

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Богородская средняя общеобразовательная школа»

Утверждена
приказом директора
МБОУ «Богородская СОШ»
от 29.08.2020 №67-о

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
"Мир мультимедиа"

Количество часов в год: 144 часа

Срок реализации 1 год

Возраст детей 9-12 лет (3-5кл.)

Составитель:
Симакова Наталья Игоревна,
учитель начальных классов

Богородское 2020

Содержание

1.	Введение.....	3
2.	Пояснительная записка.....	5
3.	Цели и задачи.....	6
4.	Ожидаемые результаты.....	7
5.	Тематический план.....	8
6.	Учебно-тематический план.....	8
7.	Содержание программы.....	14
8.	Методическое обеспечение.....	16
9.	Список источников информации для учителя.....	17

Введение

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.

Что же такое мультимедиа? 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. Другими словами, мультимедиа — 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 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. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые обнажили информационную суть процесса обучения.

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.

Школьный предмет информатика дает необходимое, но недостаточное для детей среднего возраста количество знаний по наглядному представлению информации в компьютерном варианте. В то же время процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов процесс творческий и интересный именно для учащихся среднего возраста 11 -14 лет. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

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. Мультимедийные технологии превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно-образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем. Тем более довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений невозможно провести в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

Пояснительная записка

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".

Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир мультимедиа» научно-техническая, направлена на развитие интереса ребенка к изучению мультимедиа технологий.

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

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.

Актуальность программы заключается в систематизации, расширении и укреплении знаний, связанных с созданием и обработкой графической информации и мультимедийных презентаций, ориентированных на развитие творческой самореализации обучающихся в освоении информационных технологий.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в отражении содержательных линий базового курса информатики:

— формирование навыков информационно-поисковой деятельности,

- формирование информационной культуры (не только грамотное владение информацией, но и уважительное отношение к информации),
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний (умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель),
- формирование коммуникативных компетенций в области информационной деятельности,
- развитие системного, операционного и критического мышления,
- творческого воображения, подготовка к жизни в информационном обществе (социальная направленность курса),
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Цели:

Данный кружок создается в целях повышения результативности учебно-воспитательного процесса, организации на его базе различных форм образовательной деятельности учащихся и развития их личностных качеств.

Задачи:

- развивать интерес детей к овладению ИКТ - технологиями;
- развивать медиакультуру учащихся;
- формировать ИКТ - компетентности учащихся;
- развивать умения анализировать и оценивать полученную информацию, необходимую для выполнения различных задач;
- формировать умения создавать цифровую информацию для эффективного общения;
- формировать умения использовать технические средства для облегчения работы с аудиторией;
- формировать умения передачи результатов своей работы в электронном виде с помощью различных средств.

Отличительные особенности данной программы заключаются в следующем: Основная идея программы состоит в том, что внеурочная деятельность нацелена на освоение способов работы с информацией – анализировать информацию, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в мультимедийную форму, использовать ее для решения учебных и жизненных задач.

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.

Срок реализации программы. Программа разработана на 144 часа обучения.

Программа курса «В мире мультимедиа» учитывает возрастные и психологические особенности детей 9-12 лет.

Формы занятий

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Режим занятий:

Занятия проводятся: 2 раза в неделю по 2 часа (итого 4 часа в неделю, 144 часа в год)

Ожидаемые результаты:

- развитие коммуникативных способностей и культуры устной и письменной речи.
- разработка и выпуск медиа-продуктов;
- активизация межшкольных и меж возрастных связей;
- формирование образного мышления и воображения, развитие навыка продуктивной деятельности;
- развитие информационного пространства.

В течение года проводятся 2 аттестации: промежуточная аттестация (конкурс слайд фильмов) - в конце февраля и итоговая аттестация (защита проекта) – в конце мая.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов	Из них		
			Теория	Практика	Форма промежуточной итоговой аттестации
1	Создание презентаций	36	10	26	Конкурс слайд фильмов.
2	Компьютерная графика. Работа в программах Paint, Adobe Photoshop	43	13	30	Защита проекта
3	Основы мультимедиа. Работа в программах Movie Maker, i Movie, iPhoto	65	18	47	Повторение и закрепление пройденного материала (итоговое тестирование)
	Итого	144	41	103	

Учебно-тематический план (144 часа)

