

Муниципальное казенное образовательное учреждение
«Погорельская средняя общеобразовательная школа»

Принята: на заседании
педагогического совета
№2 от 31.08.2023.

Утверждаю:
Директор МКОУ
«Погорельская СОШ»

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
"Мир мультимедиа технологий"
Уровень освоения программы: общекультурный ознакомительный
Возраст обучаемых: 10 - 17 лет
Срок реализации: 1 год**

Автор-составитель: Кожевникова Елена Игоревна,
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

Паспорт программы

Ф.И.О. автора, составителя	Кожевникова Елена Игоревна – педагог дополнительного образования
Учреждение	МКОУ «Погорельская СОШ»
Объединение	Мир мультимедиа технологий.
Наименование программы	Мир мультимедиа технологий
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Направленность	Техническая
Образовательная область	Информатика
Вид программы	Модифицированная
Возраст учащихся	10 - 17 лет
Срок обучения	1 года
Объем часов по годам обучения	1 год - 68 часа
Уровень освоения программы	Общекультурный ознакомительный
Цель программы	Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа
С какого года реализуется программа	2023 г .

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее Программа) относится к *технической направленности* и опирается на нормативно – правовую базу:

- Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 №273 ФЗ;
- Концепцию развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 № 1726-р;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам от 09.11.2018 г. №196;
- Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей от 04.07.2014 №41;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ в Курганской области, утверждённых Департаментом образования и науки Курганской области, 2017г.;
- Устав учреждения.

Актуальность: В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного факультатива отражает потребности учащихся и школы.

Новизна: Программа учебного курса «Мир мультимедиа технологий» направлена на междисциплинарную проектно-художественную деятельность с интегрированием естественнонаучных, технических, гуманитарных знаний, а также на развитие инженерного и художественного мышления обучающегося.

Педагогическая целесообразность состоит в том, что данная программа позволит выявить заинтересованных учащихся, проявивших интерес к знаниям, оказать им помощь в формировании устойчивого интереса в сфере мультимедиа технологий. В результате её успешной реализации ожидается увеличение числа желающих продолжить свое обучение в профильных учреждениях высшего и среднего звена.

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступность (соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- наглядность (иллюстративность, наличие дидактических материалов);
- демократичность и гуманизм (взаимодействие педагога и обучающегося в социуме, реализация собственных творческих потребностей);
- творческой индивидуальности (характеристика личности, которая в самой полной мере реализует, развивает свой творческий потенциал);
- научность (обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы);
- уважения и доверия (добровольное включение ребёнка в ту или иную деятельность);
- «от простого к сложному» (научившись элементарным навыкам работы, ребенок применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ).

Цель программы: Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи программы:

обучающие:

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

развивающие:

- формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать формированию интереса к знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за отечественные достижения в промышленном дизайне.

Объём и срок освоения программы: Общее количество учебных часов – 72. Периодичность и продолжительность занятий – 1 раз в неделю по 2 часа с перерывом -15 мин.

Форма обучения по программе: очная.

Особенности организации образовательного процесса: Программа реализуется в разновозрастной группе на базе Погорельской СОШ

Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся должны знать:

- правила безопасности и охраны труда при работе с учебным и лабораторным оборудованием.
- возможности графического редактора и назначение управляющих элементов;
- особенности растровой графики;
- графические объекты-примитивы;
- технологию создания и редактирования графических объектов.
- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты и инструменты PowerPoint;
- этапы создания презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации.

уметь:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
- создать слайд;
- изменить настройки слайда;
- создать анимацию текста, изображения;
- вставить в презентацию звук и видеоклип;
- создать презентацию из нескольких слайдов.

Формы аттестации:

Подведение итогов реализуется в рамках презентации и защиты результатов выполнения кейсов, представленных в программе.

формы демонстрации результатов обучения

Представление результатов образовательной деятельности пройдёт в форме публичной презентации решений кейсов командами и последующих ответов выступающих на вопросы наставника и других команд.

формы диагностики результатов обучения Беседа, тестирование, опрос.

Материально – техническое обеспечение:

Кабинет ТОЧКА РОСТА

- Рабочее место обучающегося:

ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark

— CPU BenchMark <http://www.cpubenchmark.net/>): не менее

2000 единиц; объём оперативной памяти: не менее 4 Гб; объём

накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками); мышь.

- Рабочее место наставника:

ноутбук: процессор Intel Core i5-4590/AMD FX 8350 — аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon

R9 290 — аналогичная или более новая модель, объём оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором,

клавиатурой и колонками); презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект; флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.; единая сеть Wi-Fi.

Программное обеспечение:

- операционная система Windows XP или др.;
- графический редактор Paint;
- текстовый процессор Word (2003, 2007);
- программа презентаций PowerPoint (2003, 2007);
- программа Gif-аниматор;
- программа киностудии Windows Live.

Учебный план.

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	Количество часов		Форма контроля
			теория	практика	
1	Модуль 1. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Paint	8	6	2	Презентация результатов. Тестирование. Демонстрация решений. Беседа.
2	Использование прикладной среды векторного графического редактора	3	2	1	Презентация результатов. Беседа.

