

Министерство образования и науки Республики Бурятия
Администрация МО «Селенгинский район»
МКУ «Селенгинское районное управление образованием»
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования «Сэлэнгэ»

ПРИНЯТО
на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
от « 31 » 08 20 21
г.

СОГЛАСОВАНО
Методическим советом
Протокол № 1
от « 31 » 08 20 21
г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МАУ ДО
«Сэлэнгэ»

Е.А. Батуева
Приказ № 54
от « 31 » 08 20 21 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности «Мультимедиа в цифровом мире»
(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 10 - 15 лет
Срок реализации: 2 года

Составила: Балалаешникова Светлана Олеговна
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

2021 г.
г.Гусиноозерск

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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 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.

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 этой 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 (научно-исследовательской деятельности);

побуждение обучающихся к сотрудничеству, в том числе для решения проблем

местного сообщества (учебной группы, класса, школы, места жительства и т.д.).

Учебный план 1 года обучения

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации \ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в мультимедиа	4	2	2	опрос
2	Работа с внешними устройствами	5	1	4	опрос, наблюдение
3	Работа в программе PowerPoint	20	6	14	практ. работа
4	Применение информационных технологий в проектной деятельности	5	5	0	тестирование
5	Среда Media Producer. Создание проекта	30	10	20	проект
6	Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	16	2	14	проект
7	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	14	4	10	проект
8	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	20	4	16	проект
9	Основы работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	24	4	20	проект
10	Повторение. Анализ итогов года	6	2	4	проект
	Итого	144	40	104	

Учебный план 2 года обучения

	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации \ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в мультимедиа	4	2	2	опрос
2	История создания детской анимации	10	4	6	опрос
3	Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	14	6	8	проект, опрос
4	Компьютерная графика Создание проекта	40	10	30	тест, проект
5	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	28	8	20	проект
6	Работа с видеоредактором Nero Vision Создание проекта	26	6	20	практ. работа, проект
7	Работа в среде Media Producer Создание проекта	20	4	16	практ. работа, проект
8	Повторение. Анализ итогов года.	2	2	0	
	Итого	144	42	102	

**Календарный учебный график программы
Календарный учебный график (КУГ) 1-го года обучения**

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации и/ контроля	Месяц	Неделя
		Всего	Теория	Практика			
	Введение в мультимедиа	4	2	2	опрос	Сентябрь	
	Работа с внешними устройствами	4	1	3	опрос, наблюдение		
	Работа с	1	0	1	оп		

	внешними устройствами				рос, на блюде		
	Работа в программе PowerPoint	3	3	0	пр акт. работа		
	Работа в программе PowerPoint	4	3	1	пр акт. работа		
	Работа в программе PowerPoint	4	0	4	пр акт. работа	Октябрь	
	Работа в программе PowerPoint	4	0	4	пр акт. работа		
	Работа в программе PowerPoint	4	0	4	пр акт. работа		
	Работа в программе PowerPoint	1	0	1	пр акт. работа		
	Применение информационных технологий в проектной деятельности	3	3	0	тестирование		
	Применение информационных технологий в проектной деятельности	2	2	0	тестирование		
	Среда Media Producer. Создание проекта	2	2	0	пр оект		
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	4	0	пр оект	Ноябрь	0
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	4	0	пр оект		1
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	пр оект		2
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	пр оект		3
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	пр оект	Декабрь	4
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	пр оект		5

Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	пр оект		6
Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	4	2	2	пр оект		7
Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	4	0	4	пр оект		8
Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	4	0	4	пр оект	Январь	9
Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	4	0	4	пр оект		0
Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	4	4	0	пр оект		1
Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	4	0	4	проект	Февраль	2
Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	4	0	4	проект		3
Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	2	0	2	проект		4
Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	2	2	0	проект		4
Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	4	2	2	проект		5
Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	4	0	4	проект	Март	6
Основы работы с видео в	4	0	4	проект		7

	программе Windows Movie Maker Создание проекта						
	Основа работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	4	0	4	проект		8
	Основа работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	2	0	2	проект		9
	Основа работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	2	2	0	проект		9
	Основа работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	4	2	2	проект	Ап рель	0
	Основа работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	4	0	4	пр оект		1
	Основа работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	4	0	4	пр оект		2
	Основа работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	4	0	4	пр оект		3
	Основа работы с видео в программе PowerDi rector Создание проекта	4	0	4	проект	Ма й	4
	Основа работы с видео в	2	0	2	проект		5

