

Управление образования города Калуги
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Лицей №48» города Калуги

ПРИНЯТА
педагогическим советом
протокол № 1 от «30» 08_2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом №227
от «01» 09 2023 г.

Директором МБОУ «Лицей №48»

г. Калуги

Зиновьева Г.В.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«В мире мультимедиа»**

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель программы:

Ермаков Александр Константинович,

учитель математики-информатики

Калуга, 2023

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире мультимедиа»
Автор-составитель программы, должность	Ермаков Александр Константинович, учитель математики-информатики МБОУ «Лицей №48» г. Калуги
Адрес реализации программы	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Лицей №48» города Калуги Адрес 248017 г. Калуга, бульвар Моторостроителей, дом 16 Тел. 511333
Вид программы	– по степени авторства - авторская – по форме организации содержания – комплексный; – о уровню освоения - базовый
Направленность	<i>техническая</i>
Вид деятельности	<i>согласно Приложению 3 данного Положения</i>
Срок реализации программы	<i>1 год (34 часа)</i>
Возраст детей	От 8 до 10 лет
Форма реализации программы	<i>групповая, индивидуальная</i>
Форма организации образовательной деятельности	<i>Школа</i>
Название объединения	«Графический дизайн»
Педагоги, реализующие программу	Ермаков Александр Константинович

РАЗДЕЛ 1.

«КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1 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 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, системно информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. 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.

Отличительные особенности программы

Знания, полученные при изучении программы «Мир мультимедиа», обучающиеся

могут использовать:

- при создании рекламной продукции;
- для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний.

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.

Программа «**В мире мультимедиа**» имеет техническую направленность и относится к направлению «Графический дизайн».

Адресат программы

Возраст учащихся: 8-10 лет. Учащиеся лица 2 и 3 классов.

Особенности организации образовательного процесса

Объем программы: 1 год (34 часа).

Срок реализации программы: 1 год

Форма обучения: очная, групповая.

Режим занятий: 34 часа в год – 1 час в неделю.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 1 часу.

Условия набора

Набор осуществляется без предварительного отбора, формируются из числа учащихся 2 и 3 классов по заявлению родителей.

Условия формирования групп

Группы формируются в соответствии с возрастом учащихся. Допускается комплектование разновозрастных групп.

При планировании образовательного процесса предусматриваются следующие **формы организации познавательной деятельности:**

- ✓ коллективные (фронтальные со всем составом);
- ✓ групповые;
- ✓ индивидуальные.

Виды занятий – учебные, практические, контрольные, открытые занятия, самостоятельная работа.

1.2 Цели и задачи

Цель программы:

Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников к информационным технологиям, повышение компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов;

Задачи:

Образовательные:

- 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);

Личностные:

- воспитывать волевые качества учащихся: целеустремленность, решительность, дисциплинированность, ответственность, настойчивость;
- формировать потребность учащихся к саморазвитию, личностному самоопределению и непрерывному образованию;
- развивать готовность самостоятельно планировать и осуществлять учебную деятельность, организовывать учебное сотрудничество с педагогами и сверстниками;
- развивать познавательную активность, интеллектуальные, творческие и коммуникативные способности учащихся;
- развивать способности аналитически мыслить, сравнивать, обобщать, классифицировать изучаемый материал.

Метапредметные:

- самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности;
- самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность;
- уметь продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты.

1.3. Содержание программы

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов	Из них		
			Теория	Практика	Форма промежуточной итоговой аттестации
1	Создание презентаций	10	4	6	Конкурс слайд фильмов.
2	Компьютерная графика. Работа в программах Paint, Adobe Photoshop	10	2	8	Защита проекта
3	Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker, i Movie, iPhoto	14	4	10	Повторение и закрепление пройденного материала (итоговое тестирование)
	Итого	34	10	24	

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе	
			Теория	Практика
Создание презентаций в среде PowerPoint (10 ч.)				
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	-
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2	1	1
3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2	1	1
4	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	1	-	1
5	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	1	-	1
8	Создание слайдов мультфильма.	2	1	1
9	Промежуточная аттестация	1	-	1
Компьютерная графика. Работа в программах Paint, Adobe Photoshop (10 ч.)				
	Введение в компьютерную графику. Редакторы	1	1	-
	Графический редактор Paint, инструменты.	2	1	1
	Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	1	-	1
	Выбор цвета. Палитры цветов.	1	-	1
	Способы определения цвета. Инструменты	1	-	1
	Инструмент графические объекты	1	-	1
	Инструмент обработки изображений	1	-	1
	Фотомонтаж. Коллаж. Создание проекта	1	-	1
	Промежуточная аттестация	1	-	1
Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker, IMovie, IPhoto (14 ч.)				
	Виды мультипликационных фильмов	1	1	-
	Программа Movie Maker	1	-	1
	Наш первый мультфильм Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление	1	-	1
	Фотографирование сюжетов сказки	1	-	1
	Озвучивание мультфильма	1	-	1
	Видеопереходы и видеоэффекты.	1	1	-
	Монтирование и запись мультфильма	1	-	1
	Устройство фото камеры. Программа для обработки фото iPhoto	1	1	-
	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки.	1	-	1
	Фотографирование сюжетов сказки	1	-	1
	Копирование фотографий в программу IMovie	1	-	1
	Правила записи звука в программу IMovie	1	-	1
	Видеопереходы и видеоэффекты, монтирование мультфильма	1	-	1
	Итоговая аттестация	1	1	-
Итого:		34	10	24

Раздел 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.

