




УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ МИЛЬКОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Шаромская средняя школа»

<p>Согласовано</p> <p>Зам. директора по УВР МКОУ ШСШ  Чиркова Е.В. 14. 09.2021 г.</p>	<p>УТВЕРЖДАЮ</p> <p> Директор МКОУ ШСОШ  Табачук Н.В. Приказ №13 от 01. 09. 2021 г.</p>
--	---

*Программа дополнительного образования*

«Мир мультимедиа технологий»

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 10-12 лет

Срок обучения по программе: 1 год

Уровень: ознакомительный

Составитель: Шихова Светлана Валерьевна

педагог дополнительного образования

с. Шаромы

2021 г.

## Оглавление:

№	Содержание	Страница
	Паспорт программы	3
<b>1</b>	<b>Комплекс основных характеристик программы</b>	4
1.1	Пояснительная записка	4
1.2	Цели и задачи	6
1.3	Содержание программы	7
1.4	Планируемые результаты	9
<b>2</b>	<b>Комплекс организационно-педагогических условий</b>	
2.1	Календарный учебный график	12
2.2	Условия реализации программы	12
2.3	Формы аттестации учащихся	13
2.4	Оценочные материалы	14
2.5	Методические материалы	14
2.6	Список учебно- методической литературы	16
	Приложение 1	17

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное наименование программы «Мир мультимедиа технологий»

Руководитель: Табачук Н.В. – директор МКОУ ШСШ

Организация-исполнитель: \_\_\_\_\_ Муниципальное казённое образовательное учреждение «Шаромская средняя общеобразовательная школа»

Адрес организации исполнители, телефон, факс: Камчатский край, село Шаромы, ул. Октябрьская 4, телефон 8 (41533) 2- 71-40, **e-mail:** shsosh12@mail.ru

ФИО, должность автора: Шихова Светлана Валерьевна

География программы: Камчатский край, село Шаромы

Целевые группы: программа разработана для детей школьного возраста (10-12 лет), количество учащихся в группе 10 человек.

Цель программы: формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа.

Направленность: Техническая

Срок реализации программы: 1 года

Уровень реализации: школьники

Уровень освоения: ознакомительный

Краткое содержание программы: программа отражает потребности учащихся в обучении создания мультимедиа объектов, которые могут успешно быть использованы на различных уроках как дополнительный материал, во внеурочной и проектной деятельности.

# 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1 Пояснительная записка.

**Направленность:** техническая

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа отражает потребности учащихся 5 класса в обучении созданию мультимедиа объектов, которые могут успешно быть использованы на различных уроках как дополнительный материал, во внеурочной и проектной деятельности.

**Актуальность программы** заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, биологию. 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, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д.

На занятиях дети шаг за шагом создают собственный проект. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Программа «Мир мультимедиа технологий» дает возможность детям, при использовании мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение, участвовать в конкурсах, оформлять и создавать проекты.

## **Отличительные особенности программы**

Особенность данной программы - внесение элемента творчества в процесс освоения сугубо технического предмета. Это позволяет с лёгкостью и интересом заниматься детям, давая возможность самому ребёнку познавать новую прикладную программу.

## **Адресат программы**

Программа адресована учащимся, не имеющим начальной художественной подготовки, обладающим минимальными азами работы на компьютере в возрасте 10 – 12 лет.

Психолого-педагогические характеристики детей

**Период 10-12 лет (5 класс)** Дети этого возраста находятся в переходном возрасте – от младшего возраста к подростковому. Этот возрастной период принято называть младшим подростковым возрастом. Возраст связан с постепенным обретением чувства взрослости. Роль ведущей в младшем подростковом возрасте играет социально-значимая деятельность, средством реализации которой служит: учение, общение, общественно-полезный труд. Пытаясь утвердиться в новой социальной позиции, подросток старается выйти за рамки ученических дел в другую сферу, имеющую социальную значимость. Для реализации потребности в активной социальной позиции ему нужна деятельность, получающая признание других людей, деятельность, которая может придать ему значение как члену общества. Характерно, что когда подросток оказывается перед выбором общения с товарищами и возможности участия в общественно-значимых делах, подтверждающих его социальную значимость, он чаще всего выбирает общественные дела. Это может быть кружковая деятельность, дополнительные занятия и др.