	программе PowerDirector Создание проекта						
	Повторение. Анализ итогов года	2	2	0	пр оект		5
	Повторение. Анализ итогов года	4	0	4			6
	ИТОГО	44	10	40	1		

Календарный учебный график (КУГ) 2-го года обучения

п/п	№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля	Месяц	Неделя
			Всего	Теория	Практика			
		Введение в мультимедиа	4	2	2	опрос	Сентябрь	1
		История создания детской анимации	4	4	0	опрос		2
		История создания детской анимации	4	0	4	опрос		3
		История создания детской анимации	2	0	2	опрос		4
		Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	2	2	0	проект, опрос		4
		Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	4	4	0	проект, опрос	Октябрь	5
		Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	4	0	4	проект, опрос		6

	Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	4	0	4	проект, опрос		7
	Компьютерная графика Создание проекта	4	4	0	тест, проект		8
	Компьютерная графика Создание проекта	4	4	0	тест, проект		9
	Компьютерная графика Создание проекта	4	2	2	тест, проект	Ноябрь	10
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		11
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		12
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		13
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект	Декабрь	14
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		15
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		16
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		17
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	4	0		Январь	18
	Создание изображений с	4	4	0			19

	помощью Gimp Создание проекта						
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4			20
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4		Февраль	21
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4			22
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4			23
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4			24
	Работа с видеоредакто ром Nero Vision Создание проекта	4	4	0		Март	25
	Работа с видеоредакто ром Nero Vision Создание проекта	4	2	2			26
	Работа с видеоредакто ром Nero Vision Создание проекта	4	0	4			27
	Работа с видеоредакто ром Nero Vision Создание проекта	4	0	4			28
	Работа с видеоредакто ром Nero Vision Создание проекта	4	0	4		Апрель	29
	Работа с	4	0	4			30

	видеоредактором Nero Vision Создание проекта						
	Работа с видеоредактором Nero Vision Создание проекта	2	0	2			31
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	2	2	0			31
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	4	2	2		М ай	32
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	4	0	4			33
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	4	0	4			34
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	4	0	4			35
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	2	0	2			36
	Повторение. Анализ итогов года.	2	2	0			36
		144	42	102			

Министерство образования и науки Республики Бурятия
Администрация МО «Селенгинский район»
МКУ «Селенгинское районное управление образованием»
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования «Сэлэнгэ»

ПРИНЯТО
на заседании
Педагогического совета
Протокол № _____
от « ____ » _____ 20 ____ г.

СОГЛАСОВАНО
Методическим советом
Протокол № _____
от « ____ » _____ 20 ____ г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МАУ ДО «Сэлэнгэ»
_____ Е.А. Батуева
Приказ № _____
от « ____ » _____ 20 ____ г.

Рабочая программа
для групп 1 года обучения
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
технической направленности
«Мультимедиа в цифровом мире»
Базовый уровень

Возраст обучающихся – 10-15 лет
Срок реализации программы – 1 год

Составитель: Балалаешникова С.О.,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

г.Гусиноозерск
2020 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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 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.

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 изображения 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 этой 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 (научно-исследовательской деятельности);

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

Учебный план 1 года обучения

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в мультимедиа	4	2	2	опрос
2	Работа с внешними устройствами	5	1	4	опрос, наблюдение
3	Работа в программе PowerPoint	20	6	14	практ. работа
4	Применение информационных технологий в проектной деятельности	5	5	0	тестирование
5	Среда Media Producer. Создание проекта	30	10	20	проект
6	Стандартные программы для работы со звуком. Создание проекта	16	2	14	проект
7	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	14	4	10	проект
8	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	20	4	16	проект
9	Основы работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	24	4	20	проект
10	Повторение. Анализ итогов года	6	2	4	проект
	Итого	144	40	104	

Календарный учебный график (КУГ) 1-го года обучения

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля	Месяц	Неделя
		Всего	Теория	Практика			
	Введение в мультимедиа	4	2	2	опрос	Сентябрь	1
	Работа с внешними устройствами	4	1	3	опрос, наблюдение		2
	Работа с внешними устройствами	1	0	1	опрос, наблюдение		3
	Работа в программе PowerPoint	3	3	0	практ. работа		3
	Работа в программе PowerPoint	4	3	1	практ. работа		4
	Работа в программе PowerPoint	4	0	4	практ. работа	Октябрь	5
	Работа в программе PowerPoint	4	0	4	практ. работа		6

