

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
КИРОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
«Средняя школа имени И.С. Березина пгт Верхошижемье»  
(КОГОбУ СШ пгт Верхошижемье)

---

УТВЕРЖДАЮ

Директор



Н.Г. Одинцова

школы

«01» сентября 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
**Кружок «Медиа студия»**  
*ознакомительный уровень*  
для обучающихся 5-6 классов

Реализуется в рамках проекта  
«Точка роста»

пгт Верхошижемье 2023

### **1.3 Планируемые результаты освоения программы.**

#### **Предметные результаты:**

- знание конструктивных особенностей и принципов работы камер, программ видео- и звукомонтажа;
- знание основ работы, интерфейса программ Movavi Video Editor, Movavi Photo Editor; Sony Vegas PRO, АудиоМАСТЕР, ВидеоМАСТЕР
- умение снимать и монтировать видео, умение работать с плоской графикой, уметь создавать собственные рисунки, накладывать их в видео;
- умение писать и редактировать тексты; умение грамотно и четко изъясняться;
- умение записывать звуковые дорожки; умение работать в команде
- знание основ дизайна, композиции;
- знание правила написания проекта и его защита, умение работать с офисным пакетом MS Office; умение работать в графических редакторах;
- умение использовать световое оборудование, хромакей для фото и видео, умение публично представить итоговый проект.

#### **Метапредметные результаты:**

- устойчивый интерес к медиакоммуникации;
- творческое и техническое мышление, изобретательность, образное, пространственное и критическое мышление;
- мотивация к творческому поиску; умение работать в команде, проводить мозговой штурм, применять творческое, логическое и аналитическое мышление при решении задач;
- активное участие в жизни технопарка и участие в конкурсном движении.

#### **Личностные результаты:**

- дисциплинированность, ответственность, самоорганизация;
- организаторские и лидерские качества;
- трудолюбие;
- чувство коллективизма и взаимопомощи;
- 

#### **Формы подведения итогов обучения;**

- фронтальный опрос, беседа;
- контрольные упражнения и тестовые задания;
- межгрупповые соревнования;
- оценка учащимися работ друг друга;
- публичная презентация и защита готовых медиапродуктов (аккаунт в социальных сетях, новостной выпуск, репортаж, сюжет, блог и т.д.).

### **1.4 Учебно-тематический план программы.**

## 1 год обучения ознакомительный

№	Раздел, блок	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Основы Vegas Pro	5,5	4,5	10	Представление собственного продукта творчества
2.	Профессиональные фишки	5	5	10	Представление собственного продукта творчества
3.	Техники видеомонтажа. Создание композиций	3	3	6	Представление композиций с применением изученных техник
4.	Видеозаставки	1	3	4	Представление собственного продукта творчества
5.	Монтаж в кармане	1	1	2	Представление собственного продукта творчества
6.	Итоговое занятие Выставка творческих достижений	1	1	2	Защита творческих проектов
7.	Итого:	16,5	17,5	34	

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

### 2.1 Календарно-тематический план.

№	Название раздела, темы	Форма организации занятия	Форма контроля	Содержание		
					Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Инструктаж	Беседа	Практическое занятие	Знакомство с планом работы. Правила безопасности труда при работе на компьютере. Организация рабочего места. Функциональные возможности аппаратуры; правила ухода за аппаратурой. Конфигурация компьютера; требования к компьютеру.	1	0
2.	Знакомство с интерфейсом программы Vegas Pro	Беседа	Практическое занятие	Обзор программы Vegas Pro. Панели и инструменты программы. Как создать проект и как выполнить рендер в Vegas Pro?	30 мин	30 мин
3.	Метод создания видео	Беседа	Практическое занятие	Основы монтажа. Склейка и нарезка видео. Создание переходов между видеофрагментами	1	1
4.	Современный дизайн	Беседа	Практическое занятие	Создание видеоролика в соответствии с современными трендами. Ошибки новичков в дизайне. Найди отличия «Школьник и фейерверк».	1	1





16	Знакомств о с интерфейс ом программы для монтажа в телефоне Viva Gut	Практичес кое занятие	Самост оятельн ая работа	Обзор программы Viva Gut. Панели и инструменты программы. Как создать проект и как выполнить рендер в Viva Gut?	1	1
17	Итоговое занятие  Выставка творческих достижений				0	2
Итого:					34	