


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 3
ИМЕНИ ЕКАТЕРИНЫ ИВАНОВНЫ ГРИШКО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН
СТАНИЦА СТАРОЩЕРБИНОВСКАЯ

Принята на заседании
педагогического/методического совета
от «22» марта 2021 г.
Протокол № 4

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ №3
им. Е. И. Гришко
А. В. Попова 
«28» марта 2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Мир мультимедиа»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год (36 часов)

Возрастная категория: от 12 до 16 лет

Состав группы: до 15 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID- номер Программы в Навигаторе: 30626

Автор –составитель
Карина Юрьевна Подрез
педагог дополнительного
образования

ПАСПОРТ

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Мир - мультимедиа»

Наименование муниципалитета	Щербиновский район
Наименование организации	муниципального бюджетного общего учреждения средней общеобразовательной школы №3 имени Екатерины Ивановны Гришко муниципального образования Щербиновский район станица Старощербиновская
ID-номер программы в АИС «Навигатор»	30626
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир- мультимедиа»
Механизм финансирования (ПФДО, муниципальное задание, внебюджет)	Муниципальное задание
ФИО автора (составителя) программы	Подрез Карина Юрьевна
Краткое описание программы	Развитие современного общества происходит в эпоху информатизации, характеризующейся применением средств информационных технологий во многих сферах деятельности человека, в том числе в сфере образования.
Форма обучения	очная
Уровень содержания	ознакомительный
Продолжительность освоения (объём)	1 год – 36 часов
Возрастная категория	от 12 до 16 лет
Цель программы	Расширение и уточнение знаний, обучающихся о мультимедийных возможностях компьютера. Ознакомление обучающихся с возможностями обработки видео, аудио и графической информации, ознакомление с современными

	<p>программными продуктами в этой области знаний.</p>
<p>Задачи программы</p>	<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> -формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде; -формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира; -обучить основным приемам и техники работы в перечне программ, научить логически мыслить, научить создавать проект с использованием приёмов и методов дизайна; -формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности; <p>Предметные:</p>

-формировать коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества;

-принимать и сохранять учебно-познавательную (учебно-практическую) задачу до окончательного её решения;

-планировать (в сотрудничестве с педагогом, одноклассниками или самостоятельно, в том числе и во внутренней речи) свои действия в соответствии с решаемой задачей;

-воспитать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания;

-формировать нравственные качества личности и культуры поведения в обществе;

-проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве, адекватно оценивать свои достижения (что усвоил в результате решения учебной задачи, и на каком уровне);

-осознавать трудности, понимать их причины, в сотрудничестве с учителем намечать действия для преодоления затруднений, восполнять пробелы в знаниях и умениях.

Метапредметные:

-умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

-умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

-умение соотносить свои действия с планируемыми результатами,

	<p>осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;</p> <p>-умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;</p> <p>-владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</p> <p>-умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;</p> <p>-формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ– компетенции).</p>
<p>Ожидаемые результаты</p>	<p>Личностные результаты:</p> <p>-наличие положительных представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;</p> <p>-понимание роли информационных процессов в современном мире;</p> <p>-владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;</p>

-ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

-развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

-способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

-готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

Предметные

результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

-формирование информационной и алгоритмической культуры;

формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

-развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием линейной, условной и циклической;

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях.

-владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;

-владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать

	<p>причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;</p> <p>-владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;</p> <p>-владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</p> <p>-владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера</p>
Особые условия (доступность для детей с ОВЗ)	нет
Возможность реализации в сетевой форме	нет
Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий	да

Материально-техническая база	<ol style="list-style-type: none">1. Компьютер – 10 шт.2. Видеокамера + штатив – 1 шт.3. Фотоаппарат + штатив - 1 шт.4. Наушники с микрофоном – 10 шт.5. Принтер – 1 шт.6. Сканер - 1 шт.7. Карта памяти – 1 шт.8. Проектор мультимедиа – 1 шт.9. Экран – 1 шт.
------------------------------	---

НОРМАТИВНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОГРАММЫ

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Указ президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».
3. Национальный проект «Образование», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16).
4. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование детей», в редакции протокола президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам от 19 сентября 2017 года № 66 (7).
5. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.
6. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», в редакции протокола заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 7 декабря 2018 года №3.
7. Региональный проект «Успех каждого ребенка» в редакции протокола проектного комитета от 9 апреля 2019 года №5.
8. Приказ министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 № 196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Краснодар 2020 год).
11. Устав муниципального бюджетного общего учреждения средней общеобразовательной школы №3 имени Екатерины Ивановны Гришко муниципального образования Щербиновский район станица Старощербиновская от 08.12.2020 № 478
12. Положение о деятельности центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе муниципального бюджетного общего учреждения средней общеобразовательной школы №3 имени Екатерины Ивановны Гришко муниципального образования Щербиновский район станица Старощербиновская от 24.03.2020 №92.

Пояснительная записка

Развитие современного общества происходит в эпоху информатизации, характеризующейся применением средств информационных технологий во многих сферах деятельности человека, в том числе в сфере образования. Рациональное сочетание традиционных образовательных средств с современными информационными и компьютерными технологиями (ИКТ) является одним из возможных путей решения задачи модернизации образования. Средства ИКТ способствуют развитию личностных качеств личности, вариативности и индивидуализации школьного образования. Современные ИКТ обеспечивают активное, творческое овладение учащимся изучаемого предмета, позволяют изложить материал на новом качественно более высоком уровне. Их применение открывает принципиально новые возможности в организации учебного процесса.

Мультимедиа — это интерактивные (диалоговые) системы, обеспечивающие одновременную работу со звуком, анимированной компьютерной графикой, видеокадрами, статическими изображениями и текстами. Под этим термином понимается одновременное воздействие на пользователя по нескольким информационным каналам. При этом пользователю, как правило, отводится активная роль. Это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь.

В связи с тем, что у детей и подростков все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации, технологии мультимедиа стали занимать важную роль в современном обществе. Процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов процесс творческий и интересный именно для учащихся среднего возраста 12 -16 лет. Так, согласно Г. Кирмайеру, при использовании интерактивных мультимедийных технологий в процессе обучения доля усвоенного материала может составить до 75%. Вполне возможно, что это, скорее всего, явно оптимистическая оценка, но о повышении эффективности усвоения учебного материала, когда в процесс восприятия вовлекаются и зрительная и слуховая составляющие было известно задолго до появления компьютеров.

Срок реализации программы. Программа разработана на 36 часов обучения. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Программа курса «Мир мультимедиа» учитывает возрастные и психологические особенности детей 12-16 лет.

Количественный состав группы – до 15 человек.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

Рабочая программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказом Министерства образования и науки от 29 августа 2013 года № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

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

Каковы особенности детального изучения данной программы и использования знаний на практике?

В сфере обучения, особенно с появлением операционной системы Windows, открылись новые возможности. Главными из них стали доступность диалогового общения в так называемых интерактивных программах и возможность широкого использования графики (рисунков, схем, диаграмм, чертежей, карт, фотографий).

Применение графических иллюстраций в учебных компьютерных системах позволяет на новом уровне передавать информацию обучаемому и улучшать ее понимание. Учебные программные продукты, использующие графику, способствуют развитию таких важных качеств, как интуиция, образное мышление.

Возросшая производительность персональных компьютеров сделала возможным достаточно широкое применение технологий мультимедиа.

Главная задача мультимедиа-презентации – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Такая особенность мультимедиа, как интерактивность, присущая сугубо дидактическому компьютерному средству и отличающая его от традиционных информационных экранных средств, способствует наиболее прочному усвоению учебного содержания, предъявленного с помощью данного средства

Кружок по информатике «Мир мультимедиа» - это творческое объединение учащихся по интересам.

Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ, учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах.

Программа имеет практическую направленность.

Данная дополнительная общеобразовательная программа «Мир мультимедиа» создана в целях повышения результативности учебно-воспитательного процесса, организации на его базе различных форм образовательной деятельности учащихся и развития их личностных качеств.

Цель:

Расширение и уточнение знаний, обучающихся о мультимедийных возможностях компьютера. Ознакомление обучающихся с возможностями обработки видео, аудио и графической информации, ознакомление с современными программными продуктами в этой области знаний.