	Работа в программе PowerPoint	4	0	4	практ. работа		7
	Работа в программе PowerPoint	1	0	1	практ. работа		8
	Применение информационных технологий в проектной деятельности	3	3	0	тестирование		8
	Применение информационных технологий в проектной деятельности	2	2	0	тестирование		9
	Среда Media Producer. Создание проекта	2	2	0	проект		9
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	4	0	проект	Ноябрь	10
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	4	0	проект		11
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	проект		12
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	проект		13
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	проект	Декабрь	14
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	проект		15
	Среда Media Producer. Создание проекта	4	0	4	проект		16
	Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	4	2	2	проект		17
	Стандартные	4	0	4	проект		18

	программы для работы со звуком Создание проекта						
	Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	4	0	4	проект	Январь	19
	Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	4	0	4	проект		20
	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	4	4	0	проект		21
	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	4	0	4	проект	Февраль	22
	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	4	0	4	проект		23
	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	2	0	2	проект		24
	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	2	2	0	проект		24
	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	4	2	2	проект		25
	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	4	0	4	проект	Март	26
	Основы работы с видео в	4	0	4	проект		27

	программе Windows Movie Maker Создание проекта						
	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	4	0	4	проект		28
	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	2	0	2	проект		29
	Основы работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	2	2	0	проект		29
	Основы работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	4	2	2	проект	Апрель	30
	Основы работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	4	0	4	проект		31
	Основы работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	4	0	4	проект		32
	Основы работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	4	0	4	проект		33
	Основы работы с видео в программе Power Director Создание проекта	4	0	4	проект	Май	34
	Основы работы с видео в	2	0	2	проект		35

	программе PowerDirector Создание проекта						
	Повторение. Анализ итогов года	2	2	0	проект		35
	Повторение. Анализ итогов года	4	0	4			36
	ИТОГО	144	40	104			

Содержание программы

1 год обучения

Введение в мультимедиа (4 часа).

Теория. Назначение, возможности и области применения мультимедиа. Основные понятия.

Практика. Использование аппаратных и программных средств для подготовки мультимедиа продуктов.

Работа с внешними устройствами (5 часа).

Теория. Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером.

Практика. Программы для работы с внешними устройствами.

Работа в программе PowerPoint (20 часов).

Теория. Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда».

Практика. Формат оформления, режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа (репетиции).

Применение информационных технологий в проектной деятельности (5 часов).

Теория. Технология проекта. Структура исследовательской деятельности. Аргументацию актуальности взятой для исследования темы, формулирование проблемы исследования, его предмета и объекта, обозначение задач исследования в последовательности принятой логики, определение методов исследования, источников информации, выбор методологии исследования, выдвижение гипотез решения обозначенной проблемы, разработку путей ее решения, обсуждение полученных результатов, выводы, Реализация проекта. Оформление результатов проектной деятельности.

Среда Media Producer (30 часов).

Теория. Технология подготовки текстовых компонентов. Требования к подготовке и размещению текста на слайде презентации. Технология подготовки графических компонентов. Трехмерные графические редакторы

Практика. Создание шаблона слайда презентации в среде Media Producer для дальнейшего использования при создании мультимедийной презентации. Подготовка художественных текстов в среде трехмерного графического редактора Cool3D. Создание графических объектов в среде Compact Draw. Подготовка графических компонентов с использованием сканера. Поиск графических компонентов в сети Internet. Понятие анимации. Поиск анимационных файлов. Проигрывание анимационных файлов. Создание простейшей анимации. Звуковое сопровождение. Поиск звуковых файлов. Проигрыватели звуковых файлов.

Выполнение творческого задания

Использование программы Media Producer для подготовки мультимедийных

презентаций. Сцены и кадры. Формирование эскизов сцен. Формирование слайдов презентации в среде Media Producer. Сбор и отладка мультимедиа презентаций в среде Media Producer. Создание пояснительной записки к презентации. Демонстрация и защита презентаций.

Стандартные программы для работы со звуком (16 часов).

Теория. Стандартная программа ОС Windows - Звукозапись. Запуск программы. Интерфейс. Инструментальная панель. Таблички длительности звучания файла в секундах. Основное меню. Работа со звуковыми файлами. Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Характеристики файла. Объем данных в байтах, скорость выборки, разрешающая способность.

Практика. Настройка устройств записи звука. Вызов программы «Регулятор уровня». Интерфейс программы. Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт - диска в WAV - файл. Запись звука с микрофона. Настройка устройства записи. Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить. Монтаж звука: микширование (смешать с буфером, смешать с файлом), изменение громкости, эффект эхо.

Основы работы с графическими изображениями (14 час).

Теория. Особенности векторного и растрового изображения. Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений.