## **Форма обучения:** очная

Данная программа рассчитана на 1 года обучения детей 10-12 лет

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Всего 35 часов.

**Особенности организации образовательного процесса:** состав группы постоянный, разновозрастной.

## **1.2 Цель и задачи:**

### **Цель:**

изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

1. Научить учащихся создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включить учащихся в практическую исследовательскую деятельность.
3. Развивать мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом

#### *Воспитательные:*

1. Формировать потребности в саморазвитии
2. Формировать активной жизненной позиции
3. Воспитывать культуру общения

#### *Развивающие:*

1. Развивать деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развивать чувства прекрасного.

### 1.3. Содержание программы

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе		ФОРМЫ КОНТРОЛЯ
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Понятие мультимедиа технологии. Инструктаж по ТБ.	1	1	-	Беседа, анкетирование, Опрос.
2	Знакомство Интерфейс MS Office (Word, Excel)	2	-	2	Беседа, самостоятельная работа,
3	Знакомство Интерфейс MSPaint.	2	1	1	Беседа, самостоятельная работа,
4	Знакомство с интерфейсом MSPowerPoint. Создание презентаций.	5	1	3	Творческая работа, самостоятельная работа, презентация
5	Периферийные устройства. Съёмные носители.	1	1	-	Беседа, опрос
6	Цифровой фотоаппарат. Работа с фотографиями.	2	1	1	Творческая работа, самостоятельная работа
7	Знакомство с мастером публикаций	2	-	1	Творческая работа, самостоятельная работа
8	Домашняя киностудия	4	1	2	Творческая работа, самостоятельная работа
9	Мультипликация. Знакомство с интерфейсом MovieMaker. Работа с документ - камерой.	14	3	10	Творческая работа, самостоятельная работа
10	Защита проектов	1	-	1	Защита творческого проекта, презентация
11	Заключительное занятие.	1	1	-	Беседа, анкетирование, Опрос.
	<b>Итого:</b>	<b>35</b>	<b>10</b>	<b>21</b>	

## Содержание учебного плана

### **Раздел 1: Вводное занятие.**

*Теоретическая часть.* Техника безопасности. Необходимость умения в современном мире создавать презентацию. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

*Практическая часть.* Просмотр самопрезентаций учащихся- победителей конкурсов «Ученик года».

### **Раздел 2: Знакомство Интерфейс MSOffice (Word, Excel)**

*Теоретическая часть.* Запуск программы. Ознакомление с этапами работы Интерфейс MSOffice (Word, Excel), инструментальная панель.

*Практическая часть.* Задания по работе в редакторе Word, Excel.

### **Раздел 3: Знакомство Интерфейс MSPaint.**

*Теоретическая часть.* Первичные представления о графическом редакторе MSPaint. Инструменты программы.

*Практическая часть.* Работа с рисунками в программе MSPaint.

### **Раздел 4: Знакомство с интерфейсом MSPowerPoint. Создание презентаций.**

*Теоретическая часть.* Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов.

*Практическая часть.* фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике.

### **Раздел 5: Периферийные устройства. Съёмные носители.**

*Теоретическая часть.* Использование периферийных устройств, съёмных носителей.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### **Раздел 6: Цифровой фотоаппарат. Работа с фотографиями.**

*Теоретическая часть.* Работа с цифровым фотоаппаратом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### **Раздел 7: Знакомство с мастером публикаций**

*Теоретическая часть.* Объяснение материала по созданию публикаций.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### **Раздел 8: Домашняя киностудия**



*Теоретическая часть.* Объяснение материала по созданию слайд-фильмов на примере создания слайд фильма «Мультфильм».

*Практическая часть.* Создание слайд фильмов «Мультфильм» в группах, выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.