Задачи:

Личностные задачи:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на

базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- обучить основным приемам и техники работы в перечне программ, научить логически мыслить, научить создавать проект с использованием приёмов и методов дизайна;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

Предметные:

- формировать коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества;
- принимать и сохранять учебно-познавательную (учебно-практическую) задачу до окончательного её решения;
- - планировать (в сотрудничестве с педагогом, одноклассниками или самостоятельно, в том числе и во внутренней речи) свои действия в соответствии с решаемой задачей;
- воспитать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания;
- формировать нравственные качества личности и культуры поведения в обществе;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве, адекватно оценивать свои достижения (что усвоил в результате решения учебной задачи, и на каком уровне);
- осознавать трудности, понимать их причины, в сотрудничестве с учителем намечать действия для преодоления затруднений, восполнять пробелы в знаниях и умениях.

Метапредметные:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ–компетенции).

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

В конце обучения проводится организация конкурса презентаций, демонстрация разработанных буклетов, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий, показ видео –фрагментов лучших

тематических работ, которые дети выполняют в течении года (в том числе приуроченных к календарным гос. праздникам).

Основные формы организации занятий: лекционно-практические занятия, практикум, самостоятельные и групповые работы. Методическая установка курса – обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной работы по практическому созданию презентаций. Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме индивидуальной работы, применяется и групповая работа. Предлагаемые занятия составляются таким образом, чтобы обучающиеся изучили теоретический материал, который применяется на практических занятиях. Применение на практике полученных теоретических знаний позволяет обучающимся овладеть умением создавать собственные презентации. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию активизации творческих способностей; заданиям должно быть найдено применение.

При проведении занятий дополнительной общеобразовательной программы «Мир мультимедиа» предлагается использовать следующие формы работы:

- демонстрационная - ученики слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном;
- фронтальная - ученики работают под управлением педагога;
- самостоятельная - ученики выполняют творческие задания в течение части занятия или в свободное от занятий время;
- практическая - ученики выполняют задания в течение занятия;
- индивидуальная – ученики самостоятельно выполняют задания;
- проектная - ученики выполняют индивидуальные работы по тематике изучаемого курса.

Основным методом обучения в данном курсе является метод проектов.

Проектная деятельность позволяет развивать исследовательские и творческие способности обучающихся. Метод проектов дает возможность рационально сочетать теоретические знания и их практическое применение для решения конкретных проблем действительности в совместной деятельности школьников.

Содержание программы

Тема 1. Основные понятия мультимедиа

- 1.1 Понятие мультимедиа. Оборудование для разработки мультимедиа проектов.
- 1.2 Этапы разработки мультимедийного продукта. Разнообразие программ.
- 1.3 Знакомство с интерфейсом MS Power Point. Заполнение слайдов. Настройка эффектов анимации. Возможности использования компьютера при обработке звука, графики, видео.
- 1.4 Выбор темы проекта, подбор и анализ материала по теме. Выделение объектов проекта и описание всех его свойств.
- 1.5 Разработка сценария мультимедиа проекта. Поэтапная работа над проектом.
- 1.6 Поэтапная работа над проектом. Просмотр самопрезентаций учащихся по выбранным темам.

Тема 2. Работа с внешними устройствами.

- 2.1 Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером.
- 2.1 Программы для работы с внешними устройствами.
История возникновения. Технологический прогресс.
- 2.3 Знакомство с программами для работы с внешними устройствами.
- 2.4 Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука. Практическая работа
- 2.5 Практическая работа «Создание графических объектов»
- 2.6 Оформление видео –презентации. Вставка видео –фрагмента в презентацию.

Тема 3. Стандартные программы для работы со звуком

- 3.1 «Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Современные разработки и инструменты для комфортной работы с проектом».
- 3.2: «Wave Pad. Характеристики файла. Объем данных в байтах, скорость выборки, разрешающая способность».
- 3.3 Практическая работа «Запись звука в программе «Звукозапись» .
- 3.4 Интеллектуальный познавательный брей –ринг «В мире информации». Знакомство с программой Audacity».

3.5 Практическая работа «Запись звука в программе Audacity».

3.6 «Создание управляющих кнопок в презентации. 2 D - 3 D визуализация и анимация».