3	Обработка рисунка	4	2	2	Презентация результатов. Демонстрация решений. Беседа.
4	Создание gif-анимации	3	2	1	Презентация результатов. Беседа.
5	Зачётная работа. Дополнительный материал.	3	1	2	Презентация результатов. Беседа.
6	Модуль 2. Создание презентаций в среде PowerPoint	31	18	13	Презентация результатов. Беседа.

7	Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Live	12	4	8	Презентация результатов. Беседа.
Всего часов.		64	35	29	

Содержание программы.

Модуль 1. Компьютерная графика

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

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

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

Модуль 2. Создание презентаций в среде PowerPoint

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

Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Live

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

Календарный учебный график

Начало учебного периода: 2022г

Окончание учебного периода:2023г

Количество учебных недель: 32 (с каникулами)

№ урока	Наименование разделов и тем изучаемого материала	Дата проведения занятия	Примечание
1.	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики		
2.	Основы работы на ПК. Растровая графика.		
3.	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint		
4.	На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаём витражи		
5.	На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Преобразования формы.		
6.	Преобразования формы. Рисуем бабочку		
7.	Преобразования формы. Рисуем бабочку		
8.	Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка		
9.	Векторная графика 1		
10.	Векторная графика 2		
11.	Обработка изображений с помощью программы Picture Manager		
12.	Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint		
13.	Коллаж, фотомонтаж и Office Picture Manager		
14.	Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник фотографа		
15.	Удивительные возможности сканера.		
16.	Сканограмма		
17.	Анимация и её последствия.		
18.	Анимация и её последствия. Создаём		

	движение		
19.	Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"		
20.	Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"		
21.	Дополнительно. Рисунки символами		
22.	Мультимедиа технологии. Что такое презентация		
23.	Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение		
24.	Обзор программных и технических средств создания и демонстрации презентаций.		
25.	Создание презентации с помощью мастера автосодержания и шаблонов оформления.		
26.	Создание презентации с помощью мастера автосодержания и шаблонов оформления.		
27.	Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах		
28.	Создадим презентацию, напишем рассказ.		
29.	Вставка текста на слайд		
30.	Наведём красоту и порядок.		
31.	Требования к тексту и заголовкам		
32.	Как привлечь внимание. Рисунки на слайдах		
33.	Рамки и рамочки.		
34.	Форматирование и сжатие рисунков		
35.	Использование анимации на слайдах презентации		
36.	Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах		
37.	Слайд - фильм.		
38.	Смена слайдов по времени		
39.	Смотрим и слушаем. Музыкальное		

	сопровождение презентации		
40.	Принципы стилевого оформления презентаций.		
41.	Основные принципы дизайна слайдов.		
42.	Основные принципы дизайна слайдов.		
43.	Настройка показа презентации		
44.	Доработка презентаций		
45.	Итоговая работа. Мультфильмы своими руками		
46.	Дополнительно. Обработка рисунков для web и презентаций		
47.	Дополнительно. Обработка рисунков для web и презентаций		
48.	Мультзачёт		
49.	Как создать фильм, какие программы.		
50.	Что такое Windows Live		
51.	Изучение интерфейса программы Windows Live		
52.	Изучение интерфейса программы Windows Live		
53.	Функции и параметры Windows Live		
54.	Функции и параметры Windows Live		
55.	Создание фильмов. Сценарий и монтаж		
56.	Создание фильмов. Сценарий.		
57.	Создание фильмов. Сценарий.		
58.	Создание фильмов. Монтаж.		
59.	Создание фильмов. Монтаж.		
60.	Создание фильмов. Текстовое сопровождение		
61.	Создание фильмов. Кино		
62.	Создание фильмов. Музыка		
63.	Кинозачёт.		
64.	Защита проекта		

--	--	--	--

Методическое обеспечение программы

Формы организации образовательного процесса: Основными формами работы в объединении «Мир мультимедиа технологий», - является учебно-практическая деятельность. На занятиях используются различные формы работы, это — групповая, которая предполагает наличие системы «руководитель - группа - учащийся»; парная, которая может быть представлена парами сменного состава; где действует разделение труда, которое учитывает интересы и способности каждого учащегося, существует взаимный контроль перед группой.

В обучении используются **дидактические принципы:**

- наглядности;
- доступности;
- гуманистической направленности;
- свободы выбор.

Методы обучения:

- словесный (беседа, лекция);
- наглядный (показ, демонстрация);
- практический ;
- исследовательский.

Виды занятий:

- практическое занятие;
- лекция;

Формы организации занятий:

- выставки
- практическое занятие;
- лекции;

Методы обучения: репродуктивный метод (деятельность обучаемых носит алгоритмический характер, т.е. выполняется по инструкциям, предписаниям, правилам в аналогичных, сходных с показанным образцом ситуациях); объяснительно-иллюстративный метод; метод проблемного изложения материала; частично поисковый и исследовательский методы.

Список литературы.

1. Макарова Н.В. Программа по информатике (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2004.
2. Информатика. 10-11 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
3. Информатика. 5-6 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2004.
4. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
5. Куприянов Н.И. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2006.
6. Intel® "Обучение для будущего": Учеб. пособие – 7-е изд., испр. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2006. – 128 с. + CD.
7. <http://designet.ru/>.
8. <http://www.cardsign.ru/>.
9. <https://www.behance.net/>.
10. <http://www.notcot.org/>.