

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИЯ ФЕДОРОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА С.КАЛДИНО  
ФЕДОРОВСКОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Принята на заседании  
Педагогического совета  
От «31» 05 2022г.  
Протокол № 8



«Согласен/согласна утверждаю»

Директор школы

Дубанткалиева Н.С.

От «08»

2022г.

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Мир мультимедиа технологий»**

Направленность: техническая

Возраст детей 12-15 лет

Срок реализации: 72 часа

Автор-составитель: педагог  
дополнительного образования  
Прошакова Галина Антольевна

2022 год

# **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.**

## **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир мультимедиа технологий» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Минобрнауки РФ от 09.11.2018г. № 196);
- "Санитарные правила 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28),
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных программ (включая разноуровневые программы)»
- «Правила персонифицированного дополнительного образования в Саратовской области» (утв. приказом Министерства образования Саратовской области от 21.05.2019г. №1077, с изменениями от 14.02.2020 года, от 12.08.2020 года)

Программа «Мир мультимедиа технологии» даёт возможность обучающимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания мультимедиа приложений. Работая над мультимедиа проектом, ученики получают опыт использования современных технических средств, с одной стороны, с другой стороны - приобретут навыки индивидуальной и коллективной работы, которые пригодятся им в будущей производственной деятельности.

### **1.1.1. Направленность программы - техническая**

### **1.1.2. Актуальность программы:**

Актуальность предлагаемой образовательной программы заключается в том, что в настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Создание мультимедиа проектов способствует формированию нового типа обучающегося, обладающего набором умений и навыков самостоятельной конструктивной работы, владеющего способами целенаправленной интеллектуальной деятельности, готового к сотрудничеству и взаимодействию, наделенного опытом самообразования.

### **1.1.3. Отличительные особенности**

Программа отличается от аналогичных сочетанием нескольких факторов:

- актуальностью поставленных задач;
- высокой социальной обусловленностью;
- продуктивной личностной ориентацией обучающихся;
- формированием эстетического вкуса, умения видеть окружающую красоту и природу;
- опережающее знакомство с первоначальными знаниями по черчению, геометрии, изобразительному искусству, направленное на развитие творческого мышления;
- наличие оценочно-результативного блока, позволяющего оценить эффективность программы, уровень развития ребенка;
- профориентация обучающихся;
- использование на занятиях новейших компьютерных технологий.

### **1.1.4. Педагогическая целесообразность**

Знания, полученные при изучении программы «Мир мультимедиа технологий», обучающиеся могут использовать:

- при создании рекламной продукции;
- для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний — физике, химии, биологии и др.

Созданные изображение и другие мультимедиа продукты могут быть использованы в докладах, статьях, мультимедиа презентации. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности. Основной

особенностью этого программы является то, что обучающийся превращается в субъект познавательной деятельности, развивается на формировании механизма мышления, а не на эксплуатации памяти, используя метод проектирования.

## **1.2. Цель программы:**

развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся к информационным технологиям путем реализации творческих проектов, используя современные графические программы, мультимедийные средства и технологии.

### **1.2.1 Задачи программы:**

#### **образовательные**

- овладение навыками работы с различными мультимедиа приложениями;
- успешное применение полученных навыков в учебной и повседневной деятельности;
- обучение навыкам решения проблем и другим видам критического мышления;
- создание импульса для проявления творческих способностей обучающихся и формирование навыков самостоятельной, групповой исследовательской и творческой работы для создания мультимедиа проектов;
- выявление и развитие способностей и интереса к научной (научно-исследовательской деятельности);
- побуждение обучающихся к сотрудничеству, в том числе для решения проблем местного сообщества (учебной группы, класса, школы, места жительства и т.д.).

#### **развивающие:**

- способствовать формированию у учащихся первоначальных представлений о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- способствовать формированию общих представлений учащихся об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементов реальной действительности;
- развитие творческих и технических способностей.

#### **воспитательные:**

- воспитание потребности применения современных информационных технологий в повседневной жизни;
- формирование чувства ответственности;
- воспитание стремления к взаимопомощи и взаимной поддержке.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам;
- способствовать созданию условий для развития общеучебных, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, т.е. умения работать с информацией, правильно воспринимать информацию от педагога, обмениваться информацией между собой.

