные умения, которые помогут в выборе профессии;
- сформировать умения и навыки организаторской деятельности, основ деловой коммуникации.

Развивающие:

- развить умения ориентироваться в потоке поступающей информации;
- развить навыки проектной деятельности;
- способствовать развитию творческого потенциала, индивидуальных особенностей личности учащегося и его реализации в разнообразных сферах деятельности и общения;
- способствовать развитию познавательной активности, способствовать развитию творческого мышления, внимания, умения сосредотачиваться на выполнении задания.

Воспитательные:

- воспитывать целеустремленность, ответственность;
- воспитывать уважение к нормам коллективной жизни, развивать гражданскую ответственность как важнейшую черту личности;
- способствовать развитию общечеловеческих норм гуманистической морали (доброта, взаимопонимание, милосердие, терпимость по отношению к людям), культуры общения;
- формировать эмоционально - ценностные отношения к преобразовательной деятельности и её социальным последствиям;
- создать условия для формирования у учащихся неравнодушного отношения к окружающему миру и самому себе.

Состав и возраст учащихся, участвующих в реализации программы:

Образовательная программа рассчитана на учащихся 6-11 класс.

Сроки реализации программы и режим занятий:

Данная программа рассчитана на один учебный год.

Продолжительность освоения - 144 часа

Занятия проводятся два раза в неделю по 2 академических часа.

Формы организации образовательного процесса:

- Беседа,
- Лекция,
- Практикумы,
- Игровые сессии
- Просмотр видеоматериалов,
- Семинар-практикум,
- Проблемный семинар.

Ожидаемые результаты

Учащиеся должны овладеть *основами арт- и медиатворчества*, а именно должны:

знать:

- создавать сценарии мероприятий;
- современные способы продвижения в социальных сетях;
- основы цифрового видео;
- способы хранения изображений в файлах;
- программы видеомонтажа и видеотрансляций;

уметь:

- применять методы проектной деятельности;
- создавать собственные медиа-продукты по выбранному событию/мероприятию;
- владеть приемами организации и самоорганизации работы;
- коллективно разрабатывать и публично защищать созданные проекты;
- осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность.

Формы подведения итогов реализации программы:

- создание и проведение игрового/событийного мероприятия и его сопровождение в социальной сети;
- участие в конкурсах/фестивалях мультимедиа творчества;
- участие в форматах прямого эфира и репортажах школьного телевидения.

Этапы работы по программе:

1 этап (начальный)	3 месяца	Получение необходимых навыков по организации и проведению культурно-досуговых мероприятий в качестве ведущего/режиссера
2 этап (основной)	3 месяца	Закрепление навыков по организации и проведению культурно-досуговых мероприятий в качестве ведущего/режиссера и медиа-редактора
3 этап (заключительный)	3 месяца	Совершенствование навыков различных арт-проектах

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов		
		всего	теория	практика
1.	Вводное занятие. Техника безопасности	2	2	-
2.	История event-индустрии и мультимедиа	4	4	-
3.	Технологии и режиссура мероприятий	34	12	22
4.	Мультимедийное сопровождение	8	4	4
5.	Видео-монтаж и прямые эфиры	62	20	42
6.	Event-проектирование и реализация	28	-	28
7.	Итоговое занятие	6	2	4
	ИТОГО:	144	54	90

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №291
Красносельского района Санкт-Петербурга
ГБОУ СОШ № 291 Санкт-Петербурга**

**ПРИНЯТ
ПЕДАГОГИЧЕСКИМ СОВЕТОМ
ГБОУ СОШ №291
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
РЕШЕНИЕ ОТ 29.08.2023
ПРОТОКОЛ № 1**



**УТВЕРЖДЕН
ПРИКАЗОМ № 576-зп ОТ 29.08.23
ДИРЕКТОР ГБОУ СОШ №291
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
О.В. МАРФИН**

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
к программе «В ФОКУСЕ 291»
на 2023-2024 учебный год**

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	05.09.2023	22.05.2024	34	144	2 раза в неделю по 2 часа

Промежуточный и итоговый контроль/аттестация освоения учащимися дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

- Входная диагностика и контроль – сентябрь (08.09.2023 - 17.09.2024)
- Текущая диагностика и контроль – декабрь (01.12.2023 - 07.12.2024)
- Итоговая диагностика и контроль – май (12.05.2023 – 19.05.2024)

Режим работы в период школьных каникул:

Занятия проводятся по расписанию, составленному на период каникул, в форме экскурсий, выездов и работы творческих групп.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное. Техника безопасности.

Теоретическая часть.

