

**МО Мокроусовский районный отдел образования Курганской области
МКОУ Утичёвская основная общеобразовательная школа**

Принята на заседании
педагогического совета
от 30.08. 2024г.
протокол № 1

Утверждаю:
Директор школы: _____
Шляхова С.Е.
приказ № 25 от 09.09.2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная
программа технической направленности
«Мир мультимедиа технологий»
Возраст обучающихся: 9-11 лет
Срок реализации: 2 года**

Автор-составитель: учитель математики и информатики
Потапова Елена Витальевна.

2024г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы	<p>Направленность программы.</p> <p>Содержание программы разработано на основе анализа социального заказа общества, возрастных особенностей, образовательных интересов и запросов детей и их родителей, а также учебного плана образовательного учреждения. Программа носит личностно-ориентированный, деятельностный характер и направлена на развитие у обучающихся мотивации к познанию и творчеству, актуализацию интеллектуально-творческого потенциала личности, её образовательной активности.</p> <p>Программа составлена на основе нормативно-правовых актов и государственных программных документов, регламентирующих деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе:</p> <ul style="list-style-type: none">– Конституции Российской Федерации.– Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с изменениями 2019 года.– Приказа Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».– Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».– Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. N 1726-р).– Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы ОО».– Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).– письму Департамента образования и науки Курганской области от 26.10.2021 г. № ИСХ.08-05794/21– Локальных актов учреждения МКОУ Утичёвская ООШ
Актуальность программы	<p>Актуальность программы. 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 учащихся среднего возраста 9 - 11 лет.</p> <p>Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников</p>

	<p>способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.</p> <p>В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому дополнительная общеобразовательная программа отражает потребности учащихся и школы.</p>
Отличительные особенности программы	Освоение содержания программы осуществляется в процессе активной творческой познавательной и практической деятельности учащихся.
Адресат программы	Программа адресована учащимся младшего школьного возраста, 9-11 лет, интересующихся компьютерной техникой.
Срок реализации	2 года обучения.
Объем программы	68 часов
Формы обучения, особенности организации ОП	очная; очно-заочная, дистанционная
Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)	При выявлении одаренных детей есть возможность проведения индивидуальных занятий для развития интеллектуальных способностей
Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)	0
Наличие талантливых детей в объединении	0
Уровни сложности содержания программы	базовый
1.2. Цели и задачи программы. Планируемые результаты.	
Цель:	Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа.
Задачи:	<p><i>Образовательные:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий 2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность 3. Развитие мотивации к сбору информации. 4. Научить учащихся пользованию сети Интернет. <p><i>Воспитательные:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать потребность в саморазвитии. 2. Формировать активную жизненную позицию. 3. Развивать культуру общения. 4. Развивать навыки сотрудничества. <p><i>Развивающие:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность. 2. Развивать чувства прекрасного.

	3. Развивать у учащихся навыки критического мышления.
Планируемые результаты	<p>В результате освоения программы дополнительного образования «Мир мультимедиа технологий» обучающиеся будут <i>знать и уметь</i>:</p> <p><i>Обучающиеся должны знать/понимать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ правила работы за компьютером; ✓ назначение главного меню; ✓ назначение и возможности графического редактора; ✓ понятие файла; ✓ точные способы построения геометрических фигур; ✓ понятие пикселя и пиктограммы; ✓ понятие конструирования; ✓ технологию конструирования из меню готовых форм; ✓ основные объекты текстовых документов и их параметры; ✓ этапы создания, редактирования и форматирования текстового документа; ✓ назначение и функциональные возможности PowerPoint; ✓ объекты и инструменты PowerPoint; ✓ технологии настройки PowerPoint; ✓ этапы создания презентации; ✓ интерфейс программ Windows Movie Maker; ✓ сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации. ✓ возможности области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов; ✓ способы представления изображения для различных устройств; ✓ способы создания и обработки графической информации <p><i>Обучающиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ работать мышью; ✓ выбирать пункты меню; ✓ запускать программу и завершать работу с ней; ✓ настраивать панель Инструменты графического редактора Paint; ✓ создавать простейшие рисунки с помощью инструментов; ✓ выделять и перемещать фрагмент рисунка; ✓ сохранять и открывать графические файлы; ✓ создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора. ✓ уметь применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц; ✓ уметь создавать текстовые документы с включением таблиц, рисунков. ✓ создавать слайд; ✓ изменять настройки слайда; ✓ создавать анимацию текста, изображения; ✓ применять программы для создания видеofilма; ✓ добавлять видеоэффекты; ✓ создавать титры, надписи для фильма; ✓ добавлять фоновый звук.

