


Департамент Смоленской области по образованию и науке
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества

Принято на заседании
методического (педагогического) совета
Протокол № 1 от «30» 08. 2024г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор 
Е.Н.Никитина

От «30» 08.2024



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мир мультимедиа технологий»

Возраст обучающихся: 11 - 16 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Леонов Артём Юрьевич,
педагог дополнительного образования

д. Сыр-Липки
2024 год

Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования «Мультимедийные технологии» разработана в соответствии с :

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Программой дополнительного образования МБОУ Сыр-Липецкой ОШ.

Организация образовательного процесса строится в соответствии с требованиями:

- Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ст. 75);
- Приказа Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (СанПиН 2.2.2/2.4.1340- 03). Гигиенические требования к персональным электронно – вычислительным машинам и организации работы.

Актуальность

Современные дети растут в условиях информационных технологий. Среди задач, которые изо дня в день приходится решать в наше время человеку, доля информационных задач очень велика. Поэтому успешная ориентация человека в современном мире напрямую связана с умением работать с информацией. Такая ситуация, с одной стороны, вызвана необходимостью осваивать все новые технические средства. Мультимедиа - это мощное средство представления и визуализации информации. Соединив в себе такие компоненты, как фотография, графика, текст, музыка, анимация и видео, мультимедиа позволяет выразить творческий замысел при помощи новых возможностей. Программа направлена на формирование у школьников навыков работы с технологиями обработки информации на компьютере. Работа учащихся по каждому модулю курса организована в форме проектов. Реализация конкретного проекта является очень эффективным видом учебной деятельности. Работая над мультимедиа проектом, ученики получают опыт использования современных технических средств, с одной стороны, с другой стороны - приобретут навыки индивидуальной и коллективной работы, которые пригодятся им в будущей производственной деятельности. Используемые в данном курсе технологии, такие как мультимедиа и проектная - мощный инструмент, позволяющий создавать сложные информационные

структуры, программные продукты для какой-либо предметной области, используя многообразные формы представления информации. Они формируют у учащихся самостоятельность, критическое отношение к себе и товарищам, формирует

межпредметные связи, повышают эффективность изучения предложенных модулей курса. Она является доступной и для детей с ОВЗ, Наличие многих творческих заданий даёт возможность проявить и раскрыть себя **одарённым детям**.

Адресат программы: Программа рассчитана для учащихся в возрасте от 11 до 16 лет.

Объём программы: На реализацию программы отводится 36ч в год (1раз в неделю 1 час).

Формы организации образовательного процесса: очная

Виды занятий: Основными формами обучения являются фронтальная, индивидуальная, групповая и самостоятельная работа. При этом используются следующие методы обучения: объяснение, учебная демонстрация, практические работы, консультации. Каждая тема курса начинается с постановки учителем задачи, которую нужно будет выполнить учащимся. Далее учитель объясняет новый материал и консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий. Практическая часть занятия проводится по одному заданию для всех одновременно. Работы выполняются на компьютере (компьютерный практикум).

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

В конце обучения – конкурс презентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий

Изучение каждого модуля курса заканчивается выполнением итогового проекта.

Проект может выполняться как индивидуально, так и группой учащихся (командой). Тема проекта выбирается исполнителями самостоятельно и согласовывается с преподавателем. Критерием успешного освоения курса является качество выполнения итогового проекта. Лучшие работы могут быть представлены

на внутришкольном мероприятии. Возможно участие обучающихся в конкурсах и олимпиадах.

Срок освоения программы: 1 год

Режим занятий: Занятия проводятся по 45 минут в соответствии с нормами СанПиНа.

Программа называется «Мир мультимедиа технологий», потому что это действительно мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

Программа имеет практическую направленность.

Цель:

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом.

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления.

Планируемые результаты

Личностные образовательные результаты

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты.

Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм»;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; хранение и обработка информации; поиск, передача и хранение информации),
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИК

Предметные образовательные результаты

Учащиеся должны знать:

- возможности графического редактора и назначение управляющих элементов;
- особенности растровой графики;
- графические объекты-примитивы;
- технологию создания и редактирования графических объектов.
- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты и инструменты PowerPoint;
- этапы создания презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации.

Учащиеся должны уметь:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
- создать слайд;

- изменить настройки слайда;
- создать анимацию текста, изображения;
- вставить в презентацию звук и видеоклип;
- создать презентацию из нескольких слайдов.
- знают виды компьютерной графики, их функциональные, структурные и технологические особенности;
- умеют эффективно использовать аппаратное и программное обеспечения компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- владеют способами работы со средой Adobe Photoshop;
- знают принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью компьютера;
- владеют системой базовых знаний для создания и редактирования растрового изображения;
- приобретают навыки обработки изображений, создания растровых рисунков;
- вырабатывают навыки коллективной работы над совместным графическим проектом
- создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты.

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		теория	практика	всего	
1.	Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint	4	10	14	Итоговая работа. Мультфильмы своими руками
2.	.Компьютерная графика	4	10	14	Практическая работа
3.	Создание фильмов с помощью киностудии	3	5	8	Кинозачёт. Проектная работа

	Windows Movie Maker				
	итого	11	25	36	

Содержание учебного плана

Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.

Модуль 2 Компьютерная графика

Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

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

Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint. Работа с Gif-аниматором/

Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker

Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows - Movie Maker. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь		16.00 – 16.45	Лекция	1ч	Вводное. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики	Кабинет информатики	Тест

2	сентябрь		16.00 – 16.45	Лекция	1ч	Мультимедиа технологии. Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение	Кабинет информатики	Опрос
3	сентябрь		16.00 – 16.45	Практическая работа	1ч	Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах	Кабинет информатики	Практическая работа
4	сентябрь		16.00 – 16.45	Практическая работа	1ч	Создадим презентацию, напишем рассказ	Кабинет информатики	Практическая работа
5	октябрь		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа	1ч	Вставка текста на слайд . Наведём красоту и порядок.	Кабинет информатики	Практическая работа
6	октябрь		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа		Требования к тексту и заголовкам, как привлечь внимание	Кабинет информатики	Практическая работа
7	октябрь		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа	1ч	Рисунки на слайдах Рамки и рамочки.	Кабинет информатики	Кабинет информатики
8	октябрь		16.00-16.45	Лекция. Практическая работа	1ч	Форматирование и сжатие рисунков	Кабинет информатики	Кабинет информатики
9	ноябрь		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа	1ч	Использование анимации на слайдах презентации	Кабинет информатики	Практическая работа

10	ноябрь		16.00 – 16.45	Практическая работа	1 ч	Использование анимации на слайдах презентации	Кабинет информатики	Практическая работа
11	ноябрь		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа	1 ч	Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах Слайд - фильм.	Кабинет информатики	Практическая работа
12	ноябрь		16.00 – 16.45	Практическая работа	1 ч	Настройка показа презентации. Доработка презентаций.	Кабинет информатики	Практическая работа
13	декабрь		16.00 – 16.45	Практическая работа	1 ч	Итоговая работа. Показ демонстраций	Кабинет информатики	Практическая работа
14	декабрь		16.00 – 16.45.	Практическая работа	1 ч	Итоговая работа. Мультфильмы своими руками	Кабинет информатики	Практическая работа
15	декабрь		16.00 – 16.45	Лекция	1ч	Основы работы на ПК. Растровая графика Знакомство с графическим редактором Adobe Pho toshop	Кабинет информатики	опрос
16	декабрь		16.00 – 16.45	Лекция	1ч	Изучения интерфейса программы . Изучение панели инструментов	Кабинет информатики	Опрос
17	декабрь		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа	1 ч	Изучение и применение слоев и фильтров	Кабинет информатики	Практическая работа
18	январь		16.00 – 16.45	Практическая работа	1ч	На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаём витражи	Кабинет информатики	Практическое занятие