Ознакомление с программой занятий. Анкетирование. Техника безопасности при проведении занятий.

2. История event-индустрии и мультимедиа.

Теоретическая часть.

Возникновение арт-индустрий, рекламы и медиа-технологий.

3. Технологии и режиссура мероприятий.

Теоретическая часть.

Основы проектной деятельности и режиссуры мероприятий.

Игровые технологии в event-индустрии

Практическая часть.

Практическая отработка пройденного материала. Разработка проекта. Игропрактика.

4. Мультимедийное сопровождение.

Теоретическая часть.

Работа в программе PowerPoint. Анимации. Звуковое оформление презентации

Фотосессии и фотообработка

Видеосъемка и монтаж.

Репортажи и прямые трансляции.

Практическая часть.

Практическая отработка пройденного материала. Разработка проекта. Конкурс на лучшую презентацию/эфир/репортаж.

5. Видеомонтаж и прямые эфиры.

Теоретическая часть.

Знакомство с основами видеотрансляций. Программы для стриминга. Видеомонтаж в среде Pinnacle Studio. Создание видеоролика.

Подготовка сценариев.

Работа в кадре. Запись и прямой эфир.

Использование soft-приложений для стриминга - управление мультимедийной техникой.

Практическая часть.

Практическая отработка пройденного материала. Эфиры и репортажи.

6. Event-проектирование и реализация.

Практическая часть.

Разработка проекта мероприятия. Создание команды.

Организация медиа-сопровождения.

Проведение мероприятия

7. Итоговое занятие.

Теоретическая часть.

Подведение итогов года. Анкетирование. Награждение лучших учащихся.

Практическая часть.

Представление и защита event-проектов. Определение лучших работ.

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №291
Красносельского района Санкт-Петербурга
ГБОУ СОШ № 291 Санкт-Петербурга**

**ПРИНЯТО
ПЕДАГОГИЧЕСКИМ СОВЕТОМ
ГБОУ СОШ №291
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
РЕШЕНИЕ ОТ 29.08.2023
ПРОТОКОЛ № 1**



**УТВЕРЖДЕНО
ПРИКАЗОМ № 576/09 ОТ 29.08.2023
ДИРЕКТОР ГБОУ СОШ №291
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
О.В. МАРФИН**

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
К ПРОГРАММЕ «В ФОКУСЕ 291» 6-11 КЛАСС
НА 2023-2024 УЧЕБНЫЙ ГОД
ПЕДАГОГ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
РАСПУТИНА Е.Д.**

№ п/п	Дата	Содержание	часы	т е о р и я	п р а к т и ка	Примечание
1.	05.09	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2		
2.	06.09	История event-индустрии и мультимедиа	2	2		
3.	12.09	Игровые технологии в мероприятиях и рекламе	2	2		
4.	13.09	Режиссура мероприятий	2			
5.	19.09	Задачи ведущего	2	2		
6.	20.09	Организация игр	2	1	1	
7.	26.09	Игротека	2		2	
8.	27.09	Мультимедийное сопровождение	2	2		
9.	03.10	Техника и технологии	2	1	1	
10.	04.10	Реклама и презентации	2	1	1	

11.	10.10	Фотосессии и фотомонтаж	2	1	1	
12.	11.10	Репортажи и прямые трансляции	2	2		
13.	17.10	Создание новостного выпуска	2	1	1	
14.	18.10	Создание новостного выпуска	2	1	1	
15.	24.10	Разработка проекта медиа сопровождения игротки	2	2		
16.	25.10	Практическая работа	2		2	
17.	31.10	Прямой эфир мероприятия	2		2	
18.	01.11	Стриминг (видеотрансляции)	2	1	1	
19.	07.11	Видеомонтаж	2	2		
20.	08.11	Создание звуковых эффектов. Редактирование звука.	2	1	1	
21.	14.11	Разработка проекта монтажа.	2	2		
22.	15.11	Управление мультимедийной техникой	2	1	1	
23.	21.11	Видеосъемка (практика)	2		2	
24.	22.11	Видеосъемка (практика)	2	1	1	
25.	28.11	Звуковое оформление (практика)	2	1	1	
26.	29.11	Звуковое оформление (практика)	2		2	
27.	05.12	Монтаж фильма (практика)	2		2	
28.	06.12	Управление программой стриминга.	2	1	1	
29.	12.12	Стриминг (практика)	2		2	
30.	13.12	Стриминг (практика)	2		2	
31.	19.12	Разработка проекта тематического блога	2	2		