Раздел 2. Компьютерная графика

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

Сканирование рисунков, фотографий. Изучение инструментов редакторов. Обработка изображений с помощью программы Paint и Adobe Photoshop. Создание фотомонтажей и коллажей в программе Adobe Photoshop.

Раздел 3. Основы мультимедиа. Работа в программах Movie Maker, iPhoto История фотографирования. Современные фотокамеры. Устройство фотокамеры.

Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки. Фотокамера, элементы управления. Сюжетные программы, установка размеров изображения, форматы файлов. Подсоединение к компьютеру.

Работа в программе iPhoto. Интерфейс программы. Создание альбома, удаление фото, архив, корзина, варианты просмотра. Импорт фото. Просмотр и сортировка. Редактирование изображений. Обрезка. Преобразование в черно-белую фотографию. Создание альбома. Параметры и варианты альбомов. Оформление. Публикация. Сохранение, передача, запись фото.

Создание мультфильма из фотографий. Выбор темы мультфильма, разработка сценария. Подготовка цифровых фотографий для мультфильма в соответствии со сценарием. Размещение фотографий в проекте, вставка титров, эффектов, наложение музыкального сопровождения. Экспорт. Размещение мультфильма на Youtube.com.

Создание видеоролика. Обсуждение сюжета и разработка сценария видеоролика.

Работа в программах iMovie, MovieMaker. Съемка видеосюжета. Интерфейс программы. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Импорт клипов.

Редактирование клипов. Маркеры обрезки, создание фото. Размещение клипов на линейке монтажа. Добавление титров, эффектов, переходов, фото. Настройки изображения. Наложение звука. Запись голоса. Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма. Вставка видеоролика в презентацию.

1.4 Планируемые результаты

В условиях становления современных рыночных отношений меняется не только характер экономической деятельности предприятия, но и методы управления им, поэтому в результате изучения дисциплины **учащийся будет:**

иметь представление:

– о роли и месте мультимедиа технологий в современном мире;

знать:

- назначение и возможности мультимедиа;
- требования к разработке мультимедиа проектов;
- технологию 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.
- технологию и приемы разработки компонентов мультимедиа приложений.

уметь:

- использовать программы для подготовки мультимедиа приложений;
- разрабатывать сценарий проекта;
- работать в составе творческой группы;
- собирать, отлаживать и испытывать мультимедийное приложение.

РАЗДЕЛ № 2

«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1 Календарно-тематический план (составляется ежегодно)

Вынесено в отдельный документ

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

- ноутбуки в расчете на каждого учащегося в группе;
- Проектор и экран;
- цветной принтер;
- пакет специальных компьютерных программ: «Movie Maker», iphoto, paint, adobe photoshop, MSOffice (Word, Excel, PowerPoint).
- кабинет для занятий вместимостью не менее 15 чел.

2.3. Формы контроля и аттестации

Формы контроля: текущий, промежуточный, итоговый.

Другие виды контроля (текущий контроль; тестирование, тренинги, деловые игры и др.) также содержат задания, которые для своего выполнения требуют системного мышления.

Исследовательская работа школьников имеет самостоятельное значение для контроля знаний исследовательского уровня.

Важно отметить, что система контроля знаний является многоуровневой и соответствует ступеням образовательной программы.

Формы отслеживания результатов

Текущий контроль: Диагностические задания: опросы, практические работы, тестирование.

Итоговый контроль: включает в себя основные этапы контроля над выполнением работы:

- презентация проекта;
- предзащиту проекта;
- защита завершенных проектов.

2.4 Оценочные материалы

Анализ деятельности учащихся по критериям, игра, разработка идеи проекта в мини группе, защита проекта, задание для самостоятельной работы, практическое задание, проблемное задание, кейсы, творческое задание, тест, фронтальный опрос.

2.5 Методические материалы

Методические особенности реализации программы

Методы обучения:

Словесный - беседы, описания, объяснения, указания, убеждение, инструктаж, оценка.

Практический - выполнение упражнений, разработка проекта.

Методики и технологии обучения:

Проектная деятельность, проблемное обучение, уровневая дифференциация, обучение на основе проблемной ситуации, сотрудничество, развитие критического мышления, проблемно-диалоговое обучение.

