

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА «ГОРОД КАЛИНИНГРАД»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЛИНИНГРАДА  
ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

ПРИНЯТО  
На заседании  
педагогического совета  
МАУДО ДТД и М  
«6» июня 2023 г.  
Протокол № 3

УТВЕРЖДАЮ:  
И.о. директора МАУДО ДТД и М  
\_\_\_\_\_ М.Н. Жижилева  
«6» июня 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Основы технографики»

Возраст обучающихся: 7-15 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Пылихина Н.Н.  
Педагог дополнительного образования

Калининград 2023г.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы технографики» имеет техническую направленность.

### **Актуальность программы**

Одна из задач современного образования — содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого обучающимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками — искать необходимую информацию, анализировать ее, выявлять в ней факты и проблемы, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в графическую 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 обучающегося.

Программа включает в себя практическое освоение основ техники для создания простейшей цифровой графики, анимации и цифрового видео. Её задачей является также подготовка обучающихся к выполнению заданий, предусматривающих знания и умения в области основ цифровой графики и видеомонтажа.

Основа программы — личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Обучающимся предоставляется возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам. При изучении общих для всех сетевых технологий каждый обучающийся может создавать личностно значимую для него образовательную продукцию. Такой продукцией в данной программе является простейшее графическое изображение, анимация и цифровое видео.

Освоение знаний и способов цифровой графики, анимации и видеомонтажа осуществляется в ходе разработки и создания обучающимися простейших графических изображений и применении их в простейшей анимации и видеороликах, отражающих творческий потенциал обучающихся. Осознание и присвоение обучающимися достигаемых результатов происходят с помощью рефлексивных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения.

### **Отличительные особенности программы**

Практико-ориентированный характер обучения. Каждое занятие состоит из короткой теоретической части и основной практической части, в ходе которой обучающиеся выполняют поставленные им задачи. В конце каждого занятия обучающиеся видят готовый результат своей работы. Все выполняемые обучающимися задачи взаимосвязаны. Созданные простейшие графические изображения в дальнейшем анимируются и собираются в единый видеоролик. В результате освоения общеобразовательной общеразвивающей программы каждый обучающийся создаст свой уникальный видеоролик.

1. Свободный выбор.
2. Скоординированность всей деятельности, направленной на достижение результата.
3. Тесное сотрудничество с педагогами дополнительного образования Дворца творчества.
4. Практическая значимость (приобретение устойчивых навыков технической графики и видеомонтажа).

### **Принципы педагогического процесса**

1. Гармоничное воспитание личности
2. Последовательность в овладении знаниями, необходимыми для создания простейших графических изображений, анимации и видеороликов.
3. Индивидуальный подход.
4. Соразмерность нагрузки уровню и состоянию здоровья детей.
5. Практическая направленность.

## 6. Результативность деятельности.

Программа рассчитана на любой социальный статус детей, имеющих различные физические, интеллектуальные способности и направлена на формирование мотивационной среды здоровьесберегающего воспитания детей в условиях дополнительного образования. Работа в рамках программы призвана развивать, обучать, воспитывать и оздоравливать обучающихся.

**Целесообразность и эффективность** используемых форм и методов подтверждается результатами мониторинга качества освоения общеразвивающей программы, результативностью участия обучающихся в конкурсах различного уровня.

### **Новизна программы**

Новизна программы, прежде всего, в ее интегрированности (дополнительное образование, общее образование, возможность сотрудничества со студиями ДТД и М, создание простейших обучающих графических картинок, анимации и видеороликов). Новизна во включении комплекса творческих домашних заданий, элементов частично поисковой и исследовательской работы и активном использовании игровых технологий в учебном процессе.

### **Адресат программы**

Программа предназначена для детей в возрасте 7-15 лет.

### **Объем и срок освоения программы**

Срок реализации программы: 9 месяцев.

Периодичность занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

На полное освоение программы требуется 144 часа.

**Формы обучения** – очная.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Программа объединения предусматривает групповые формы работы с детьми.

Состав групп 8-10 человек.

### **Цель:**

обучение основам создания графических изображений и их обработки, анимации и видеомонтажного искусства, развитие интереса к созданию графической, анимированной и видеопродукции. Овладение основными приёмами технической графики, анимации и видеомонтажа, с использованием самостоятельно созданных материалов и готовых графических, анимированных и видеопродуктов.