Тема 4. Запись и обработка звука.

4.1 «Знакомство с работой в программе с лучшей функцией мастеринга Adobe Audition».

4.2 Настройка устройств записи звука. Вызов программы «Регулятор уровня». Интерфейс программы.

4.3 Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл.

4.4 Запись звука с микрофона. Настройка устройства записи.

4.5 Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить. Монтаж звука: микширование (смешать с буфером, смешать с файлом), изменение громкости, эффект эхо.

4.6 Практическая работа «Стандартные средства мультимедиа».

Тема 5. Основы работы с графическими изображениями.

5.1 «Автоматическая или ручная ретушь фотографий. Вырезание объектов и замена фона. Наложение звуковых файлов. Добавление спец. Эффектов».

5.2 «Особенности векторного и растрового изображения2.

5.3 Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений.

5.4 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.

5.5 Создание векторных графических изображений в Word: панель рисования, инструменты рисования, применение автофигур, формат автофигур, надписи, формат надписи.

5.6 «Основы работы с растровыми изображениями в программе Photo Shop. Экран программы Photo Shop. Инструменты программы. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения в других форматах».

Тема 6. «Аппаратные средства обработки мультимедиа»

6.1 «Компонованное содержимое для печати или публикации в интернете, использование готовых шаблонов».

6.2 «Создание сложных проектов (ежегодники, каталоги и профессиональные электронные бюллетени)».

6.3 «Создание сложных проектов (ежегодники, каталоги и профессиональные электронные бюллетени)».

6.4 «Создание простых публикаций (поздравительные открытки и этикетки)».

6.5 «Создание простых публикаций (поздравительные открытки и этикетки)».

6.6 Итоговое занятие. Конкурс лучших проектов «Mega Genius».

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- наличие положительных представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях.

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- умение работать с таблицами и «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., переносить информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений

и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа-сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации.

Календарный учебный график (36 часов)

№ п/п	Наименование раздела, темы:	Количество часов:			Формы аттестации/контроля:
		Всего	Теория	Практика	
1	Тема 1. «Основные понятия мультимедиа»				
1.1	1.1 Понятие мультимедиа. Оборудование для разработки мультимедиа проектов.	1	0,5	0,5	Входной контроль Анализ представлений средствах мультимедиа
1.2	Этапы разработки мультимедийного продукта. Разнообразие программ.	1	0,5	0,5	Демонстрация материала Экспресс опрос в конце занятия (вопросы для самопроверки); учебные дискуссии
1.3	Знакомство с интерфейсом MS Power Point. Заполнение слайдов. Настройка эффектов анимации. Возможности использования компьютера при обработке звука, графики, видео.	1	-	1	Наглядный пример
1.4	Выбор темы проекта, подбор и анализ материала по теме. Выделение объектов проекта и описание всех его свойств.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
1.5	Разработка сценария мультимедиа проекта. Поэтапная работа над проектом.	1	-	1	Текущий контроль
1.6	Поэтапная работа над проектом. Просмотр самопрезентаций учащихся по выбранным темам.	1			Презентация проектов

2	Тема 2. «Работа с внешними устройствами»				
2.1	Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером.	1	0,5	0,5	Экспресс опрос в конце занятия (вопросы для самопроверки); учебные дискуссии
2.2	Программы для работы с внешними устройствами. История возникновения. Технологический прогресс. Знакомство с программами для работы с внешними устройствами.	1	1	-	Круглый стол Экспресс опрос в конце занятия (вопросы для самопроверки); учебные дискуссии
2.3	Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука. Практическая работа	1	-	1	Обсуждение темы в диалоговой форме
2.4	Практическая работа «Создание графических объектов»	1	-	1	Практическая работа Наблюдение
2.5	Поэтапная работа над проектом. Просмотр самопрезентаций учащихся по выбранным темам. Оформление видео –презентации. Вставка видео –фрагмента в презентацию.	1	-	1	Наблюдение
2.6	Оформление видео –презентации. Вставка видео –фрагмента в презентацию.	1	-	1	Диагностическое задание
3	Тема 3 «Стандартные программы для работы со звуком»				
3.1	«Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Современные разработки и инструменты для комфортной работы с проектом».	1	0,5	0,5	Деловая игра Кейс -задание
3.2	«Wave Pad. Характеристики файла. Объем данных в байтах, скорость выборки, разрешающая способность».	1	0,5	0,5	Тестирование
3.3	Практическая работа «Запись звука в программе «Звукозапись» .	1	-	1	Практическая работа
3.4	Интеллектуальный познавательный брейн –ринг «В	1	0,5	0,5	Брейн –ринг

