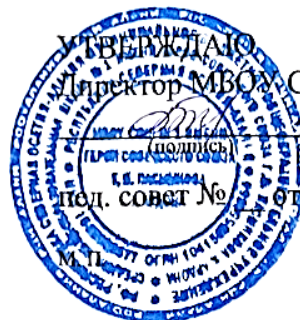


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа №1 имени Героя Советского Союза Г. В.
Пасынкова г. Ардона РСО – Алания

**Центр цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»**

Рассмотрено
на заседании ШМО
от « 29 » августа 2022 г.

Руководитель МО
 / Израилова А. А. /
(подпись) (И. О. Фамилия)



/ Бацоева Т. М. /
(И. О. Фамилия)

от « 30 » августа 2022 г.



**Рабочая программа дополнительного образования
«Мир мультимедиа»
общекультурного направления
Возраст обучающихся: 7-8 лет
Срок реализации: 2022 – 2023 учебный год**

Составитель:

педагог дополнительного образования
Ватаева Мадина Хазбиевна

г. Ардон
2022 год

Паспорт программы.

Наименование программы:
Дополнительное образование
общекультурного направления
«Мир мультимедиа».

Основание для разработки:

Условия для реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

- Наличие индивидуальных компьютеров (а еще лучше ноутбуки) для возможности индивидуальной работы каждого обучающегося.
- Программа PowerPoint.
- Программа MovieMaker.
- Возможность выхода в Интернет.
- Необходимо создание благоприятной атмосферы во время занятий, дети должны знать и соблюдать требования техники безопасности.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному подаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному.

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.

Ожидаемые результаты.

Дети, освоив все правила использования мультимедийных технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм по выбранной теме.

К концу года обучения обучающиеся должны:

Знать:

- Интерфейс MS PowerPoint .
- Настройки эффектов анимации.
- Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука.
- Как создается слайд-фильм.

Уметь: Создавать мультимедиа - презентацию, слайд-фильмы.

Пояснительная записка.

Предмет «Мультимедиа» в школе изучается в 1-х классах на базовом уровне. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного объединения отражает потребности учащихся и школы.

В начале обучения особое внимание уделяется созданию мультимедиа презентаций.

Мультимедиа-презентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

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

Решение задачи предполагает:

- помощь в постановке целей презентации;
- проработку плана презентации, её логической схемы;
- стилевое решение презентации;
- дизайн слайдов презентации;
- создание анимационных и видео-роликов;
- озвучивание презентации;
- сборку презентации.

Детское объединение «Мир мультимедиа» - это объединение обучающихся по интересам.

Программа называется «Мир мультимедиа», потому что это действительно мир огромных возможностей. При использовании мультимедиа технологий можно создать настоящее художественное произведение.

Программа имеет практическую направленность.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий.

Новизна, особенность данной программы заключается в раскрытии законов искусства компьютерной графики возможности найти каждому свой неповторимый стиль, влекущий за собой изменения его интересов и потребностей в культурной среде, создателем и участником которой он сам является.

Цель: Формировать у обучающихся умение владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и

мультимедиа, подготовка обучающихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

- Научить обучающихся создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий.
- Включить обучающихся в практическую исследовательскую деятельность.
- Более углубленно изучить и раскрыть особенно важные элементы информатики.

Воспитательные:

- Формировать потребность в саморазвитии.
- Формировать активную жизненную позицию.
- Воспитать культуру общения.
- Формировать навыки сотрудничества.

Развивающие:

- Развить деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- Развить чувство прекрасного.
- Развить у обучающихся навыки критического мышления.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Всего... часа.

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, практики, демонстрации.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Контроль над реализацией программы осуществляется путем создания презентаций.

Условия для реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

- Наличие индивидуальных компьютеров (а еще лучше ноутбуки, планшеты) для возможности индивидуальной работы каждого обучающегося.
- Программа PowerPoint.
- Программа MovieMaker.