### **Задачи:**

- дать начальные сведения о приемах творческой деятельности;
- отработать приемы практической деятельности;
- уметь самостоятельно создать простейшее графическое изображение;
- уметь самостоятельно обработать простейшее графическое изображение;
- уметь применить графическое изображение при анимации и видеомонтаже;
- уметь сочетать графический и видеоматериал;
- знать интерфейс и простейшие возможности программы графического редактора CorelDraw;
- знать интерфейс и простейшие возможности программы подготовки презентаций PowerPoint;
- знать интерфейс и простейшие возможности программы видеомонтажа Sony Vegas;
- знать форматы графических изображений;
- знать форматы видеороликов.

### **Планируемые результаты**

Обучающиеся должны овладеть основам технической графики, анимации и видеомонтажа. К концу 1 года обучения обучающиеся должны:

**знать**

- интерфейс и простейшие возможности программы графического редактора CorelDraw;
- интерфейс и простейшие возможности программы подготовки презентаций PowerPoint;
- интерфейс и простейшие возможности программы видеомонтажа Sony Vegas;

**уметь:**

- уметь самостоятельно создать простейшее графическое изображение;
- уметь самостоятельно обработать простейшее графическое изображение;
- уметь применить графическое изображение для анимации и при видеомонтаже;
- уметь сочетать графический и видеоматериал;

**Механизм оценивания результатов освоения программы**

Основным механизм оценивания результатов освоения программы является мониторинг, в ходе которого три раза в год проводится диагностика качества освоения учебного материала. Одним из механизмов можно считать результативность участия в конкурсах различного уровня. Диагностика, результаты конкурсов, зачеты по отдельным разделам программы позволяют корректировать учебный план.

**Оценочные материалы**

Уровень Параметры	Низкий	Средний	Высокий
Уровень теоретических знаний			
Теория	Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.	Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуется дополнительные вопросы.	Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.
Уровень практических навыков и умений			
Работа с программами CorelDraw, PowerPoint, SonyVegas	Не владеет навыками создания графического изображения, анимации и видео материала	Владеет навыками создания графического изображения, анимации и видео материала.	В совершенстве владеет навыками создания графического изображения, анимации и видео материала
Практическая грамотность	Поиск и размещение элементов на рабочем поле под пристальным контролем преподавателя	Поиск и размещение элементов на рабочем поле под частичным контролем преподавателя	Поиск и размещение элементов на рабочем поле самостоятельно
Творческая инициатива	Обучающийся не проявляет	Обучающийся не охотно проявляет	Обучающийся принимает участие во

	творческой активности, участие в конкурсах не принимает	творческую активность, участвует в конкурсах без особого желания	всех творческих конкурсах и ведет активную пропагандистскую деятельность
--	---	--	--

### Формы подведения итогов освоения программы

Открытые занятия для родителей, практикумы, мастер-классы, конкурсы и соревнования различного уровня.

### Методическое оснащение

1. Библиотечка методической литературы.
2. Фонотека.
3. Фильмотека.
4. Дидактический материал для организации практических занятий.
5. Дидактические игры.
6. Тематические компьютерные игры и программы.

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Часы			
		Всего	Теория	Практика	Форма Аттестации
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе. Знакомство с содержанием курса.	2	2	-	беседа
2.	Изучение графического редактора Corell Draw (интерфейс, функции, создание линий и фигур, перемещение на рабочем поле и преобразование фигур, цветовая заливка фигур, группировка фигур, создание из фигур готовых графических изображений, сохранение в формате JPG, PNG и т.д.)	48	12	36	Викторина
3.	Изучение программы подготовки презентации PowerPoint (интерфейс, функции, создание линий и фигур, перемещение на рабочем поле и преобразование фигур, цветовая заливка фигур, группировка фигур, добавление готовых графических изображений, анимация фигур и графических изображений, сохранение готового материала в формате GIF, JPG, MP4 и т.д.)	40	10	30	Наличие выполненных работ
4.	Изучение видео-редактора Sony Vegas (интерфейс, загрузка и расположение графических изображений и анимации, переходы, спецэффекты, склейка, монтаж, обработка видеоматериала)	40	10	30	Наличие выполненных работ
5.	Создание видеоролика по заданию (на увеличение сложности монтажа)	12	2	10	Наличие выполненных работ
6.	Итоговое занятие (демонстрация результатов учебного процесса, обсуждение)	2	-	2	Наличие выполненных работ

	приобретенных знаний умений и навыков)				х работ
		144	36	108	

### Содержание программы

(9 месяцев, 144 часа)

#### 1. Вводное занятие.

Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе. Знакомство с содержанием курса.