32.	20.12	Сценарий выпуска	2	1	1	
33.	26.12	Новогоднее игровое ток-шоу	2		2	
34.	27.12	Техническое оснащение блогера	2	1	1	
35.	09.01	Эфир	2		2	
36.	10.01	Подготовка к эфиру	2	1	1	
37.	16.01	Эфир - разбор ошибок	2	2		
38.	17.01	Подготовка медиа-материалов для эфира	2	1	1	
39.	23.01	Создание заставки блога	2		2	
40.	24.01	Заставки эфиров (Практика)	2	1	1	
41.	30.01	Красивые видео-титры.	2	1	1	
42.	31.01	Эффекты и переходы в блогах	2	1	1	
43.	06.02	Эфир	2		2	
44.	07.02	Практика (игровое турнир)	2		2	
45.	13.02	Смена ведущих и участников блога	2	1	1	
46.	14.02	Проект дискуссионного ток-шоу	2	1	1	
47.	20.02	Проект дискуссионного ток-шоу	2		2	
48.	21.02	Сбор и подготовка команды	2		2	
49.	27.02	Создание промо-материалов	2		2	
50.	28.02	Игропрактика	2		2	
51.	05.03	Подготовка реквизита ток-шоу	2		2	
52.	06.03	Репетиция то-шоу	2	1	1	
53.	12.03	Репетиция ток-шоу	2		2	
54.	13.03	Игровой турнир: - медиа-сопровождение	2		2	

55.	19.03	Разработка проекта монтажа	2	1	1	
56.	20.03	Создание регистратора участников мероприятия	2		2	
57.	26.03	Проведение ток-шоу - (школьное самоуправление)	2		2	
58.	27.03	Эфир блогер (Практика)	2		2	
59.	02.04	Разработка индивидуальных event-проектов	2	1	1	
60.	03.04	Эфир блогер (Практика)	2		2	
61.	09.04	Разработка индивидуальных event-проектов	2		2	
62.	10.04	Организация игрового турнира	2	1	1	
63.	16.04	Проведение турнира	2		2	
64.	17.04	Эфир блогер (Практика)	2		2	
65.	23.04	Съемки бэкстейджей	2		2	
66.	24.04	Монтаж бэкстейджей	2		2	
67.	07.05	Реализация индивидуальных мероприятий	2		2	
68.	08.05	Блог - Школьные новости	2		2	
69.	14.05	Реализация индивидуальных мероприятий	2		2	
70.	15.05	Блог - Школьные новости	2	1	1	
71.	21.05	Прямой эфир - до свидания, школа	2		2	
72.	22.05	Итоговое занятие	2		2	
		ИТОГО часов	144			

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Название мероприятия	Номер группы	Сроки	Место проведения	Примечание
1.	Школьное ток - шоу	1	Октябрь	СОШ 291	
2.	Игровые турниры	1	Апрель	СОШ 291	
3.	Участие в городском конкурсе	1	декабрь-март	ГДТЮ	
4.	Участие в районном конкурсе	1	Апрель	ДДЮТ	

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ

№ п/п	Название мероприятия	Номер группы	Сроки	Место проведения	Примечание
1.	Собрание	1	сентябрь	СОШ 291	
2.	Консультации по выбору персональной мультимедийной техники и прикладных программ	1	октябрь-апрель	СОШ 291	
3.	Консультации по использованию в соцсетей	1	Сентябрь-октябрь	СОШ 291	
4.	Подготовка к выездным интервью	1	октябрь-апрель	СОШ 291	
5.	Собрание	1	май	СОШ 291	
6.	Собрание перед летним выездом	1	Июнь	СОШ 291	

ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО И МАТЕРИАЛЬНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Программа обеспечивается компьютерами и компьютерными программами, игровыми наборами обозначенными в программе. Наиболее эффективны занятия при наличии выхода в Интернет. В то же время большая часть работы доступна школьникам без подключения к сети.

В качестве дополнительных источников информации по программе рекомендуются справочники, дополнительная литература с описанием новых программных средств (меняется ежегодно), а также разделы «Справка» в изучаемых компьютерных программах. Выработка навыка самостоятельного изучения программных средств позволит учащемуся самостоятельно продолжать образование после окончания данной программе.

Программа предполагает интеграцию с другими учебными предметами по принципу: технология работы с информацией — из информатики, конкретные примеры и задачи — из смежных предметов. Таким образом, информация из таких учебных предметов, как математика, физика, литература, русский и английский языки, история и др. вполне может использоваться учащимися в процессе создания фильмов соответствующей тематики.