1.3. Рабочая программа.					
Учебный план. Содержание программы. 1 год обучения.					
№ п/п	Название раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации контроля
		теория	практика	всего	
1	Введение.	1	1	-	Тестирование
2	Раздел 1. Информация вокруг нас	10	3	7	Олимпиада
3	Раздел 2. «Изучаем текстовые редакторы»	10	3	7	Сообщение
4	Раздел 3. «Создаем презентацию в среде PowerPoint»	12	2	10	Презентация
5	Итоговое занятие.	1	-	1	Презентация, сообщение.
	Итого	34	9	25	
2 год обучения.					
№ п/п	Название раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации контроля
		теория	практика	всего	
1	Введение.	1	1	-	Тестирование
2	Раздел 4. «Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker»	32	7	25	Фильм
3	Итоговое занятие.	1	-	1	Сообщение, тестирование.
	Итого	34	8	26	

Содержание программы

Раздел 1. Информация вокруг нас.

(всего: 10 часов; теория - 3, практика – 7)

Теория: Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Практика: Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Раздел 2. «Изучаем текстовые редакторы»

(всего: 10 часов; теория - 3, практика – 7)

Теория: Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Практика: Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Раздел 3. «Создаем презентацию в среде PowerPoint»

(всего: 12 часов; теория - 2, практика – 10)

Теория: Возможности и область использования приложения PowerPoint .

Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint.

Практика: Запуск и настройка приложения PowerPoint.

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

Раздел 4. «Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker»

(всего: 32 часа; теория - 7, практика – 25)

Теория: Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма.

Практика: Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows - Movie Maker. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.

Тематическое планирование

1 год обучения

<i>№п/п</i>	<i>Наименование темы</i>	<i>Всего часов</i>	<i>Всего часов</i>	
			<i>Теория</i>	<i>Практика</i>
1	Введение. ТБ в компьютерном классе. Инструктаж.	1	1	-
<i>Раздел 1. «Информация вокруг нас» - 10 часов</i>				
	Тема 1. Информация. Информатика. Компьютер.	3	1	2
2	Как устроен компьютер. Устройства ввода, вывода информации.	1	0,5	0,5
3	Действия с информацией – хранение, передача и копирование. Носители информации.	1	0,5	0,5

4	В мире кодов. Способы кодирования информации. Рабочий стол. Запуск программ.	1	-	1
	Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint	2	-	2
5	Инструменты рисования в Paint. Панель Палитра. Изменение палитры.	1	-	1
6	Фрагмент рисунка. Выделение, перенос, копирование. Сборка рисунка из деталей.	1	-	1
	Тема 4. Точные построения графических объектов	2	1	1
7	Инструменты рисования линий. Выполнение команд наклона, отражения и поворота.	1	-	-
8	Моделирование окружающего мира.	1	1	1
	Тема 5. Конструирование из мозаики	3	-	3
9	Меню готовых форм. Конструирование из мозаики «Светофор»	2	-	2
10	Меню готовых форм. Конструирование из мозаики «Автомобиль»	1	-	1
	Всего:	11	3	8
Раздел 2. «Изучаем текстовые редакторы» - 10 часов.				
	Тема 1. Текстовый редактор Microsoft Word	3	0,5	2,5
11	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word. Выделение фрагментов текста. Изменение заливки для выделенного объекта.	1	0,5	0,5
12	Изменение разметки страницы. Списки. Колонки. Изменение разметки страницы. Границы страниц.	1	-	1
13	Вставка рисунка. Вставка рисунка в текст. Колонтитулы. Нумерация страниц.	1	-	1
	Тема 2. Графический редактор Microsoft Word	3	1	2
14	Средства панели инструментов <i>Рисование</i> . Вставка надписи, картинки	2	1	1
15	Добавить объект WordArt.	1	-	1
	Тема 3. Работа с автофигурами в текстовом редакторе Microsoft Word	4	1	3
16	Основные понятия автофигур. Вставка автофигур.	1	0,5	0,5
17	Изменение фигуры. Стили фигуры. Заливка фигуры. Изменение фигуры. Контур фигуры. Эффекты тени. Объём.	1	-	1
18	Изменение фигуры. Положение. Обтекание текстом. Группировка автофигур.	2	-	2
	Всего:	10	2,5	7,5
Раздел 3. «Создаем презентацию в среде Power Point» - 12 часов.				
	Тема 1. Назначение приложения Power Point	2	1	1
19	Возможности и область использования приложения Power Point. Главное меню. Объекты презентации. Группы инструментов среды Power Point.	2	1	1
	Тема 2. Базовая технология создания презентации.	10	1	9
20	Работа со слайдами. Работа с изображениями. Создание анимации изображений.	2	1	1
21	Работа с текстом. Создание анимации текста. Дизайн презентации.	2	1	1
22	Вставка звука в презентацию.	1	-	1
23	Вставка фильма в презентацию.	1	-	1
24	Запись голосового сопровождения в презентацию.	1	-	1
25	Запуск и отладка презентации	1	-	1

26	Создание презентации по выбранной тематике.	2	-	2
27	Итоговое занятие. Подготовка и защита творческого проекта.	2	-	2
	Всего:	14	2	12
	Всего часов за год:	34		

2 год обучения.