#### 2. Изучение графического редактора Corell Draw

Знакомство с интерфейсом, функциями и расположением основных элементов. Создание линий и фигур, расположение и перемещение их на рабочем. Преобразование фигур: изменение размера, угла наклона, формы. Цветовая заливка фигур: однородная, фронтальная. Группировка фигур. Создание из фигур готовых графических изображений. Сохранение в формате JPG, PNG и т.д.

#### 3. Изучение программы подготовки презентации PowerPoint

Знакомство с интерфейсом, функциями и расположением основных элементов. Создание линий и фигур, расположение и перемещение на рабочем поле. Преобразование фигур: изменение размера, угла наклона, формы. Цветовая заливка фигур. Группировка фигур. Добавление в проект готовых графических изображений. Применение анимации и эффектов для перемещения фигур и графических изображений по рабочему полю. Сохранение готового материала в формате GIF, JPG, MP4 и т.д.

#### 4. Изучение видео-редактора Sony Vegas

Знакомство с интерфейсом, функциями и расположением основных элементов меню. Виды дорожек и их функции. Загрузка и расположение на дорожке графических изображений и анимации. Виды «переходов» и способ их применения к графическим элементам. Виды спецэффектов и способ наложения на графические элементы. Панорамирование графических элементов. Монтаж и обработка видеоматериала.

#### 5. Создание видеоролика по заданию

Из предыдущих графических работ создать видеоролик (на увеличение сложности монтажа).

#### 6. Итоговое занятие

Демонстрация результатов учебного процесса, обсуждение приобретенных знаний умений и навыков.

### Календарно-тематический план

№	Тема	Теория	Практика	Итого:
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе. Знакомство с содержанием курса.	2	-	2
2.	Знакомство с программой Corell Draw (интерфейс, функции, создание линий)	1	1	2
3.	Создание фигур, обработка, заливка, группировка	1	1	2
4.	Создание фигур, преобразование в кривую, работа с «узлами»	1	1	2
5.	Направляющие «узлов». Создание и удаление «узлов»	1	1	2
6.	Линия «Свободная форма» - работа с «узлами»	1	1	2

7.	Фигура круг: контур, заливка, порядок наложения	1	1	2
8.	Прорисовка персонажа «Крош»	1	1	2
9.	Вариации «Кроша» в соответствии с картинкой	1	1	2
10.	Прорисовка персонажа «Ёжик»	1	1	2
11.	Прорисовка персонажа «Кар Карыч»	1	1	2
12.	Прорисовка персонажа «Нюша»	1	1	2
13.	Прорисовка персонажа «Бараш»	1	1	2
14.	Прорисовка персонажа «Лосяш»	1	1	2
15.	Прорисовка персонажа «Пин»	1	1	2
16.	Прорисовка персонажа «Копатыч»	1	1	2
17.	Знакомство с программой MS PowerPoint	1	1	2
18.	Изучение панели «Вставка»	1	1	2
19.	Изучение панели «Формат»	1	1	2
20.	Изучение панели «Анимация»	1	1	2
21.	Изучение панели «Настраиваемая анимация»	1	1	2
22.	Изучение панели «Дизайн»	1	1	2
23.	Работа с текстом (формат, настраиваемая анимация)	1	1	2
24.	Работа с рисунком (формат, настраиваемая анимация)	1	1	2
25.	Работа с клипами (формат, настраиваемая анимация)	1	1	2
26.	Форматы сохранения презентации	1	1	2
27.	Знакомство с программой VegasPro 11.0 (интерфейс)	1	1	2
28.	Виды дорожек, расположение файлов на дорожках, временная шкала	1	1	2
29.	Применение значений меню «Медиафайлы проекта», «переходы», «видеоэзвекты» к файлам	1	1	2
30.	Знакомство с меню «Панорамирование/масштабирование»	1	1	2
31.	Расположение и перемещение файла через меню «панорамирование»	1	1	2
32.	Копирование координат в меню «панорамирование»	1	1	2
33.	Параллельное перемещение файлов (4 дорожки +	1	1	2

