

РАССМОТРЕНО  
на заседании педагогического  
совета МОУ ООШ №11 с.  
Прасковья  
Протокол № 1  
от «31» августа 2023г.

СОГЛАСОВАНО: Руководитель  
центра образования «Точка  
роста»  
Кулешова Е.В.  
«01» сентября 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МОУ ООШ № 11 с.  
Прасковья Н.П. Охмат  
Приказ № 104-ОД  
от «01» сентября 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа Центра естественно-научной  
и технологической направленностей «Точка роста»  
«Я-блогер»**

**Класс/классы:** 6 классы  
**Срок реализации:** 1 год  
**Количество часов в год:** 153 часа

**Составитель:** Кулешова Е.В.  
педагог дополнительного образования

**с. Прасковья, 2023 г.**

## Пояснительная записка

Огромную важность в непрерывном образовании личности обучающегося приобретают вопросы работы с информацией – умение искать и анализировать ее, выявлять в ней факты и проблемы, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в различные формы. В силу своей мобильности, молодое поколение оперативно осваивает новые информационные технологии. В связи с этим, блогинг является очень распространённым явлением. Разработка, размещение и поддержка блогов превращается в одну из наиболее многообещающих и востребованных сфер деятельности.

Для поддержки детского увлечения, как средства самовыражения, площадки для общения и раскрытия своих талантов создана дополнительная общеобразовательная программа «Я- блогер».

**Направленность** программы – **социально-педагогическая, технологическая** так как содержание способствует формированию у обучающихся знаний, направленных на создание блогоматериала, развитию умений и навыков работы с различными источниками информации.

**Новизна** заключается в том, что каждый обучающийся из отдельных элементов создает целостный и значимый для него информационный продукт, тему которого определяет самостоятельно. Данный подход обеспечивает мотивацию и разносторонне направленную результативность обучения.

**Актуальность** данной программы обуславливается необходимостью углублённого изучения возможностей, предоставляемых компьютерными технологиями, норм общения в социальных сетях и умения формулировать свои мысли и рассуждения.

**Педагогическая целесообразность** программы определяется преобразованием увлечения блогерской деятельностью в инструмент социализации с положительным влиянием на формирование образа «я» у ребенка и налаживанием социальных связей.

**Отличительными особенностями** данной образовательной программы является её практико-ориентированный характер. Обучающиеся проходят обучение в процессе работы над реальным продуктом – регулярным выпуском текстовых, видео и фото материалов, а также придумывают сценарии и снимают ролики для мероприятий учреждения.

**Возраст детей, участвующих** в реализации данной общеобразовательной программы: **от 11 до 13 лет.**

В современной повседневности детей и подростков блогосфера занимает значительное место, становясь виртуальным социумом, в котором обучающиеся реализуют коммуникативную функцию посредством

виртуального общения с людьми со схожими интересами.

Подростки способны критично оценивать интернет-контент, избегать типичных интернет-рисков, находить дополнительные ресурсы в блогосфере для собственного развития.

**Количество обучающихся в группе: 10-15 человек**

**Режим занятий:** 3 раза в неделю по 1- 2,5 часа

**Сроки реализации и объем общеобразовательной программы – 1 год (153 ч.)**

**Форма обучения:** очная. При необходимости возможно использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Уровневость программы – стартовый уровень,** предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала по блогерской деятельности, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания общеразвивающей программы

### **Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие творческих, интеллектуальных и технических способностей обучающихся через приобщение к блогерской деятельности.

**Задачи программы:**

*Обучающие*

- познакомить с возможностями технических средств, применяемых в блогерской деятельности;

- обучить алгоритму написания читаемых текстов и их продвижению в сетевой аудитории, основным способам получения и распространения информации через сеть Интернет, навыкам выступления перед публикой и камерой;

- способствовать изучению компьютерных программ, используемых при монтаже и обработке блогоматериалов;

- повысить уровень ИКТ-компетенций обучающихся.

*Развивающие*

- развивать и расширять коммуникативные способности, совершенствовать речевые и риторические навыки;

- развивать познавательные интересы обучающихся и формировать готовность к самостоятельному познанию;

- развивать мотивацию дальнейшего творческого роста;

- развивать умение импровизировать, сочинять, фантазировать т.е. творчески относиться к поставленной задаче.