	мире информации». Знакомство с программой Audacity».				
3.5	Практическая работа «Запись звука в программе Audacity».	1	-	1	Практическая работа
3.6	«Создание управляющих кнопок в презентации. 2 D - 3 D визуализация и анимация».	1	-	1	Круглый стол Промежуточный контроль
4	Тема 4 «Запись и обработка звука»				
4.1	«Знакомство с работой в программе с лучшей функцией мастеринга Adobe Audition».	1	0,5	0,5	Деловая игра Кейс -задание
4.2	Настройка устройств записи звука. Вызов программы «Регулятор уровня». Интерфейс программы.	1	0,5	0,5	Диагностические задания
4.3	Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель Запись и обработка звука. лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл.	1	0,5	0,5	Обсуждение темы в диалоговой форме
4.4	Запись звука с микрофона. Настройка устройства записи.	1	-	1	Устный опрос
4.5	Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить. Монтаж звука: микширование (смешать с буфером, смешать с файлом), изменение громкости, эффект эхо.	1	0,5	0,5	Устный опрос
4.6	Практическая работа «Стандартные средства мультимедиа».	1	1	-	Практическая работа
5	Тема 5 «Основы работы с графическими изображениями».				
5.1	«Автоматическая или ручная ретушь фотографий. Вырезание объектов и замена фона. Наложение звуковых файлов. Добавление спец. эффектов».	1	-	1	Диагностические задания
5.2	«Особенности векторного и растрового изображений».	1	1	-	Устный опрос

5.3	Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений.	1	-	1	Диагностическое задание
5.4	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.	1	-	1	Обсуждение темы в диалоговой форме
5.5	Создание векторных графических изображений в Word: панель рисования, инструменты рисования, применение автофигур, формат автофигур, надписи, формат надписи.	1	-	1	Оценка активности при создании проекта
5.6	«Основы работы с растровыми изображениями в программе Photo Shop. Экран программы Photo Shop. Инструменты программы. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения в других форматах».	1	-	1	Оценка активности при создании проекта
6	Тема 6. «Аппаратные средства обработки мультимедиа»				
6.1	6.1 «Компонованное содержимое для печати или публикации в интернете, использование готовых шаблонов».	1	1	-	Круглый стол
6.2	«Создание сложных проектов (ежегодники, каталоги и профессиональные электронные бюллетени)».	1	-	1	Диагностическое задание
6.3	«Создание сложных проектов (ежегодники, каталоги и профессиональные электронные бюллетени)».	1	-	1	Диагностическое задание
6.4	«Создание простых публикаций (поздравительные открытки и этикетки)».	1	-	1	Диагностическое задание

6.5	«Создание простых публикаций (поздравительные открытки и этикетки)».	1	0,5	0,5	Кейс -задание
6.6	Итоговое занятие. Конкурс лучших проектов «Mega Genius».	1	-	1	Анализ соответствия знаний, умений и навыков программе обучения. Итоговый контроль
Итого:		36	10	26	-

Формы аттестации.

Для оценки результативности учебных занятий применяются вводный, текущий, промежуточный и итоговый виды контроля.

Вводный контроль осуществляется в начале учебного года. Цель - определить исходный уровень знаний и умений обучающихся, определить формы и методы работы на занятиях. Формы оценки –анкетирование, тестирование.

Текущий контроль происходит после изучения основных тем по программе. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических, самостоятельных и творческих работ. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль теоретических знаний осуществляется с помощью заданий педагога (тесты, диагностические задания, деловые игры, практические работы, индивидуальные задания); взаимоконтроль, самоконтроль и др. Они активизируют, стимулируют работу обучающихся, позволяют более полно проявлять полученные знания и умения.