	фон)			
34.	«Панорамирование»: расположения по заданным координатам	1	1	2
35.	«Панорамирование»: угол поворота, расположение на оси	1	1	2
36.	«Панорамирование»: интерполяция ключевых кадров	1	1	2
37.	«Панорамирование»: расположение на рабочем пространстве	1	1	2
38.	«Панорамирование»: временные «теги»	1	1	2
39.	«Панорамирование»: фиксация соотношения сторон	1	1	2
40.	«Панорамирование»: виды пресетов	1	1	2
41.	«Панорамирование» составление общей панорамы	1	1	2
42.	Работа с видео: загрузка, растяжение, сжатие	1	1	2
43.	Работа с видео: разбивка на кадры	1	1	2
44.	Работа с видео: сохранение кадров	1	1	2
45.	Corel Draw: прорисовка кадра	1	1	2
46.	Corel Draw: изменение элементов в соответствии с кадром	1	1	2
47.	Corel Draw: сохранение продукта в заданном формате	1	1	2
48.	Corel Draw: прорисовка всех кадров для видео	1	1	2
49.	VegasPro: размещение кадров, панорамное постороеение	1	1	2
50.	VegasPro: наложение кадров, render, ускорение готового видео	1	1	2
51.	Corel Draw: прорисовка авторского персонажа №1		2	2
52.	Corel Draw: прорисовка авторского персонажа №2		2	2
53.	Corel Draw: прорисовка фона для авторского кадра		2	2
54.	Corel Draw: создание авторского кадра с персонажами и фоном		2	2
55.	Corel Draw: редактирование и сохранение авторского кадра для создания эффекта «движения (8 кадров)»		2	2
56.	Corel Draw: редактирование и сохранение авторского кадра для создания эффекта «движения (8 кадров)»		2	2
57.	Corel Draw: редактирование и сохранение авторского кадра для создания эффекта «движения (8 кадров)»		2	2



58.	Corel Draw: редактирование и сохранение авторского кадра для создания эффекта «движения» (8 кадров))		2	2
59.	Corel Draw: редактирование и сохранение авторского кадра для создания эффекта «движения» (8 кадров))		2	2
60.	VegasPro: сборка, панорамирование, наложение авторских кадров (20 кадров) для авторского мультфильма №1		2	2
61.	VegasPro: сборка, панорамирование, наложение авторских кадров (20 кадров), сохранение авторского мультфильма №1		2	2
62.	Corel Draw: прорисовка авторского персонажа №3		2	2
63.	Corel Draw: прорисовка авторского персонажа №4		2	2
64.	Corel Draw: прорисовка фона для авторского кадра		2	2
65.	Corel Draw: создание авторского кадра с персонажами и фоном		2	2
66.	Corel Draw: редактирование и сохранение авторского кадра для создания эффекта «движения» (10 кадров)		2	2
67.	Corel Draw: редактирование и сохранение авторского кадра для создания эффекта «движения» (10 кадров)		2	2
68.	Corel Draw: редактирование и сохранение авторского кадра для создания эффекта «движения» (10 кадров)		2	2
69.	Corel Draw: редактирование и сохранение авторского кадра для создания эффекта «движения» (10 кадров)		2	2
70.	VegasPro: сборка, панорамирование, наложение авторских кадров (20 кадров) для авторского мультфильма №2		2	2
71.	VegasPro: сборка, панорамирование, наложение авторских кадров (25 кадров), сохранение авторского мультфильма №2		2	2
72.	Итоговое занятие		2	2
73.	Итого	51	93	144

### **Организационно-педагогические условия реализации программы**

1) **материально-техническое обеспечение реализации программы:** Компьютерный класс с индивидуальным рабочим местом на компьютере для каждого обучающегося. Мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров и визуального обсуждения творческих проектов обучающихся курса. Наличие на компьютере программ: CorelDraw, PowerPoint, Sony Vegas. Цветной принтер для печати работ обучающихся.