*Воспитательные*

- формировать положительные моральные и нравственные качества личности;

- стимулировать к самосовершенствованию;

- воспитывать толерантное отношение к себе и окружающим;

- формировать культуру общения.

В конце учебного года обучающиеся должны

**Знать:**

- определение основных понятий: блогинг, виды блогов, блогерство, тематическая направленность блогов;
- особенности, достоинства и недостатки блог-платформ;
- особенности программ по созданию видеороликов;
- основные технологии создания, редактирования фотографий в различных графических редакторах;
- методы и способы создания анимационных эффектов;
- способы создания и монтажа фильмов.

**Уметь:**

- создавать и редактировать фотографии в графических редакторах: Paint, Paint.NET, Gimp используя основные инструменты;
- пользоваться видео и фотоаппаратурой;
- применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма и при создании графических изображений;
- разрабатывать сценарии видеороликов.

## Содержание программы

Программа кружка «Я - блогер» состоит из 7 разделов:

### 1. Введение. Я и медиапространство

Вводное занятие.

Интерактивная игра: Что Я хочу узнать и чему научиться.

Новостная редакция. Кто есть кто?

Интерактивная игра: Строим ньюс-рум.

Работа редакции новостей. Игра «Ищи и найди».

Интерактивная игра: «У каждого своя елка»

«Инфотеймент»

### 2. Информационные и мультимедийные технологии

Классификация технологий по типам телевидения.

Форматы. История смены формата.

Исследователи медиа Альберт Моран и Джастин Мэльбон. Корень формата.

«Обертка» формата. Стилль и содержание. Целевая аудитория. Работа со статистикой. Выявление интересующих тем для дальнейшего планирования работы видеогруппы.

### 3. Медиапрограммы

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

Новостные сюжеты и аналитические программы

Особенности детской тележурналистики.

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

Интерактивная игра «Спроси звезду о главном...».

Интерактивная игра студии «ФрешМедиа»

Новостной проект (ищем героев).

### 4. Источники информации

Запись выпусков новостей. Новостные сюжеты. «Классический», «домашний», «публицистический» стиль новостей.

Репортажи.

Монтажные программы

Тренажеры репортажей.

Съемка новостного сюжета, озвучивание, монтаж

Композиция кадра. Импортирование видеофайлов на компьютер.

Групповая работа: Репортаж «Один день из жизни школы».

### 5. Практика речи

Сущность слова. Слово и понятие. Многозначность слова.

Учимся говорить грамотно, а писать правильно.

Практическая игра.

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

Интерактивная игра «Как не делать репортаж»

Дресс-код стендапов. «Говорящий фон».

Съёмка «стенд-апа». Звуковые эффекты

## **6. Жанровое разнообразие**

Основы операторского мастерства.

Основы современной ТВ-ой и видео продукции, механизмы ее производства.

«Картинка» - основа телесюжета.

Алгоритм работы оператора при съёмке телесюжета.

Как делать телеэссе, зарисовку, телепутешествие.

Телевизионный язык: умение рассказывать «картинками».

Композиция телевизионного сюжета.

Понятия «закадровый текст», «синхрон», «лайф», «экшн», «стенд-ап».

Основы работы с видео камерой.

Техника безопасности при работе с видеокамерой.

Принципы монтажа видеоряда.

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

## **7. «Медиаобразование на материале рекламы»**

История возникновения и развития рекламы.

Реклама: понятие, функции, цели и виды.

### Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Название раздела	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения	
				План	Факт
1-2	Введение. Я и медиапространство	Вводное занятие.	2		
3-4		Интерактивная игра: Что Я хочу узнать и чему научиться.	2		
5-6		Новостная редакция. Кто есть кто?	2		
7-8		Интерактивная игра: Строим ньюс-рум.	2		
9-10		Работа редакции новостей. Игра «Ищи и найди».	2		
11-12		Интерактивная игра: «У каждого своя елка»	2		
13-14		«Инфотеймент»	2		
15-16		Знакомство с информационными технологиями. Понятие блогинг	2		
17-18	Информационные и мультимедийные технологии	Классификация технологий по типам телевидения	2		
19-20		Форматы. История смены формата.	2		
21-22		Исследователи медиа Альберт Моран и Джастин Мэльбон. Корень формата.	2		
23-25		«Обертка» формата. Стиль и содержание.	3		
26-28		Целевая аудитория. Работа со статистикой.	3		
29-31		Выявление интересующих тем	3		