№ п / п	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе		Форма промежуточной итоговой аттестации
			Теория	Практика	
Создание презентаций в среде PowerPoint (36 ч.)					
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	1	1	
2.	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	4	2	2	
3.	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	3	1	2	
4.	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	4	2	2	
5.	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	6	2	4	
6.	Защита самопрезентации	4	-	4	
7.	Теория создания слайд фильмов.	2	2	-	
8.	Создание слайдов мультфильма.	8	-	8	
9.	Промежуточная аттестация	3	-	3	Конкурс слайд фильмов.
Компьютерная графика. Работа в программах Paint, Adobe Photoshop (43 ч.)					
10.	Введение в компьютерную графику. Редакторы	4	2	2	
11.	Основы сканирования.	1		1	
12.	Графический редактор Paint, инструменты.	3	1	2	
13.	Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	1	1		
14.	Выбор цвета. Палитры цветов.	1		1	
15.	Способы определения цвета. Инструменты	3	1	2	
16.	Инструмент графические объекты	3	1	2	
17.	Инструмент обработки изображений	2	1	1	
18.	Инструменты Кисть, Заливка	1		1	
19.	Работа со слоями	3	1	2	
20.	Вставка, копирование, поворот	1		1	
21.	Фильтры, способы их применения.	3	1	2	
22.	Виды фильтров	2	1	1	
23.	Работа с фрагментами рисунка	2	1	1	

24.	Подписывание рисунков. Некоторые эффекты	1		1	
25.	Фотомонтаж	2	1	1	
26.	Коллаж	3	1	2	
27.	Создание проекта	6		6	
28.	Промежуточная аттестация	1		1	Защита проекта
Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker, IMovie, IPhoto (65 ч.)					
29.	Виды мультипликационных фильмов	1	1		
30.	Программа Movie Maker	3	1	2	
31.	Наш первый мультфильм Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление	6	2	4	
32.	Герои мультфильма	2		2	
33.	История фотографии.	1	1		
34.	Устройство фото камеры. Обзор программ для обработки фото.	2	1	1	
35.	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки.	1	1		
36.	Фотографирование сюжетов сказки	1		1	
37.	Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker	2		2	
38.	Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker	1		1	
39.	Озвучивание мультфильма	4	1	3	
40.	Видеопереходы и видеоэффекты.	2	2		
41.	Монтирование и запись мультфильма	2		2	
42.	Размещение мультфильма на Youtube.com. и показ мультфильма	1		1	
43.	Устройство фото камеры. Программа для обработки фото iPhoto	2	1	1	
44.	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки.	1		1	
45.	Фотографирование сюжетов	2		2	

	сказки				
46.	Копирование фотографий в программу iMovie	1		1	
47.	Вставка фотографий на ленту времени в программы iMovie	1		1	
48.	Правила записи звука в программу iMovie	2	1	1	
49.	Видеопереходы и видеоэффекты, монтирование мультфильма	1		1	
50.	Сохранение и размещение мультфильма на Youtube.com.	2	1	1	
51.	Работа над своим мультфильмом	12	3	9	
52.	Создание и разработка сценария видеоролика «Как мы создаём мультфильмы»	1		1	
53.	Съемка видеосюжета.	1		1	
54.	Работа с программами iMovie, MovieMaker	2		2	
55.	Наложение звука. Запись голоса.	1		1	
56.	Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах	3		3	
57.	Представление и обсуждение работы.	2		2	
58.	Итоговая аттестация	2	2		Повторение и закрепление пройденного материала (итоговое тестирование)
	Итого:	144	41	103	

Содержание программы

1. Создание презентаций в среде PowerPoint (36 ч.)

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.

2. Компьютерная графика (43 ч.)

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

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

3. Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker, iPhoto (65 ч.).

История фотографирования. Современные фотокамеры. Устройство фотокамеры.

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

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

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

Создание видеоролика. Обсуждение сюжета и разработка сценария видеоролика. Работа в программах iMovie, MovieMaker. Съёмка видеосюжета. Интерфейс программы. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Импорт клипов. Редактирование клипов. Маркеры обрезки, создание фото. Размещение клипов на линейке монтажа. Добавление титров, эффектов, переходов, фото. Настройки изображения. Наложение звука. Запись голоса. Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма. Вставка видеоролика в презентацию.

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.

Школьный предмет информатика дает необходимое, но недостаточное для детей среднего возраста количества знаний по наглядному представлению информации в компьютерном варианте. В то же время процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов процесс творческий и интересный именно для детей в возрасте 9-12 лет. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. Мультимедийные технологии превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно–образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем. Тем более довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений

невозможно провести в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

Оборудование

1. оснащенный компьютерный класс
2. ноутбуки
3. проектор
4. видеокамера
5. цифровой фотоаппарат
6. микрофоны
7. постоянный доступ в сеть Интернет
8. программное обеспечение (операционная система Windows; графический редактор Paint, Photoshop; программа презентаций PowerPoint; Windows Movie Maker, iMovie – стандартные программы Windows)

Список источников информации для учителя

1. Учебник (руководство) по html скачан с сайта www.instructing.ru
2. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
3. *Дмитрий Лазарев* Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
4. *Дуг Лоу* Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
5. Материалы скачаны с сайта <http://media-pedagogics.ru/article2.html>
6. Егорова Ю.Н. «Мультимедиа как средство повышения эффективности обучения в общеобразовательной школе»
7. Клемешова Н.В. «Мультимедиа как дидактическое средство высшей школы» //Автореф.дисс.канд.пед.наук – Калининград, 1999.
8. Ресурсы интернета: www.klyaksa.net, www.metod-kopilka.ru, www.intel.r