

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САЙГИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»
ВЕРХНЕКЕТСКОГО РАЙОНА ТОМСКОЙ ОБЛАСТИ**

СОГЛАСОВАНА

Заведующий Центра "Точка роста"
МБОУ "Сайгинская СОШ"

 Филимонова Ю.Л.



УТВЕРЖДЕНА

Директор МБОУ "Сайгинская СОШ"

Ширямова В.Н.

Приказ № 145 от 02.09.2024 г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Азбука мультимедиа»**

Программа рассчитана на обучающихся: 9-10 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель: педагог дополнительного образования
Минина Маргарита Ивановна

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным. Мультимедиа 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.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа внеурочной деятельности отражает потребности учащихся и школы. Мультимедиа – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление. Главная задача – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Цель образовательной программы: 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:

получить представление о форматах графических и звуковых файлов;

познакомить обучающихся с компьютерными технологиями обработки текстовой, графической видео и звуковой информации;

дать практические навыки сбора и обработки информации;

научить простейшим приемам создания мультимедийных продуктов.

оценивать свои умения применять полученные знания при создании собственных мультимедийных проектов;

формировать умение группировать исходный материал по некоторым признакам;

способствовать формированию элементов материалистического мировоззрения, познакомить обучающихся с взаимосвязанностью многих областей жизни и ИКТ.

развить творческие способности:

Отличительные особенности программы:

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. Программа призвана не только дать учащемуся возможность реализовать свой интерес к информатике, но и уточнить его способность и готовность изучать данный предмет на

повышенном уровне. Программа рассчитана на активную игровую форму деятельности, практическую и групповую работу.

Рабочая программа курса рассчитана для обучающихся 3 – 4 классов сроком на 1 год. Всего 136 часов, по 4 часа в неделю.

Формы контроля и оценки достижения результатов:

Осуществляется контроль следующим образом:

Входной контроль проводится в сентябре, в течение двух недель.

Форма проведения: тестирование, практические задания.

Текущий контроль проводится после каждого раздела.

Формы проведения: тесты, викторины, квест-игра, презентации и защиты созданных работ, творческие задания обучающихся, наблюдение во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

Итоговая аттестация проводится в конце учебного года.

Планируемые результаты и способы определения их результативности

Личностные:

широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;

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

интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;

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

готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты:

владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.

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;

владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров; хранение и обработка информации в базах данных; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;

владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией,

представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Познавательные УУД

Поиск и выделение необходимой информации, самостоятельное создание алгоритма выполнения работы. Выбор эффективных способов решения. Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности. Моделирование. Преобразование модели. самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.

Личностные УУД

Нравственно-этическая ориентация. Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий. Формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. Готовность к сотрудничеству, практические навыки взаимодействия.

Коммуникативные УУД

Постановка вопросов, планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками. Освоение диалоговой формы общения при защите работы, при работе в группе. Инициативное сотрудничество. Диалоговая форма общения, отстаивание своего мнения.

Регулятивные УУД

Целеполагание, саморегуляция. Целеполагание, планирование, прогнозирование. Самооценка результата.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Основные понятия мультимедиа.

Понятие мультимедиа. Оборудование для разработки мультимедиа проектов. Этапы разработки мультимедийного продукта. Возможности использования компьютера при обработке звука, графики, видео. Знакомство с темой проекта, подбор и анализ материала по теме. Выделение объектов проекта и описание всех его свойств. Разработка сценария мультимедиа проекта.

Тема 2. Стандартные программы для работы со звуком.

Программа звукозаписи - Audacity. Запуск программы. Интерфейс. Инструментальная панель. Таблички длительности звучания файла в секундах. Основное меню. Работа со звуковыми файлами. Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Характеристики файла. Объем данных в байтах, скорость выборки, разрешающая способность.

Тема 3. Запись и обработка звука.

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

Тема 4. Основы работы с графическими изображениями.

Особенности векторного и растрового изображения. Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений. 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. Создание векторных графических изображений в Word: панель рисования, инструменты рисования, применение автофигур, формат автофигур, надписи, формат надписи.

Тема 5. Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker.

Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеofilmа в программе Windows Movie Maker. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Тема 6. Основы работы с приложением для создания двумерной векторной анимации Pivot Animator

Теоретическая часть. Запуск программы. Ознакомление с правилами работы в приложении.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы. Использование изученных правил на практике.

Тема 7. Настройка эффектов анимации.

Теоретическая часть. Изучение правил настройки эффектов анимации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Тема 8. Создание видеокниги.

Теоретическая часть. Объяснение материала по созданию видеокниги.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике. Создание видеокниги: выбор темы, сбор информации, создание работы.

Тема 9. Вставка рисунка, звука, гиперссылки.

Теоретическая часть. Вставка рисунка, звука, гиперссылок при создании видеокниги.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Тема 10. Демонстрация видеокниги.

Просмотр всех созданных видеокниг. Оценка и анализ работы учащихся.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Название разделов и тем занятий	Кол-во часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
	Основные понятия мультимедиа.	2	2	4	
2.	Программы для работы со звуком.	2	6	8	
3.	Запись и обработка звука.	2	6	8	
4.	Основы работы с графическими изображениями.	4	8	12	
5.	Основы работы с видео в программе Movie Maker.	4	8	12	
6.	Основы работы с приложением для создания двумерной векторной анимации Pivot Animator.	4	20	24	
7.	Настройка эффектов анимации.	2	10	12	
	Создание видеокниги.	4	20	24	
8.	Вставка рисунка, графика, звука, гиперссылки.	4	20	24	
9.	Демонстрация видеокниги.	2	6	8	
	ИТОГО:	30	106	136	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

- Смартфоны/планшеты
- Карта памяти/флешка
- Ноутбук
- Проектор
- Экран
- Принтер
 - Сканер

Интернет-ресурсы

www.klyaksa.net

www.metod-kopilka.ru

www.pedsovet.org

www.uroki.net

www.intel.ru