		для дальнейшего планирования работы выдеогруппы.			
32-34	Медиапрограммы	Топ-лайн. Head-line – заголовок, привлекающий внимание. Тренинг по созданию ярких заголовков.	3		
35-37		Конвейер новостей, что это такое.	3		
38-40		Новостные сюжеты и аналитические программы	3		
41-43		Особенности детской тележурналистики.	3		
44-46		Жанры журналистики: репортаж, интервью. Краткая характеристика информационных жанров.	3		
47-49		Алгоритм построения статьи в жанре «интервью», «репортаж».	3		
50-52		Интерактивная игра «Спроси звезду о главном...».	3		
53-55		Интерактивная игра студии «ФрешМедиа»	3		
56-58		Партнерское взаимодействие	3		
59-61		Новостной проект (ищем героев).	3		
62-64	Источники информации	Запись выпусков новостей. Новостные сюжеты.	3		
65-67		«Классический», «домашний»,	3		



		«публицистический» стиль новостей.			
<b>68-70</b>		Репортажи.	3		
<b>71-73</b>		Монтажные программы «CoolEditPro» и «SoundForge»	3		
<b>74-76</b>		Тренажеры репортажей.	3		
<b>77-79</b>		Съемка новостного сюжета, озвучивание, монтаж	3		
<b>80-82</b>		Композиция кадра. Импортирование видеофайлов на компьютер.	3		
<b>83-85</b>		Групповая работа: Репортаж «Один день из жизни школы».	3		
<b>86-88</b>	Практика речи	Сущность слова. Слово и понятие. Многозначность слова.	3		
<b>89-90</b>		Учимся говорить грамотно, а писать правильно.	3		
<b>91-93</b>		Инструменты для записи звука	3		
<b>94-96</b>		Практическая игра.	3		
<b>97-99</b>		Личный список слов-ошибок – тренинг по выявлению речевых и стилистических ошибок в устной и письменной речи.	3		
<b>100-102</b>		Интерактивная игра «Как не делать репортаж»	3		
<b>103-105</b>		Дресс-код стендапов.	3		

		«Говорящий фон».			
106-108		Съёмка «стенд-апа». Звуковые эффекты	3		
109-111	Жанровое разнообразие	Основы операторского мастерства.	3		
112-114		Основы современной ТВ-ой и видео продукции, механизмы ее производства.	3		
115-117		«Картинка» - основа телесюжета.	3		
118-120		Алгоритм работы оператора при съёмке телесюжета.	3		
121-123		От идеи к сценарию.	3		
124-126		Как делать телеэссе, зарисовку, телепутешествие.	3		
127-129		Телевизионный язык: умение рассказывать «картинками».	3		
130-132		Композиция телевизионного сюжета.	3		
133-135		Понятия «закадровый текст», «синхрон», «лайф», «экшн», «стенд-ап».	3		
136-138		Основы работы с видео камерой.	3		
139-141		Техника безопасности при работе с видеокамерой.	3		
142-144		Принципы монтажа видеоряда.	3		
145-147		Игра-соревнование «Все, что вы хотели спросить»,	3		

		проверяющая знания по данному разделу.			
<b>148-150</b>	«Медиаобразование на материале рекламы»	История возникновения и развития рекламы.	3		
<b>151-153</b>		Реклама: понятие, функции, цели и виды.	3		

### **Учебно-методическое обеспечение:**

Методическая литература

Программы **Movavi Photo Editor**, Sony Vegas, Picture Manager, Paint.Net, Corel Photo-Paint, Photoshop и др.

#### **Учебно-наглядные пособия**

Инструкции по технике безопасности

Таблицы, схемы, фотоматериалы

Электронные учебно-наглядные пособия, в т.ч. компьютерные презентации, видеоролики

#### **Оборудование**

Кабинет

Компьютер

Стул

Стол

Ноутбук

Мультимедийный проектор

Видеокамера

Колонки

Микрофон