19	Январь		16.00 – 16.45	Лекция . Практическая работа	1 ч	Преобразования формы. Рисуем бабочку. Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка	Кабинет информатики	Практическое занятие
20-21	январь		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа.	2 ч	Векторная графика 1 Векторная графика 2	Кабинет информатики	Практическая работа
22	февраль		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа.	1 ч	Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop	Кабинет информатики	Практическая работа.
23	февраль		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа	1 ч	Коллаж. Фотомонтаж	Кабинет информатики	Практическое занятие
24	февраль		16.00 – 16.45	Практическое занятие	1 ч	Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник фотографа	Кабинет информатики	Практическое занятие
25	февраль		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа	1 ч	Удивительные возможности сканера. Программа для сканирования изображений Сканирование, обработка и сохранение изображений	Кабинет информатики	Практическая работа. Опрос
26-27	март		16.00 – 16.45	Лекция. Практическая работа	2 ч	Анимация и её последствия. Создаём движение.	Кабинет информатики	Опрос. Практическая работа
28	март		16.00 – 16.45	Практическая работа	1 ч	Рисунки символами Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"	Кабинет информатики	Зачётная работа

29	апрель		16.00 – 16.45	Лекция	1 ч	Как создать фильм, какие программы. Что такое Windows Movie Maker	Кабинет информатики	Опрос
30	апрель		16.00 – 16.45	Лекция. Практическое занятие	1 ч	Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker	Кабинет информатики	Практическое занятие
31	апрель		16.00 – 16.45	Практическое занятие	1 ч	Функции и параметры Windows Movie Maker	Кабинет информатики	Практическое занятие
								занятие
32	апрель		16.00 – 16.45	Практическое занятие	1ч	Создание фильмов. Сценарий и монтаж	Кабинет информатики	Практическое занятие
33	май		16.00 – 16.45	Практическое занятие	1 ч	Создание фильмов. Текстовое сопровождение. Музыка.	Кабинет информатики	Практическое занятие
34-35	май		16.00 – 16.45	Практическое занятие.	2 ч	Создание фильмов. Кино	Кабинет информатики	Практическое занятие
36	май		16.00-16.45	Практическое занятие	1ч	Кинозачёт. Защита проекта	Кабинет информатики	Практическое занятие

Методическое обеспечение: Для обеспечения образовательного процесса необходимо:

- помещение для занятий
- ноутбуки

Программное обеспечение для работы кружка является стандартным для большинства образовательных учреждений и ориентировано на программные продукты фирмы Microsoft:

- операционная система Windows XP;
- графический редактор Adobe Photoshop;

- текстовый процессор Word (2003, 2007);
- программа презентаций PowerPoint (2003, 2007);
- программа Gif-аниматор;
- программа киностудии Windows Live.

Перечень учебно-методической литературы

Гафурова, Н. В. Педагогическое применение мультимедиа средств [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н. В. Гафурова, Е. Ю. Чурилова — 2-е изд., перераб. и доп. — Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2015. — 204 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435678>

Информационные технологии [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е. З. Власова, Д. А. Гвасалия, С. В. Гончарова, Н. А. Карпова — СПб: РГПУ им. А. И. Герцена, 2011. — 251 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428377>

Киселев, Г. М. Информационные технологии в педагогическом образовании [Электронный ресурс]: учебник / Г. М. Киселев, Р. В. Бочкова — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Дашков и Ко, 2014. — 304 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=253883>

Комаров, А. Е. Мультимедиа-технология [Электронный ресурс] / А. Е. Комаров. — М.: Лаборатория книги, 2012. — 77 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=141451>

Костюченко, О. А. Творческое проектирование в мультимедиа [Электронный ресурс]: монография / О. А. Костюченко — М.; Берлин: Директ-Медиа, 2015. — 208 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>

Трайнев, В. А. Новые информационные коммуникационные технологии в образовании [Текст] / В. А. Трайнев, В. Ю. Теплышев, И. В. Трайнев — М.: ИТК Дашков и Ко, 2009. — 320 с.