Промежуточный контроль осуществляется два раза в год - в конце I полугодия учебного года и в конце учебного года. Формы оценки: тестирование, участие в конкурсах, выставках, проектно-исследовательской деятельности.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года в форме защиты и презентации творческой, проектной работы выполненной индивидуально или в соавторстве с другими обучающимися.

Оценочные материалы.

Для педагогического мониторинга развития обучающихся предлагается метод структурированного наблюдения за поведением детей в процессе практической деятельности на занятиях и его оценивание по определенным

параметрам. Мониторинг проводится системно: в начале и в конце учебного года.

После завершения каждого раздела программы проводится мониторинг результативности освоения предметной составляющей. В систему мониторинга входит:

– анализ продуктов творческой деятельности обучающихся, позволяющий определить степень освоения каждого этапа создания работы, выявить проблемные моменты;

– анализ лексикона обучающегося на предмет использования специальных терминов во время общения с педагогом и другими детьми;

– опрос обучающихся на предмет удовлетворённости собственным продуктом творчества.

На основании мониторинга появляется возможность определить у детей, впервые пришедших в объединение уровень сформированности базовых знаний и умений необходимых для обучения, который позволяет определить ближайшие зоны развития обучающихся, а также скорректировать образовательный процесс (приложение 1).

Методические материалы

Особенности организации образовательной деятельности.

Образовательная деятельность реализуется через организацию различных видов деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых педагог осуществляет самостоятельно в зависимости от контингента обучающихся, уровня усвоения дополнительной общеобразовательной программы и решения конкретных образовательных задач.

Дополнительная общеобразовательная программа реализуется в очной форме обучения.

При реализации программы используются следующие методы в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесные - сообщение обучающей информации при помощи слова с использованием логических, организационных и технических приемов (рассказ, беседа, лекция, работа с печатными источниками);

- наглядные - обучающие получают учебную информацию при помощи различных средств наглядности:

- демонстрация опыта;

- демонстрация натуральных объектов;
 - демонстрация наглядных пособий (предметов, схем, таблиц, и т.д.);
 - демонстрация мультфильмов, кинофильмов, телепередач;
- практические - получение информации на основании практических действий, выполненных педагогом или обучающимся в процессе постановки различных практических работ. (Практические работы, лабораторные работы).
- аналитические – (наблюдение, сравнение, анкетирование, опрос, самоанализ).

А также методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

1. Объяснительно-иллюстративный метод (информационно-рецептивный) — при использовании этого метода происходит организация усвоения информации детьми путем сообщения им учебного материала и обеспечение его успешного восприятия.
2. Репродуктивный метод — формирование навыков и умений использования и применения полученных знаний.
3. Проблемный метод (проблемное изложение) — раскрытие в изучаемом учебном материале различных проблем и показ способов их решения.
4. Частично-поисковый метод или эвристический метод — постепенная подготовка обучающихся к самостоятельной постановке и решению проблем.
5. Исследовательский метод — обеспечить овладение обучаемыми методами научного познания, развить и сформировать у них черты творческой деятельности, обеспечить условия успешного формирования мотивов творческой деятельности, способствовать формированию осознанных, оперативно и гибко используемых знаний. Сущность метода – обеспечение организации поисковой творческой деятельности обучаемых по решению новых для них проблем.

Формы организации образовательной деятельности.

На занятиях используются фронтальная, групповая, индивидуальная формы организации учебного процесса.

Формы организации учебного занятия.

Для достижения поставленных задач используются следующие формы работы: лекции, беседы, презентации, занятия-игры, творческие мастерские, практические и индивидуальные занятия.

Реализуемые и используемые педагогические технологии:

Личностно-ориентированные технологии:

- исследовательская технология (проблемно поисковая) - обучение детей «через открытие»;
- технология имитационного моделирования (игровая) - моделирование жизненно важных затруднений обучающихся в образовательном пространстве и поиск путей их решения;
- психологическая технология (самоопределенческая), благодаря которой происходит самоопределение обучаемого в той, или иной образовательной деятельности,
- деятельностная технология, когда ребенок способен проектировать свою деятельность и быть её субъектом;
- рефлексивная - осознание обучающимся своей деятельности: как, и каким образом получен результат, какие возникли затруднения, как он их преодолевал и что при этом чувствовал.