№п/п	Наименование темы	Всего часов	Всего часов	
			Теория	Практика
№п/п	Наименование темы			
1	Введение. ТБ в компьютерном классе. Инструктаж.	1	1	-
Раздел 4. «Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker» - 32 часа.				
	Тема 1. Информация и информационные процессы	4	2	2
2	Понятие информации. Источник, свойства, виды информации.	2	1	1
3	Способы передачи информации.	2	1	1
	Тема 2. Основные понятия мультимедиа	4	1	3
4	Понятие мультимедиа. Этапы разработки мультимедийного продукта. Разработка сценария мультимедиапроекта.	2	1	1
5	Четыре основных элемента для работы: меню программы, панель управления, окно пред.просмотра, окно проекта.	2	-	2
	Тема 3. Работа с внешними устройствами	4	1	3
6	Работа с внешними устройствами: правила работы, программы.	2	1	1
7	Работа с цифровым фотоаппаратом, камерой, сканером.	2	-	2
	Тема 4. Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker .	21	1	20
8	Знакомство с программами Windows Movie Maker. Процесс создания видеofilма.	2	1	1
9	Захват видеофрагментов с камеры.	2	-	2
10	Разрезание видеофрагментов.	2	-	2
11	Монтаж видеофрагментов встык.	2	-	2
12	Использование «шторок» (плавных переходов) при монтаже.	2	-	2
13	Использование статичных картинок в фильме.	2	-	2
14	Запись в фильм комментариев с микрофона.	4	-	4
15	Добавление в фильм музыки	2	-	2
16	Создание названий, заголовков, титров в фильме.	2	-	2
17	Вывод фильма. Сохранение проекта.	3	-	3
	Всего:	34	6	28
	Всего часов за год:	68		

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график программы «Мир мультимедиа технологий»

№ п/п	Год обучения	Объем учебных часов	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Режим работы
1	1	34	34	34	1 раз в неделю
2	1	34	34	34	по 1 часу

Условия реализации программы

Таблица. Материально-техническое обеспечение программы

№п/п	Перечень оборудования и средств обучения
1	Компьютер.
2	Сканер.
3	Принтер.
4	Микрофон.
5	Модем.
6	Цифровой фотоаппарат.
7	Цифровая видеокамера.
8	Дисковые накопители.
9	Колонки.
10	Мультимедиа проектор.
11	Экран.

Информационное обеспечение программы

- Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
- Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
- Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/).
- Пакет офисных приложений.
- Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
- Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте - М.: Просвещение, 1968. - 464 с.
- В. Гамалей "Мой первый видеофильм от А до Я" М.: Просвещение, 1998. - 412 с.
- Столяров А.М., Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу Издательство: НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2008г, 256 с

- Компакт-диск «Как сделать цифровой видеофильм ... на компьютере», 2004, ООО «Медиахаус»

Программное обеспечение:

- Операционная система Windows XP, 7.
 - Графический редактор Paint.
 - Программа для создания презентаций Microsoft Office PowerPoint.
- Сайты в помощь:

- www.klyaksa.net
- www.metod-kopilka.ru
- www.pedsovet.org
- www.uroki.net
- www.intel

Кадровое обеспечение программы

Программу реализует учитель информатики первой категории.

Формы контроля:

1. Тестирование
2. Диагностика
3. Презентации
4. Видеофильм

Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса: очно; очно-заочно; с применением дистанционных образовательных технологий. Занятия с применением дистанционных образовательных технологий проводятся при переходе на дистанционное обучение при наличии приказа директора по организации учебного процесса.

Методы обучения. При реализации программы могут использоваться методы обучения: объяснительно-иллюстративный в форме эвристических бесед, демонстрация фото и видео материалов, электронных презентаций, частично-поисковый реализуется через выполнение практических работ и творческих заданий, экскурсии, проблемный метод обучения, исследовательский метод при проведении самостоятельных исследований и другие методы.

Методы воспитания. Программа реализуется через беседы, дискуссии, создание на занятиях ситуаций эмпатии во взаимоотношениях с другими людьми.

Календарный учебный график программы «Мир мультимедиа технологии» на 2022-2023 учебный год.

Начало учебного года: 1 сентября 2022 года

Окончание учебного года: 31 мая 2023 года

Продолжительность учебного года: 34 недели.

Продолжительность каникул:

- летние каникулы: 01.06 2022 года – 01 сентября 2022 года
- зимние каникулы: 1 января 2022 года – 12 января 2023 года, работа объединения по основному расписанию
- осенние каникулы: работа: работа объединения по основному расписанию, исключая федеральные праздничные дни
- весенние каникулы: работа объединения по основному расписанию.