Практика. Работа со встроенными рисунками в программе Word: изменение размеров, обрезка рисунка, комбинация изображения из фрагментов рисунка, группировка и наложение рисунков, размещение рисунка в тексте, привязка рисунка к месту в документе. Создание векторных графических изображений в Word: панель рисования, инструменты рисования, применение автофигур, формат автофигур, надписи, формат надписи.

Выполнение творческого задания. Основы работы с растровыми изображениями в программе PhotoShop. Экран программы PhotoShop. Инструменты программы. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения в других форматах.

Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker (20 час).

Теория. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма в программе Windows Movie Maker

Практика. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Основы работы с видео в программе PowerDirector (24 час).

Теория. Знакомство с программой. Процесс создания видеофильма.

Практика. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Повторение. Анализ итогов года (6 ч)

Теория. Анализ итогов года. Планирование на новый учебный год.

Практика. Проект на свободную тему.

Планируемые образовательные результаты освоения курса

Предметные результаты:

развитие интереса к предмету, включение в познавательную деятельность, приобретение определенных знаний, умений, навыков, освоенных учащимися в ходе изучения предмета,

уважать и ценить искусство и художественно-творческую деятельность человека; понимать образную сущность искусства;

выражать свои чувства, мысли, идеи и мнения средствами художественного языка;

создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости и в пространстве.

Личностные результаты:

готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному самоопределению, общественной активной личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, которые представлены следующими компонентами: мотивационно-целостными (самореализация, саморазвитие, самосовершенствование); когнитивными (знания, рефлексия деятельности); операциональными (умения, навыки); эмоционально-волевыми (самооценка, эмоциональное отношение к достижению);

учебно - познавательного интерес к мультимедийному творчеству

чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мультимедийной картиной современного мира;

навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;

ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;

способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;

заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

Метапредметные результаты:

усвоение обучающимися способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность учащихся к самостоятельному усвоению новых знаний и навыков;

развитие мотивации, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности.

выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ.

решать художественные задачи с опорой на знания о цвете, правил композиций, усвоенных способах действий;

учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;

осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;

адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;

навыкам работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий;

вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок.

Ожидаемые результаты.

Программное направление курса определяет круг вопросов, связанных с изучением программных средств, предназначенных для обработки звуковой, графической и видео информации и технологией работы в них. Техническое направление определяет знание аппаратной части компьютера, используемой непосредственно при работе со звуком и видео.

В процессе изучения курса надо научиться работать в различных редакторах, познакомиться с приемами обработки звука, видео и другой информации, с основными этапами создания мультимедийного продукта.

Обеспечение адаптации к жизни в обществе, профессиональной ориентации.

По результатам обучения учащиеся должны знать:

назначение и возможности мультимедиа;

требования к разработке мультимедиа проектов;

технологии и приемы работ по созданию мультимедиа приложений.

программные и аппаратные средства, необходимые для создания мультимедиа

презентаций;

этапы разработки мультимедиа презентаций;
основные понятия мультимедиа (сцена, кадр);
основные компоненты мультимедиа презентаций;
типы звуковых, анимационных файлов.

классификацию, назначение и возможности программ для разработки мультимедиа приложений;

форматы используемых файлов;
технологии и приемы разработки компонентов мультимедиа приложений.

По результатам обучения учащиеся должны уметь:

использовать программы для подготовки мультимедиа приложений;
разрабатывать сценарий проекта;
работать в составе творческой группы;
собирать, отлаживать и испытывать мультимедийное приложение.
использовать техническое задание, инструкции к выполнению проекта;
разработать сценарий проекта по выбранной теме;
подготовить текстовые компоненты, с использованием текстового процессора;
подготовить графические компоненты разными средствами;
создать простейшие трехмерные графические объекты с помощью графических

редакторов;

создать простейшую анимацию;

осуществить поиск звуковых, анимационных файлов в сети Internet;

осуществить сбор и отладку мультимедийной презентаций на основе подготовленных компонентов;

воспроизвести в презентации анимацию;

свободно ориентироваться в среде разработки мультимедиа презентаций Media

Producer;

работать с устройствами компьютера (дисками, сканером, принтером);

использовать при необходимости вспомогательное программное обеспечение (архиваторы);

подготовить пояснительную записку к презентации;

произвести демонстрацию и защиту презентации.

создавать компоненты для мультимедиа приложений;

использовать различные компоненты в своих проектах;

организовывать работу в составе творческой группы;

конвертировать готовое мультимедиа приложение в другие форматы.