Технология сотрудничества:

- метод обучения в команде (группе) – самостоятельная работа каждого члена группы находится в постоянном взаимодействии с другими членами этой же группы при работе над определенной темой, вопросом, проблемой подлежащими изучению. Задача каждого обучающегося состоит не только в том, чтобы сделать что-то вместе, но и в том, чтобы познать что-то вместе, чтобы каждый овладел знаниями и чтобы вся команда (группа) знала, чего достиг каждый обучающийся.

Метод проектов:

- творческие проекты – создание таких работ не подразумевает детально проработанной структуры проекта, она намечается и развивается, подчиняясь логике и интересам участников проекта.
- практико-ориентированные проекты – когда участникам намечается четко обозначенный результат деятельности, который должен быть достигнут, по окончании выполнения той или иной творческой работы.

Алгоритм учебного занятия.

Учебные занятия организованы по группам. Структура занятия выглядит следующим образом:

1. Организационный момент, приветствие, знакомство с темой занятия.

2. Теоретическая часть занятия - повторение пройденного материала, изучение нового.
3. Практическая часть занятия – диагностические задания, практические работы, деловые игры и мн.др.(в зависимости от темы и цели занятия).
4. Подведение итогов занятия, просмотр выполненной работы.

Схема построения занятия одинакова во всех группах:

1. Подготовительная часть.
2. Основная часть.
3. Заключительная (итоговая) часть.

Условия реализации программы

Помещение кабинета должно хорошо проветриваться, отвечать требованиям санитарных норм и нормам техники безопасности. В кабинете должна быть психологически и гигиенически комфортная среда, организованная так, чтобы в максимальной степени содействовать успешному обучению, умственному развитию и формированию информационной культуры обучающихся, приобретению ими прочных знаний, при полном обеспечении требований к охране здоровья и безопасности труда педагога и обучающихся.

В кабинете должно быть обеспечено информационное взаимодействие между обучающимися и программно-аппаратными, техническими средствами для хранения и обработки информации, а также взаимодействие между педагогом и обучающимся, необходимое для осуществления современного учебно-воспитательного процесса.

Программа «Мир мультимедиа» предполагает следующее материально-техническое обеспечение:

I. Мастерская обучения.

1. Кабинет - 1
2. Рабочее место педагога - 1
3. Рабочие места обучающихся – от 15

II. Технические средства обучения

- 10.Компьютер – 10 шт.
- 11.Видеокамера + штатив – 1 шт.
- 12.Фотоаппарат + штатив - 1 шт.

13. Наушники с микрофоном – 10 шт.
14. Принтер – 1 шт.
15. Сканер - 1 шт.
16. Карта памяти – 1 шт.
17. Проектор мультимедиа – 1 шт.
18. Экран – 1 шт.
3. Инструменты и материалы: пластилин, маркеры, ручки, карандаши, бумага А3, А4, цветная бумага, цветной картон, ножницы, ватманы, CD-R/RW, DVD-R/RW диски, флеш – носители и т.д.
4. Наглядные пособия: методические пособия, видео уроки, иллюстрации, фотографии, тематические презентации, конспекты уроков, видеофильмы, мультфильмы.

Рабочие программы

1. Автор - составитель: Куликова М. А., «Мультимедиа технологии в образовании» (2016 г.)
2. Автор-составитель: Овцов А.Т., Рабочая программы учебной дисциплины «Мультимедийные технологии» (2019 г.)
3. Автор-составитель: Гаврилова Т.В., Программа элективного курса "Мультимедийные технологии" (2015 г.)
4. Автор-составитель: Сапожникова К.А., дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности "Занимательная информатика" (2020 г.)

Список литературы

Учебник (руководство) по html скачан с сайта www.instructing.ru

Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru

Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.

Дуг Лоу Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.

Материалы скачаны с сайта <http://media-pedagogics.ru/article2.html>

Егорова Ю.Н. «Мультимедиа как средство повышения эффективности обучения в общеобразовательной школе»

Клемешова Н.В. «Мультимедиа как дидактическое средство высшей школы» //Автореф.дисс.канд.пед.наук – Калининград, 1999.

Ресурсы интернета:

1. www.klyaksa.net
2. www.metod-kopilka.ru
3. www.intel.r
4. https://урок.рф/library/v_mire_multimedia_142604.html