№ п/п	Раздел	Форма организации занятий	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Способ подведения итогов
1.	Вводное занятие. Техника безопасности	Беседа	Схемы. Презентационные материалы.	Проектор.	Вводная диагностика
2.	История event-индустрии и мультимедиа	Исследование, просмотр видеоматериалов, творческая работа.	Презентационные ролики, инфографика	Презентационные материалы. Видеофильмы. Компьютер. Проектор.	Анализ материалов
3.	Технологии и режиссура мероприятий	Беседа, практическое занятие, творческая работа.	Презентационные ролики.	Компьютеры. Видеокамера. Интернет.	Анализ, обобщающая беседа
4.	Мультимедийное	Сообщение,	Презентационн	Презентационн	Анализ

	сопровождение	беседа, исследование, практическое занятие, творческая работа	ые ролики. Схемы анимации.	ые материалы. Компьютеры. Программа создания презентаций	проектных работ
5.	Видео-монтаж и прямые эфиры	Сообщение, беседа, исследование, практическое занятие, творческая работа	Презентационн ые ролики. Видеофильмы.	Программы видеомонтажа. Компьютеры. Интернет.	Анализ проектных работ, самоанализ
6.	Event- проектирование и реализация	Беседа, исследование, практическое занятие, проектная работа	Схемы спецэффектов. План проекта.	Презентация. Компьютеры. Сервер архива.	Анализ проектных работ, зачет
7.	Итоговое занятие	Сообщение, беседа, исследование, практическое занятие, творческая работа	Таблица творческих достижений	Презентация. Компьютеры.	Взаимоанализ, самоанализ

Список литературы

1. Авер М. 2 в 1: Видеомонтаж и создание DVD. Pinnacle Studio 10. Русская версия + Видеокурс: Учеб. пособие. Триумф, 2006.
2. Александров А. Pinnacle Studio 10. Видеомонтаж и создание DVD. Триумф, 2006.
3. Архипов А.К. Самоучитель цифрового видео и компьютерного видеомонтажа Технолоджи-3000. 2005.
4. Бакхария Pinnacle Studio 9. Видеомонтаж и DVD-диски. Триумф, 2005.
5. Выбегалов А. Видеомонтаж на ПК. Аквариум, 2005.
6. Зайка А.А. Цифровая видеосъемка и видеомонтаж. ОЛМА-Пресс, 2006.
7. Ломакин П. Системы домашнего видеомонтажа на персональном компьютере. Майор, 2004.
8. Михлин Е. Видеомонтаж на ПК. Как самому смонтировать и записать видеофильм с помощью домашнего ПК и Adobe Premier, Ulead Media Studio, Ulead Video Studio, Pinnacle Studio, MGI Video Wave, Movie Maker. Эффективный самоучитель. ДиаСофт, 2005.
9. Молочков В.П. Pinnacle Studio Plus. Основы видеомонтажа на примерах. BHV-СПб, 2006.
10. Резников Ф., Комягин В. Видеомонтаж на персональном компьютере. Adobe Premiere 6. 5 и Adobe After Effects 5.5. Триумф, 2003.
11. Ривкин М. Видеомонтаж на домашнем компьютере. Лучшие книги, 2005.
12. Столяров А.М., Столяров Е.С. Ваш первый видеофильм в Pinnacle Studio/Studio Plus v. 10.6. – М.: НТ Пресс, 2007.
13. Столяров А.М., Столяров Е.С. Уроки по видеомонтажу. НТ Пресс, 2007.
14. Книги по видеомонтажу на ОЗОН.РУ
<http://www.ozon.ru/?context=search&text=%e2%e8%e4%e5%ee%ec%ee%ed%ef2%e0%e6>

Список литературы для учащихся

1. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. В серии: «Библиотека кинолюбителя». - М.: Искусство. 1971.
2. ВИДЕОСЪЕМКА И ВИДЕОМОНТАЖ
http://www.dvd-home-video.ru/stat_link.php
3. Видеосъемка и последующая обработка
<http://club.foto.ru/forum/34/>
4. Владимир Петрович Молочков Pinnacle Studio Plus. Основы видеомонтажа на примерах
http://fictionbook.ru/pages/read_book_online/?art=645145&show_reminders_subscr=1&pagenum=1
5. Книги по видеомонтажу на ОЗОН.РУ
<http://www.ozon.ru/?context=search&text=%e2%e8%e4%e5%ee%ec%ee%ed%ef2%e0%e6>
6. Pinnacle Studio - Форум пользователей
<http://pinnaclestudio.teamforum.ru/>
7. <http://club.foto.ru/>
8. Подборка книг по видеотворчеству
<http://enter-video.ru/board>
9. Неронский Л.Б. Практика озвучения любительских кинофильмов. В серии: «Библиотека кинолюбителя». - М.: Искусство. 1976.