Формы подведения итогов: наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, практическая работа, творческий проект.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Аппаратные средства

Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.

Столы - 15.

Стулья – 25.

Компьютеры и ноутбуки - 15.

Сканер - 1.

Принтер лазерный - 1.

Принтер струйный цветной – 1.

Колонки - 1.

Мультимедиа проектор - 1.

Экран - 1.

Микрофон - 1.

Цифровой фотоаппарат - 1.

Цифровая видеокамера - 1.

Дисковые накопители - 17.

Программные средства

Операционная система - Windows 10, Linux

Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, табличный процессор, программу для создания презентаций.

Графические редакторы Gimp, PhotoShop.

Программная среда Media Producer.

Видеоредактор Nero Vision

Информационное обеспечение

Электронные ресурсы

www.klyaksa.net

www.metod-kopilka.ru

www.pedsovet.org

www.uroki.net

www.intel.ru

Кадровое обеспечение: программу реализует учитель информатика учитель высшей категории Балалаешникова Светлана Олеговна Оценка достижений результатов:

Критериями выполнения программы служат:

стабильный интерес обучающихся к научно-техническому творчеству;

массовость и активность участия детей в мероприятиях по данной направленности;

результативность по итогам городских, региональных, международных конкурсов, выставок или фестивалей;

проявление самостоятельности в творческой деятельности.

Формой оценки качества знаний, умений и навыков, учитывая возраст обучающихся, являются:

конкурсы, викторины, выставки;

тематический (обобщающий) контроль (тестирование);

портфолио обучающихся.

Диагностика результата и контроль за прохождением образовательной программы:

интерес детей к компьютерному моделированию диагностируется путем наблюдений за ребенком на занятиях, во время выполнения практических заданий, при подготовке к конкурсам и выставкам;

развитие творческих способностей диагностируется через анализ поведения ребенка на занятиях, при подготовке к конкурсам и участия в них;

владение ребенком теоретическим материалом оценивается во время защиты своего проекта, а также при проведении теоретического опроса обучающегося;

реализации воспитательных задач, обозначенных в образовательной программе, способствует пропаганда достижений творческого объединения при участии его обучающихся в муниципальных, региональных, всероссийских конкурсах, фестивалях, выставках.

Методические материалы

Данная программа основана на взаимосвязи процессов обучения, воспитания и развития обучающихся.

Основными принципами работы по программе являются:

принцип научности, который заключается в сообщении знаний об устройстве персонального компьютера, программах векторной и растровой графики и т.д., соответствующих современному состоянию науки;

принцип доступности выражается в соответствии образовательного материала возрастным особенностям детей и подростков;

принцип сознательности предусматривает заинтересованное, а не механическое усвоение воспитанниками знаний, умений и навыков;

принцип наглядности выражается в демонстрации готовых проектов и этапов выполнения этих проектов;

принцип вариативности. Некоторые программные темы могут быть реализованы в различных видах технической деятельности, что способствует вариативному подходу к осмыслению этой или иной творческой задачи.

Данная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);

формах и методах обучения (дифференцированное обучение, комбинированные занятия);

методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);

средствах обучения.

Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, видеоматериалы.

При проведении занятий традиционно используются следующие формы работы: демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Формы обучения:

теоретические занятия;

практические занятия;

свободное творчество.

Список литературы

Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста / "Диалог-МИФИ", М.,2014.

Воген Тэй. Мультимедиа. Практическое руководство/ "Попурри", Минск, 2015.

Кречман Д., Пушкин А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ", Санкт- Петербург, 2012.

Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", Санкт- Петербург, 2011.

Дополнительная литература

Мэтьюз М, Мэтьюз К. Эффективная работа с Corel Draw. "Питер", Санкт- Петербург, 2012.

Министерство образования и науки Республики Бурятия
Администрация МО «Селенгинский район»
МКУ «Селенгинское районное управление образованием»
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования «Сэлэнгэ»

ПРИНЯТО

на заседании
Педагогического совета
Протокол № _____
от « ____ » _____ 20 ____ г.

СОГЛАСОВАНО

Методическим советом
Протокол № _____
от « ____ » _____ 20 ____ г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАУ ДО «Сэлэнгэ»
_____ Е.А. Батуева
Приказ № _____
от « ____ » _____ 20 ____ г.

Рабочая программа
для групп 2 года обучения
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
технической направленности
«Мультимедиа в цифровом мире»
Базовый уровень

Возраст обучающихся – 10-15 лет
Срок реализации программы – 1 год

Составитель: Балалаешникова С.О.,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

г.Гусиноозерск
2020 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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 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.

