**Аннотация**

**к программе «Мультимедиа в цифровом мире»**

Владение информационными технологиями становится базовым требованием к ученикам, оканчивающим школу в XXI веке. Бурно развивающийся процесс ин­форматизации образования позволяет использовать в обучении широкий спектр средств новых информационных технологий.

Широкое распространение мультимедиа технологий вызывает необходимость усилить подготовку обучающихся теоретическим и практическим основам работы с мультимедиа приложениями.

Программа «Мультимедиа в цифровом мире» имеет техническую направленность (базовый уровень) даёт возможность обучающимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информа­ционных технологий и получить практические навыки создания мультимедиа при­ложений. Работая над мультимедиа проектом, ученики получат опыт использования современных технических средств, с одной стороны, с другой стороны - приобретут навыки индивидуальной и коллективной работы, которые пригодятся им в будущей производственной деятельности.

Актуальность программы

Актуальность предлагаемой образовательной программы заключается в том, что в настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования - в формировании целостного мировоззрения, системноинформационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков.

Педагогическая целесообразность

Создание мультимедиа проектов способствует формированию нового типа обучающегося, обладающего набором умений и навыков самостоятельной конструктивной работы, владеющего способами целенаправленной интеллектуальной деятельности, готового к сотрудничеству и взаимодействию, наделенного опытом самообразования.

Изучение программы «Мультимедиа в цифровом мире» позволит обучающимся более полно выявить свои способности в изучаемой области знаний, создать предпосылки по применению освоенных способов создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, подготовить себя к осознанному выбору профессий, предусматривающих работу с персональным компьютером.

Данная программа не только прививает навыки и умение работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры.

Программа составлена с учетом профилактики здорового образа жизни.

Отличительные особенности дополнительной программы

Знания, полученные при изучении программы «Мультимедиа в цифровом мире», обучающиеся могут использовать:

при создании рекламной продукции;

для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний — физике, химии, биологии и др.

Созданные изображение и другие мультимедиа продукты могут быть использо­ваны в докладах, статьях, мультимедиа презентации. Знания и умения, приобретен­ные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совер­шенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, ви­деомонтажа, создания систем виртуальной реальности. Основной особенностью этого программы является то, что учащийся превращается в субъект познавательной деятельности, развивается на формировании механизма мышления, а не на эксплуатации памяти, используя метод проектирования.

Программа отличается от аналогичных сочетанием нескольких факторов:

актуальностью поставленных задач;

* высокой социальной обусловленностью;
* продуктивной личностной ориентацией обучающихся;
* формированием эстетического вкуса, умения видеть окружающую красоту и природу;
* опережающее знакомство с первоначальными знаниями по черчению, геометрии, изобразительному искусству, направленное на развитие творческого мышления;
* наличие оценочно-результативного блока, позволяющего оценить эффектив­ность программы, уровень развития ребенка;
* профориентация обучающихся;
* использование на занятиях новейших компьютерных технологий.

Адресат программы

Программа рассчитана для детей от 10 до 15 лет. Программа может корректи­роваться в процессе работы с учетом возможностей материально-технической базы, возрастных особенностей обучающихся, их способностей усваивать материал.

Уровень программы: базовый

Объем и сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы: 288 часов за 2 года обучения (144 часа в год).

Форма обучения: очная.

Режим занятий: Занятия проходят два раза в неделю по 2 часа.

Особенности организации образовательного процесса

Количество обучающихся в группе: 15-20 человек.

Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие. Наполня­емость в группах составляет: первый год обучения - 15-20 человек; второй год обу­чения - 10-20 человек. Уменьшение числа обучающихся в группе на втором году обучения объясняется увеличением объема и сложности изучаемого материала.

Организация учебного процесса

Формы организации учебного курса:

индивидуальные; групповые; фронтальные; практикумы; работа в минигруппах, которая предполагает сотрудничество несколько человек по какой-либо учебной теме.

Обучающиеся сформированы в группы разных возрастных категорий, являющихся основным составом объединения. Курс могут изучать дети с ОВЗ и в ТЖС. Состав групп – может быть постоянный или меняться. Так как в МБОУ СОШ № 1 г.Гусиноозерска обучаются дети из ГБУСО "Селенгинский ЦСПС и Д" (Государственное бюджетное учреждение социального обслуживания «Селенгинский центр социальной помощи семье и детям») и обучение детей в школе продолжается от 2-3 недель до нескольких месяцев.

Цели и задачи курса

Цели:

развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников к информационным технологиям;

повышение компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов;

формирование и развитие интеллектуальных и практических умений учащихся, их нравственное совершенство.

Основные задачи:

овладение навыками работы с различными мультимедиа приложениями;

успешное применение полученных навыков в учебной и повседневной деятельности;

обучение навыкам решения проблем и другим видам критического мышления;

создание импульса для проявления творческих способностей обучающихся и формирование навыков самостоятельной, групповой исследовательской и творческой работы для создания мультимедиа проектов;

выявление и развитие способностей и интереса к научной (научно­исследовательской деятельности);

побуждение обучающихся к сотрудничеству, в том числе для решения проблем местного сообщества (учебной группы, класса, школы, места жительства и т.д.).