**Раздел 9: Мультипликация. Знакомство с интерфейсом MovieMaker. Работа с документ - камерой.**

*Теоретическая часть.* Знакомство с программой MovieMaker. Процесс создания видеофильма. Функции документ- камеры.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

**Раздел 10: Защита проектов**

#### **1.4. Планируемые результаты**

##### ***Личностные***

- формирование у детей мотивации к обучению;
- развитие познавательных навыков, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления;
- планирование своих действий в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- осуществление итогового и пошагового контроля по результату.

##### ***Метапредметные***

Курс «Мир мультимедийных технологий» предполагает интеграцию с другими Учебными предметами по принципу: технология работы с информацией– из информатики, конкретные примеры и задачи из смежных предметов. Таким образом, информация из таких учебных предметов, как математика, физика, литература, русский и английский языки, история и др. могут использоваться учащимися в процессе создания презентаций, публикаций, анимаций, цифровых изображений, конструирования сайтов соответствующей тематики.

##### ***Регулятивные***

- планирование своих действий в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- осуществление итогового и пошагового контроля по результату.

### ***Познавательные***

- формирование умения учиться: в навыках решения творческих задач и навыках поиска, анализа и интерпретации информации,
- формирование способности добывать необходимые знания и с их помощью проделывать конкретную работу,
- формирование способности осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы;
- осуществление анализа объектов с выделением существенных и несущественных признаков.

### ***Коммуникативные***

- выполнение различных ролей в группе (лидера, исполнителя, критика);
- формирование умения координировать свои усилия с усилиями других;
- способность формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- задавать вопросы;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, не совпадающих с собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве

По итогам обучения по программе обучающиеся должны:

### **Знать:**

1. Интерфейс MS Paint.
2. Интерфейс MS Office (Word, Excel)
3. Интерфейс MS PowerPoint .
4. Настройки эффектов анимации.
5. Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука.
6. Интерфейс фоторедакторов.

7. Использование палитры. Работа со слоями, текстом.
8. Мультипликация.
9. Интерфейс MovieMaker.

Уметь:

1. Создавать мультимедиа презентацию.
2. Обрабатывать картинку (фотографию)
3. Разрабатывать замысел мультфильма.
4. Искать пути реализации мультфильма.
5. Демонстрировать готовый продукт.
6. Создавать видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью.
7. Разделять и удалять видеофрагмент.
8. Накладывать титры, спецэффекты, голосовые и музыкальные сопровождения.
9. Оформлять и защищать свой проект.

*Практическая часть.* Демонстрация созданных проектов. Конкурс презентаций.

**Раздел 11: Заключительное занятие.**

*Теоретическая часть.* Подведение итогов работы кружка за год.

*Практическая часть.* Тестирование.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

<i>Этапы образовательного процесса</i>	
<i>Начало учебного года</i>	<i>13 .09.2021.</i>
<i>Количество рабочих недель</i>	<i>35</i>
<i>Количество учебных дней</i>	<i>35</i>
<i>Количество часов в неделю</i>	<i>1</i>
<i>Продолжительность занятий</i>	<i>45 мин</i>
<i>Окончание учебного года</i>	<i>31 мая</i>
<i>Зимние каникулы</i>	<i>28.12.- 10.01.</i>
<i>Летние каникулы</i>	<i>01.06 – 31.08</i>

### 2.2 Условия реализации программы

**Материально-техническое обеспечение:**

**Оборудование:**

1. Компьютер.
2. Сканер.
3. Принтер.
4. Колонки.
5. Мультимедиа проектор.
6. Экран.
7. Микрофон.
8. Модем.
9. Цифровой фотоаппарат.

10. Цифровая видеокамера (документ-камера).

11. Дисковые накопители.

**Программное обеспечение:**

1. Операционная система Windows XP, 7.

2. Графический редактор Paint.

3. Программа для создания презентаций MicrosoftOffice PowerPoint.

4. Графический редактор

5. Видеоредактор MovieMaker.

**Кадровое обеспечение:** педагог дополнительного образования.

### 2.3 Формы аттестации учащихся

- анкеты;
- опросы;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.
- открытые занятия для родителей
- демонстрационные занятия для сверстников
- публикации готовых фильмов в Интернет

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков. Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, мультфильма, реализации собственной компетентности.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются *входной, текущий, промежуточный и итоговый* контроли.