- Возможность выхода в Интернет.
- Необходимо создание благоприятной атмосферы во время занятий, дети должны знать и соблюдать требования техники безопасности.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному подаётся, 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.

Ожидаемые результаты.

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм по выбранной теме.

К концу года обучения обучающиеся должны:

Знать:

- Интерфейс MS PowerPoint .
- Настройки эффектов анимации.
- Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука.
- Как создается слайд-фильм.

Уметь: Создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильмы.

Содержание программы.

1. Введение в дополнительную общеобразовательную программу «Мир мультимедиа». Цели и задачи, ожидаемые результаты. Техника безопасности. Инструктажи №1-9.

Теоретическая часть. Что такое «Мир мультимедиа». Цели и задачи детского объединения, ожидаемые результаты.

Практическая часть. Просмотр презентаций «Техника безопасности». Игра «Волшебный мир информации».

2. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Практическая часть. Практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике. Просмотр презентации «Я и моя школа».

3.Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.

Теоретическая часть. Использование конструктора слайдов для создания презентации.Изучение правил настройки эффектов анимации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике. Создание презентации «Светофор».

4.Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.

Теоретическая часть. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

5.Создание самопрезентации. Демонстрация самопрезентации.

Теоретическая часть. Правила составления презентации о себе.

Практическая часть. Научить использовать сканер для перевода информации в цифровой вид. Составление презентации о себе по изученным правилам. Демонстрация созданных презентаций. Конкурс презентаций.

6.Создание слайд - фильмов.

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

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Создание слайд фильмов «Мультфильм» в группах: выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма. Создание жюри из родителей обучающихся. Просмотр всех созданных слайд фильмов. Выбор лучшего.

7. Movie Maker. Создание видеопрезентаций.

Теоретическая часть: Знакомство с программой Movie Maker .Обзор работы с мультимедиа приложениями.

Практическая часть: Задания по работе с мультимедиа приложениями. Шкала времени.

8. Movie Maker: основные элементы окна и настройки. Импорт и редактирование видеофрагментов. Сборка и запись видеофильма. Конвертирование презентации PowerPoint в видеофайл.

Теоретическая часть: Запуск программы. Главное меню программы Movie Maker.

Практическая часть: Создание видеоролика.

9. Movie Maker. Озвучивание видеофильма.

Теоретическая часть: Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.

Практическая часть: Подготовить рассказ, озвучить.

10. Movie Maker. Добавление изображений, видеоэффектов и титров.

Теоретическая часть: Формирование проигрываемого видео-файла из рисунков.

Практическая часть: Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.

11. Выполнение проекта «Оживи сказку!». Демонстрация проекта.

Теоретическая часть: Работа над созданием проектов – мультфильмов

Практическая часть: Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения. Демонстрация проекта.

12. Воспитательно- досуговая деятельность.

Теоретическая часть: Интегрированный цикл бесед, интеллектуальных игр по этике, эстетике, основам безопасности жизнедеятельности и здоровому образу жизни, психологии, воспитанию патриотического и гражданского сознания.

Практическая часть: Организация КТД в объединении и оргметодическом отделе (согласно плану воспитательной работы педагога на текущий год).

13. Итоговое занятие.

Теоретическая часть: Подведение итогов года.

Практическая часть: Игра «Инфознайки».

Методическое обеспечение образовательного процесса.

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИТ в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов–практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии.

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. 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.

Список литературы для руководителя.

- *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.
- Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.
- Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
- Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/ Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 212 с., 16с. ил.: ил. ISBN 5-94774-151-2
- Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
- О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
- Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
- <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.
- Сайты в помощь учителю информатики:
- www.klyaksa.net
- www.metod-kopilka.ru
- www.pedsovet.org
- www.uroki.net

Список источников информации для обучающихся.

- Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
- Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.
- Денисов А. Интернет: самоучитель.- СПб. Питер, 2000.