2) **информационное обеспечение реализации программы:** доступ в сеть интернет для посещения сайтов:

Графический редактор CorelDraw

<http://coreltuts.com/ru/series/coreldraw-beginners>

<https://vse-kursy.com/read/390-uroki-corel-draw-dlya-nachinayuschih.html>

Программа для подготовки презентации PowerPoint

<https://infogra.ru/lessons/10-urokov-po-powerpoint>

<https://msoffice-prowork.com/courses/powerpoint/ppointpro/>

Видео-редактор Sony Vegas

<https://4creates.com/training/40-sony-vegas-pro-uroki.html>

<https://vse-kursy.com/read/272-uroki-videomontazha-s-pomoschyu-sony-vegas-pro-onlain.html>

3) **кадровое обеспечение реализации программы:** педагог дополнительного образования с высшим техническим образованием, владеющий навыками работы в программах CorelDraw, PowerPoint, Sony Vegas

4) **методы, обеспечивающие организацию деятельности обучающихся на занятии:**

1. Коллективный. (Организация проблемно – поискового или творческого взаимодействия между обучающимися.

2. Групповой. (Организация работы по выполнению практического задания микроколлективами от 2 до 5 человек).

3. Индивидуальный. (Индивидуальное выполнение заданий, решение определенных проблем).

4. Коллективно – групповой. (Выполнение заданий малыми группами. Последующая презентация. Обсуждение).

#### **Используемые приемы**

- Игры
- Упражнения
- Решение проблемных ситуаций
- Диалог
- Устное изложение
- Показ видеоряда
- Анализ ситуации
- Тренинг
- Просмотр иллюстративного материала.

#### **Формы занятий**

1. Традиционное.
2. Комбинированное.
3. Лекция.
4. Практикум.
5. Тренинг.
6. Экскурсия.
7. Соревнование, конкурс.
8. Открытое занятие.
9. Мастер-класс.
10. Диагностика усвоенных знаний.
11. Индивидуальное занятие.

Процесс усвоения знаний строится как смена видов деятельности: восприятие – осмысление – запоминание – применение – обобщение – систематизация.

В процессе подготовки и реализации данной программы используются следующие технологии: игровые технологии; технологии разновозрастных творческих групп; метод проектов; компьютерные технологии.

В программе учитывается возможность перехода на дистанционную форму обучения по независящим от сторон обстоятельствам.

### Календарный учебный график

**Учебный период** продлится с 1 сентября по 31 мая (ведение занятий по расписанию) и включает в себя каникулярный период с 30.12.2023 по 08.01.2024.

**Начало учебного года – 1 сентября. Окончание учебного года – 31 мая**

Продолжительность учебного периода (аудиторные занятия) – 36 недель. Зимний каникулярный период с 30.12.2023 по 08.01.2024

Летний каникулярный период с 01.06.2024 по 31.08.2024

**1. Комплектование групп 1 года обучения – с 1 по 15 сентября 2023 года.**

**2. Календарь аудиторных занятий**

Начало учебного года	I учебный период		Зимний каникулярный период	II учебный период		Летний каникулярный период			Продолжительность учебного периода
						июнь	июль	август	
01.09.	16 недель		2 недели	20 недель		4 недели	4 недели	4 недели	36 недель
	01.09.-30.12.		30.12. - 08.01.	10.01. -31.05.		01.06. -31.08.			

- ведение занятий по расписанию
- промежуточная аттестация учащихся
- итоговая аттестация учащихся
- зимний каникулярный период
- летний каникулярный период

**3. Регламент образовательного процесса:**

Продолжительность учебной недели – 7 дней с 09.00 до 20.00 часов (для учащихся в возрасте 12-18 лет допускается окончание занятий в 21.00 час).

**4. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками**

- 4 ноября – День народного единства
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января – Новогодние каникулы
- 23 февраля – День защитника Отечества
- 8 марта – Международный женский день
- 1 мая – Праздник Весны и труда
- 9 мая – День Победы
- 12 июня – День России

### Рабочая программа воспитания

Воспитательный компонент осуществляется в соответствии с рабочей программой воспитания МАУДО ДТД и М.