Формы учебной работы:

- предметно-тематическое общение. Разбор новых понятий, терминов;
- наглядный метод или объяснительно-иллюстративный. Просмотр документов, видеофильмов;
- лекции в виде слайдовых презентаций;
- применение активных форм обучения - защита собственных проектов;
- игровой метод, стимулирующий рост мотивации к обучению, развивающие потребности самостоятельной работы с различными источниками знаний.

Воспитательная деятельность

Содержательные направления воспитательной работы:

- формирование уважительного отношения к альтернативному мнению;
- формирование изменения привычных норм и правил жизни учащихся;
- формирование новых интересов;
- формирование общей и экономической культуры.

Методы воспитания:

- методы формирования сознания личности;
- методы организации деятельности и формирование опыта общественного поведения;
- методы стимулирования поведения деятельности.

Методики/технологии воспитания: убеждение, рассказ, объяснение, разъяснение, лекция, этическая беседа, внушение, инструктаж, диспут, доклад, пример, упражнения, приучение, педагогическое требование, общественное мнение, поручение, воспитательные ситуации; соревнования, поощрение.

Формы воспитательной работы:

События, игры.

Развивающая деятельность

Содержательные направления развивающей деятельности: Программа направлена на развитие умения работать в команде, критического мышления и цифровой грамотности.

Методы развития: Обучение навыкам обучения в группе и самостоятельной проектной деятельности.

Методики/технологии развития: беседа, дискуссии, игры, системы последовательных заданий, проекты, демонстрация, «делай как я».

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение программы

Методические материалы для педагога:

- Лицензионные программные средства:, Microsoft Windows 7 (или выше), Microsoft Paint, Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Publisher, PageMaker, Adobe Photoshop, Adobe Flash, Microsoft FrontPage, Интернет браузер.
- Система практических и контрольных работ, зачетных заданий по курсу.
- Электронные учебные пособия.
- Перечень тем итоговых заданий и проектов

Дидактические материалы для учащихся:

- наглядные пособия: таблицы, схемы, иллюстрации, фотоматериалы и др;
- медиасредства: компьютерные программы, учебные фильмы, презентации.
- раздаточный материал: тексты практических заданий и др. - карточки с заданиями;

Список литературы

1. Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста / "Диалог-МИФИ", М.,2014.
2. Воген Тэй. Мультимедиа. Практическое руководство/ "Попурри", Минск, 2017.
3. Кречман Д., Пушков А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ", Санкт-Петербург, 2012.
4. Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", Санкт-Петербург, 2016

Ресурсы интернет:

1. <http://www.avalon.ru> - Академия информатики для школьников
2. <http://www.rusedu.info> - Вся информатики и ИКТ в образовании
3. <http://www.orakul.spb.ru> - Персональный компьютер или "Азбука РС" для начинающих.
4. <http://www.graphics.cs.msu.su> - библиотека "Компьютерная графика и мультимедиа" на сайте факультета ВМиК МГУ.
5. http://metodist.lbz.ru/avt_masterskaya_BosovaLL.html - материалы в помощь педагогам

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы
Карта личностного роста

ФИ учащегося	Класс
Форма промежуточной (итоговой) аттестации	Критерии оценивания промежуточной (итоговой) аттестации
Защита проекта	Критерий оценки проекта: Критерий «Постановка цели, планирование путей ее достижения» (маж 3 балла) Критерий «Глубина раскрытия темы проекта» (маж 3 балла) Критерий «Разнообразие источников информации, целесообразность их использования» (маж 3 балла) Критерий «Творческий подход к работе» (маж 3 балла) Критерий «Качество выступления» (маж 3 балла)

Индивидуальная карточка

учета результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе

(в таблице проставляются баллы от 0-5)

Фамилия, имя ребенка _____

Возраст _____

Вид и название детского объединения _____

Ф. И. О. педагога _____

Дата начала наблюдения _____

Показатели/сроки диагностики	Конец февраля	Конец учебного года
I. Теоретическая подготовка обучающегося 1.1. Теоретические знания: а) Создание презентаций в среде Power Point б) Компьютерная графика. с) Основы мультипликации. 1.2. Владение специальной терминологией		
II. Обще учебные умения и навыки 2.1. Учебно-интеллектуальные умения: а) соблюдать правила Техники Безопасности б) умение пользоваться компьютерными источниками информации в) умение осуществлять учебно-исследовательскую работу 2.2. Учебно-коммуникативные умения: а) умение слушать и слышать педагога		

<p>б) умение выступать перед аудиторией</p> <p>2.3. Учебно-организационные умения и навыки:</p> <p>а) умение организовать свое рабочее (учебное) место</p> <p>б) навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности</p> <p>в) умение аккуратно выполнять работу</p>		
<p>III. Предметные достижения обучающегося:</p> <p>На уровне детского объединения (кружка)</p> <p>На уровне школы (по линии дополнительного образования)</p> <p>На уровне района, города</p> <p>На региональном, федеральном уровне</p>		