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 этой 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 (научно-исследовательской деятельности);

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

Учебный план 2 года обучения

	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации \ контроля
		Всего	Теори я	Практик а	
1	Введение в	4	2	2	опрос
2	История создания детской	10	4	6	опрос
3	Средства и технологии обмена информацией	14	6	8	проект
4	Компьютерная графика Создание проекта	40	10	30	тест, проект
5	Создание изображений с	28	8	20	проект
6	Работа с видеоредактором	26	6	20	практ. работа,
7	Работа в среде Media Producer Создание проекта	20	4	16	практ. работа,
8	Повторение.	2	2	0	
	Итого	144	42	102	

Календарный учебный график (КУГ) 2-го года обучения

п/п	№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля	Месяц	Неделя
			Всего	Теория	Практика			
		Введение в мультимедиа	4	2	2	опрос	Сентябрь	1
		История создания детской анимации	4	4	0	опрос		2
		История создания детской анимации	4	0	4	опрос		3
		История создания детской анимации	2	0	2	опрос		4
		Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	2	2	0	проект, опрос		4
		Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	4	4	0	проект, опрос	Октябрь	5
		Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	4	0	4	проект, опрос		6
		Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	4	0	4	проект, опрос		7
		Компьютерная графика Создание проекта	4	4	0	тест, проект		8
		Компьютерная графика Создание проекта	4	4	0	тест, проект		9
		Компьютерная графика Создание проекта	4	2	2	тест, проект	Ноябрь	10
		Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		11
		Компьютерная графика	4	0	4	тест,		12

	графика Создание проекта				проект		
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		13
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект	Декабрь	14
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		15
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		16
	Компьютерная графика Создание проекта	4	0	4	тест, проект		17
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	4	0		Январь	18
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	4	0			19
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4			20
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4		Февраль	21
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4			22
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4			23
	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	4	0	4			24
	Работа с видеоредактором Nero Vision Создание проекта	4	4	0		Март	25
	Работа с видеоредактором Nero Vision Создание проекта	4	2	2			26
	Работа с	4	0	4			27

	видеоредактором Nero Vision Создание проекта						
	Работа с видеоредактором Nero Vision Создание проекта	4	0	4			28
	Работа с видеоредактором Nero Vision Создание проекта	4	0	4		Апрель	29
	Работа с видеоредактором Nero Vision Создание проекта	4	0	4			30
	Работа с видеоредактором Nero Vision Создание проекта	2	0	2			31
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	2	2	0			31
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	4	2	2		Май	32
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	4	0	4			33
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	4	0	4			34
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	4	0	4			35
	Работа в среде Media Producer Создание проекта	2	0	2			36
	Повторение . Анализ итогов года.	2	2	0			36
		144	42	102			

Содержание программы

2 год обучения

Введение в мультимедиа (4 часа).

Теория. Аппаратные средства мультимедиа: звуковые карты, видеокарты (TVтюнеры, фрейм грабберы, MFEG-плейеры), носители информации.

Программные средства мультимедиа: графика и фотоизображения, видео, цифровой звук.

Практика. Работа с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером. Программы для работы с внешними устройствами.

История создания детской анимации (10 ч)

Теория. Знакомство детей с историей движущегося изображения. Первые анимационные опыты «рогачей и усачей» 1912 года. История детской анимации.

Знакомство с видами мультипликационных фильмов: советские; аниме; современные; развивающие. Знакомство с теорией и технологией Stop Motion.

Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных. Знакомство с профессией мультипликатора.

Просмотр рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие мульт-аттракционы.

Практика. Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинки.

Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей (14 ч)

Теория. Организация глобальных сетей. Интернет как глобальная информационная система. WWW- всемирная паутина.

Практика. Инструменты для разработки Web-сайтов. Создание таблиц и списков на Web-странице. Способы организации гипертекстовых документов. Разработка сценария гипертекстового документа, состоящего из нескольких файлов. Гипертекстовые ссылки за пределами документа. Текстовые ссылки. Изображения-ссылки. Виды сайтов, их назначение. Способы управления вниманием посетителей. Хостинг. Размещение сайта у провайдера FTP — передача файлов. Тестирование сайта. Создание собственного сайта.

Компьютерная графика (40 ч)

Теория. Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Достоинства и недостатки. Расширения файлов. Объекты растрового и векторного редактора.

Практика. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы Picture Manager. Работа с Gif-аниматором.