Цель программы:

обеспечить системное педагогическое сопровождение личностного развития учащихся, создающее условия для реализации их субъектной позиции, формирования гражданских, патриотических и нравственных качеств, развития их способностей и одарённости через реализацию **воспитательного** потенциала **дополнительной** общеобразовательной общеразвивающей **программы**.

Задачи:

- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- выявление и развитие творческих способностей, учащихся путем создания творческой атмосферы в коллективе;
- способствовать развитию личности учащегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- формирование у детей гражданско-патриотического сознания;
- формировать и пропагандировать здоровый образ жизни.

Планируемые результаты реализации программы воспитания:

- овладение учащимися способностью выбора деятельности, которая им поможет достичь наибольшего успеха;
- создание системы гражданско-патриотического и нравственного воспитания учащихся, способствующей воспитанию человека и гражданина, ответственного за свою судьбу и судьбу своего отечества;
- развитие потребности в творческой деятельности, интереса к культурным традициям разных народов, к истории края, государства;
- усиление ориентации учащихся на духовные ценности, воспитание юного гражданина.

#### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
4.	Мероприятия с детским коллективом (ярмарки, праздники, фестивали, акции, конкурсы, викторины, интеллектуальные игры и экскурсии)	Нравственное воспитание, воспитание; гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май
5.	Участие в соревнованиях, конкурсах различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных	В рамках занятий	Октябрь-май

		интересов		
6.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
7.	Беседа о празднике «8 марта»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Март
8.	Открытые занятия для родителей	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Декабрь, май

## Литература

### Нормативные правовые акты

#### Нормативные документы

- Федеральный Закон от 29.12. 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, от 31.03. 2022 г. № 678-р (в редакции от 15.05. 2023 г.);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- СанПиН 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01. 2021 года.
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам в МАУДО ДТД и М;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.

#### Основная литература

1. А.Розенталь. Создание кино и видеофильмов, как увлекательный бизнес. – М.: Издательство ТРИУМФ. 2020.
2. Бобёр М.М., Тильма Ф. Психология индивида и группы. – М.,2019.

3. Внешкольник. Воспитание и дополнительное образование молодежи. 2018-2019. – М.
4. Днепров А.Г. «Видеосамоучитель монтажа домашнего видео».- СПб: Питер, 2016 г.
5. Дополнительное образование. 2017-2018. – М.
6. Межведомственный информационный бюллетень: Образование в документах // Закон РФ «Об образовании» (последняя редакция на 18 июля 2005 г., с изменениями и дополнениями. – М.: Частное образование, 2016.-104 с.
7. Мультимедиа в образовании: Программа специализированного учебного курса / Троян Г.М. – М.: Изд. Дом «Обучение-сервис», 2016.
8. Новые санитарно – эпидемиологические правила и нормативы для учреждений дополнительного и профессионального образования. – М.: ТЦ Сфера, 2018. – 32 с. (Правовая библиотека образования).
9. Резников Ф.А. Видеомонтаж на персональном компьютере. – М.: Издательство ТРИУМФ. 2016.
10. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. «Компьютер-лаборатория мастера».- Издательство «АСТ-ПРЕСС».2013 г.
11. Соколов А.Г. «Монтаж: телевидение, кино, видео».-М.Издательство «625», 2001 г...

**Для педагога:**

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. п 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"
2. Конвенция ООН о правах ребёнка. Принята Ген.Ассамблеей ООН 20 ноября 1959г.

**Интернет ресурсы:**

Графический редактор CorelDraw  
<http://coreltuts.com/ru/series/coreldraw-beginners>  
<https://vse-kursy.com/read/390-uroki-corel-draw-dlya-nachinayuschih.html>  
Программа для подготовки презентации PowerPoint  
<https://infogra.ru/lessons/10-urokov-po-powerpoint>  
<https://msoffice-prowork.com/courses/powerpoint/ppointpro/>  
Видео-редактор Sony Vegas  
<https://4creates.com/training/40-sony-vegas-pro-uroki.html>  
<https://vse-kursy.com/read/272-uroki-videomontazha-s-pomoschyu-sony-vegas-pro-onlain.html>