## 2.4 Оценочные материалы

**Способы проверки ожидаемых результатов**, предусмотренных программой, это устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня, выполнение и защита проектов (см. Приложение 1).

## 2.5 Методические материалы

**Особенности организации образовательного процесса:** очно.

**Метод обучения** – это способ совместной деятельности педагога и воспитанников в процессе обучения, с помощью которого достигается выполнение поставленных задач.

На занятии применяются следующие **методы обучения:**

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные методы (демонстрация наглядных пособий);
- практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы);
- репродуктивный метод («делай, как я»);
- продуктивный метод.

**Формы работы:** групповая, индивидуальная (в том числе дифференцированная по сложности).

Целесообразно при подготовке и оценки усвоения материала использовать дифференцированный подход, как для подачи материала, так и для оценки знаний, умений и навыков.

**Формы организации учебного занятия:** комбинированное: беседа, практические работы; защита проектов.

**Педагогические технологии, применяемые в процессе реализации программы**

При обучении по данной программе реализуются следующие педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения

- технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности компьютерного кружка являются знания и навыки при работе с программным обеспечением, а также проекты выполненные детьми);
- технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);
- технологии коллективного взаимообучения;
- тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у воспитанников кружка проводится в тестовой форме);
- здоровьесберегающие технологии. В кружке большое внимание уделяется сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровьесберегающих технологий в виде физкультминуток. Также важен психологический настрой в начале урока и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия.
- информационно-коммуникационные технологии. Работа кружка основана на ежедневном применении в практике компьютеров и данной технологии.
- метод проектов (повышает уровень компьютерной грамотности, внутреннюю мотивацию учащихся, уровень самостоятельности школьников, их толерантность, а также общее интеллектуальное развитие).

***Алгоритм учебного занятия:***

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, повторение ранее изученного материала).
3. Объяснение нового материала.
4. Работа за компьютером (выполнение работ компьютерного практикума).
5. Подведение итогов.

## Список учебно-методической литературы. Для педагога

1. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2018. №3
4. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)
5. «Компьютерная графика» Учебный курс. Харьков – «Фолио». Москва – «АСТ», 2019г.

<http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.

### Сайты в помощь учителю информатики:

1. [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)
2. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
3. [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)
4. [www.uroki.net](http://www.uroki.net)
5. [www.intel.ru](http://www.intel.ru).

## Список учебно-методической литературы для родителей и детей

1. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. Дуг Лоу. Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2018. — С.288.
3. Дмитрий Лазарев. Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2019. — С.142.
4. «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов - <http://multator.ru/draw/>



5. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)

*Приложение 1*

**Критерии оценивания проектов**

Критерий	Баллы			
<b>I. Структура работы</b> <i>(по каждому пункту 1 балл)</i> 1. Титульный лист 2. Оглавление 3. Введение 4. Основная часть 5. Заключение 6. Приложения (по необходимости)				
<b>II. Введение</b> <i>(по каждому пункту 1 балл)</i> 1. Обоснование темы, ее актуальность 2. Цель 3. Задачи 4. Методы и методики 5. Новизна или практическая значимость				
<b>III. Основная часть</b> 1. Теоретическая часть 2. Практическая часть <i>(Наличие всех элементов — 1 балл            Отсутствие некоторых элементов – 0 баллов)</i>				
<b>IV Заключение</b> <i>Выводы соответствуют содержанию поставленной цели и сформулированным задачам — 1 балл            Отсутствуют выводы - 0 баллов</i>				
<b>V. Оценка уровня реализации проекта, качество продукта</b> <i>(по каждому пункту от 0- 3 баллов)</i> 1. Проектный замысел реализован полностью 2. Продукт полностью соответствует требованиям качества (эстетичен, удобен в использовании, соответствует заявленным целям). Продукт полезен. Названы потенциальные потребители продукта проекта 3. Есть подтверждение полученного результата (фото, видео, модель)				
<b>ИТОГО</b>				