Создание изображений с помощью Gimp (28 ч)

Теория. Назначение. Интерфейс программы. Понятие плагина.

Практика. Действия с изображением: масштабирование, поворот, перемещение, размеры, сохранение. Фон изображения. Работа со слоями. Создание диптиха. Простая анимация. Эффект «Glitter». Создание коллажа. Создание анимации течения воды. Создание медийной кнопки для сайта. Создание анимации с помощью плавающих слоев.

Работа с видеоредактором Nero Vision (26 ч)

Теория. Возможности программы. Версии. Установка. Интерфейс программы. Практика. Захват, редактирование и запись фильмов или слайд-шоу. Воспроизведение видео с цифровых DV-видеокамер или других внешних видеоустройств, подключенных к ПК, для записи видео в форматах DVD, DVD-VR/-VFR (в режиме видеоУ+VR, на видеокомпакт-диски (VCD), в форматах Super Video (SVCD), мини- DVD, AVCHD или BD-AV или же для его сохранения в папку на жестком диске. Методы монтажа и коррекции. Добавление эффекты, разбиение материала по разделам с помощью автоматического обнаружения сцен, вручную. Создание собственные меню, основанные на предварительно заданных шаблонах с анимированными кнопками, добавление фонового изображения и текста, использование экрана предварительного просмотра с помощью виртуального пульта ДУ. Импортирование отснятых видеоматериалов.

Работа в среде Media Producer (20 ч)

Практика. Процесс создания видеофильма. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма. Анализ итогов года (2 ч)

Планируемые образовательные результаты освоения курса

Предметные результаты:

развитие интереса к предмету, включение в познавательную деятельность, приобретение определенных знаний, умений, навыков, освоенных учащимися в ходе изучения предмета,

уважать и ценить искусство и художественно-творческую деятельность человека; понимать образную сущность искусства;

выражать свои чувства, мысли, идеи и мнения средствами художественного языка;

создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости и в пространстве.

Личностные результаты:

готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному самоопределению, общественной активной личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, которые представлены следующими компонентами: мотивационно-целостными (самореализация, саморазвитие, самосовершенствование); когнитивными (знания, рефлексия деятельности); операциональными (умения, навыки); эмоционально-волевыми (самооценка, эмоциональное отношение к достижению);

учебно - познавательного интерес к мультимедийному творчеству

чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мультимедийной картиной современного мира;

навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;

ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;

способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;

заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

Метапредметные результаты:

усвоение обучающимися способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность учащихся к самостоятельному усвоению новых знаний и навыков;

развитие мотивации, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности.

выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ.

решать художественные задачи с опорой на знания о цвете, правил композиций, освоенных способах действий;

учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;

осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности; адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;

навыкам работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий;

вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок.

Ожидаемые результаты.

Программное направление курса определяет круг вопросов, связанных с изучением программных средств, предназначенных для обработки звуковой, графической и видео информации и технологией работы в них. Техническое направление определяет знание аппаратной части компьютера, используемой непосредственно при работе со звуком и видео.

В процессе изучения курса надо научиться работать в различных редакторах, познакомиться с приемами обработки звука, видео и другой информации, с основными этапами создания мультимедийного продукта.

Обеспечение адаптации к жизни в обществе, профессиональной ориентации.

По результатам обучения учащиеся должны знать:

назначение и возможности мультимедиа;

требования к разработке мультимедиа проектов;

технологии и приемы работ по созданию мультимедиа приложений.

программные и аппаратные средства, необходимые для создания мультимедиа презентаций;

этапы разработки мультимедиа презентаций;

основные понятия мультимедиа (сцена, кадр);

основные компоненты мультимедиа презентаций;

типы звуковых, анимационных файлов.

классификацию, назначение и возможности программ для разработки мультимедиа приложений;

форматы используемых файлов;

технологии и приемы разработки компонентов мультимедиа приложений.

По результатам обучения учащиеся должны уметь:

использовать программы для подготовки мультимедиа приложений;

разрабатывать сценарий проекта;

работать в составе творческой группы;

собирать, отлаживать и испытывать мультимедийное приложение.

использовать техническое задание, инструкции к выполнению проекта;

разработать сценарий проекта по выбранной теме;

подготовить текстовые компоненты, с использованием текстового процессора;

подготовить графические компоненты разными средствами;

создать простейшие трехмерные графические объекты с помощью графических редакторов;

создать простейшую анимацию;

осуществить поиск звуковых, анимационных файлов в сети Internet;

осуществить сбор и отладку мультимедийной презентаций на основе подготовленных компонентов;

воспроизвести в презентации анимацию;

свободно ориентироваться в среде разработки мультимедиа презентаций Media Producer;

работать с устройствами компьютера (дисками, сканером, принтером);

использовать при необходимости вспомогательное программное обеспечение (архиваторы);

подготовить пояснительную записку к презентации;

произвести демонстрацию и защиту презентации.

создавать компоненты для мультимедиа приложений;

использовать различные компоненты в своих проектах;

организовывать работу в составе творческой группы;

конвертировать готовое мультимедиа приложение в другие форматы.

Формы подведения итогов: наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, практическая работа, творческий проект.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Аппаратные средства

Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.

Столы - 15.

Стулья – 25.

Компьютеры и ноутбуки - 15.

Сканер - 1.
Принтер лазерный - 1.
Принтер струйный цветной – 1.
Колонки - 1.
Мультимедиа проектор - 1.
Экран - 1.
Микрофон - 1.
Цифровой фотоаппарат - 1.
Цифровая видеокамера - 1.
Дисковые накопители - 17.
Программные средства
Операционная система - Windows 10,
Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, табличный процессор, программу для создания презентаций.
Графические редакторы Gimp, PhotoShop.
Программная среда Media Producer.
Видеоредактор Nero Vision

Информационное обеспечение

Электронные ресурсы

www.klyaksa.net

www.metod-kopilka.ru

www.pedsovet.org

www.uroki.net

www.intel.ru

Кадровое обеспечение: программу реализует учитель информатика учитель высшей категории Балалаешникова Светлана Олеговна Оценка достижений результатов:

Критериями выполнения программы служат:

стабильный интерес обучающихся к научно-техническому творчеству;
массовость и активность участия детей в мероприятиях по данной направленности;

результативность по итогам городских, региональных, международных конкурсов, выставок или фестивалей;

проявление самостоятельности в творческой деятельности.

Формой оценки качества знаний, умений и навыков, учитывая возраст обучающихся, являются:

конкурсы, викторины, выставки;

тематический (обобщающий) контроль (тестирование);

портфолио обучающихся.

Диагностика результата и контроль за прохождением образовательной программы:

интерес детей к компьютерному моделированию диагностируется путем наблюдений за ребенком на занятиях, во время выполнения практических заданий, при подготовке к конкурсам и выставкам;

развитие творческих способностей диагностируется через анализ поведения ребенка на занятиях, при подготовке к конкурсам и участии в них;

владение ребенком теоретическим материалом оценивается во время защиты своего проекта, а также при проведении теоретического опроса обучающегося;

реализации воспитательных задач, обозначенных в образовательной программе, способствует пропаганда достижений творческого объединения при участии его обучающихся в муниципальных, региональных, всероссийских конкурсах, фестивалях, выставках.

Методические материалы

Данная программа основана на взаимосвязи процессов обучения,

воспитания и развития обучающихся.

Основными принципами работы по программе являются:

- ✓ принцип научности, который заключается в сообщении знаний об устройстве персонального компьютера, программах векторной и растровой графики и т.д., соответствующих современному состоянию науки;
- ✓ принцип доступности выражается в соответствии образовательного материала возрастным особенностям детей и подростков;
- ✓ принцип сознательности предусматривает заинтересованное, а не механическое усвоение воспитанниками знаний, умений и навыков;
- ✓ принцип наглядности выражается в демонстрации готовых проектов и этапов выполнения этих проектов;
- ✓ принцип вариативности. Некоторые программные темы могут быть реализованы в различных видах технической деятельности, что способствует вариативному подходу к осмыслению этой или иной творческой задачи.

Данная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- ✓ принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- ✓ формах и методах обучения (дифференцированное обучение, комбинированные занятия);
- ✓ методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);
- ✓ средствах обучения.

Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, видеоматериалы.

При проведении занятий традиционно используются следующие формы работы:

- ✓ демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- ✓ фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- ✓ самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Формы обучения:

- ✓ теоретические занятия;
- ✓ практические занятия;
- ✓ свободное творчество.

Список литературы

Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста / "Диалог-МИФИ", М.,2014.

Воген Тэй. Мультимедиа. Практическое руководство/ "Попурри", Минск, 2015.

Кречман Д., Пушков А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ", Санкт- Петербург, 2012.

Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", Санкт- Петербург, 2011.

Дополнительная литература

Мэтьюз М, Мэтьюз К. Эффективная работа с Corel Draw. "Питер", Санкт- Петербург, 2012.