## **1.3. Возраст и возрастные особенности детей.**

Данная программа рассчитана на детей 12-15 лет

- для детей данного возраста характерны: любознательность, эмоциональность, активность. В этот период происходит функциональное совершенствование мозга: развивается аналитико-систематическая функция коры. Постепенно изменяется соотношение процессов возбуждения и торможения: процесс торможения становится всё более сильным, но преобладает процесс возбуждения. В учебной деятельности у школьника формируется интерес к самому процессу учебной деятельности без осознания её значения.

Только после возникновения интереса к результатам своего учебного труда формируется интерес к содержанию учебной деятельности, к приобретению знаний. Вот эта основа и является благоприятной почвой для формирования устойчивых мотивов учения, связанных с ответственным отношением к учебным занятиям.

Состав группы постоянный. Набор обучающихся – свободный.

## **1.4. Сроки реализации программы.**

Данная программа рассчитана на 1 год.

## **1.5. Форма и режим занятий.**

Общее число часов 72 часа. Периодичность: 2 часа в неделю (1 занятие по 45 минут).

Программа реализуется: во второй половине дня.

На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности:

Формы занятий - индивидуальные; групповые; фронтальные; практикумы; работа в мини-группах, которая предполагает сотрудничество несколько человек по какой-либо учебной теме.

## 1.6. Ожидаемые результаты.

Программное направление курса определяет круг вопросов, связанных с изучением программных средств, предназначенных для обработки звуковой, графической и видео информации и технологией работы в них. Техническое направление определяет знание аппаратной части компьютера, используемой непосредственно при работе со звуком и видео. В процессе изучения курса надо научиться работать в различных редакторах, познакомиться с приемами обработки звука, видео и другой информации, с основными этапами создания мультимедийного продукта.

Обеспечение адаптации к жизни в обществе, профессиональной ориентации.

### Предметные

К концу обучения обучающиеся должны знать:

- назначение и возможности мультимедиа;
- требования к разработке мультимедиа проектов;
- технологию и приемы работ по созданию мультимедиа приложений.
- программные и аппаратные средства, необходимые для создания мультимедиа презентаций;
- этапы разработки мультимедиа презентаций;
- основные понятия мультимедиа (сцена, кадр);
- основные компоненты мультимедиа презентаций;
- типы звуковых, анимационных файлов.
- классификацию, назначение и возможности программ для разработки мульти- медиа приложений;
- форматы используемых файлов;
- технологию и приемы разработки компонентов мультимедиа приложений.
- К концу обучения обучающиеся должны уметь:
- использовать программы для подготовки мультимедиа приложений;
- разрабатывать сценарий проекта;
- работать в составе творческой группы;
- собирать, отлаживать и испытывать мультимедийное приложение.
- использовать техническое задание, инструкции к выполнению проекта;
- разработать сценарий проекта по выбранной теме;
- подготовить текстовые компоненты, с использованием текстового процессора;
- подготовить графические компоненты разными средствами;
- создать простейшие трехмерные графические объекты с помощью графических редакторов;
- создать простейшую анимацию;
- осуществить поиск звуковых, анимационных файлов в сети Internet;
- осуществить сбор и отладку мультимедийной презентаций на основе подготовленных компонентов;
- воспроизвести в презентации анимацию;
- свободно ориентироваться в среде разработки мультимедиа презентаций Media Producer;
- работать с устройствами компьютера (дисками, сканером, принтером);
- использовать при необходимости вспомогательное программное обеспечение (архиваторы);
- подготовить пояснительную записку к презентации;
- произвести демонстрацию и защиту презентации.
- создавать компоненты для мультимедиа приложений;
- использовать различные компоненты в своих проектах;
- организовывать работу в составе творческой группы;
- конвертировать готовое мультимедиа приложение в другие форматы.

### Личностные

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному само- определению, общественной активной личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, которые представлены следующими компонентами: мотивационно-целостными (самореализация, саморазвитие, самосовершенствование);

- когнитивными (знания, рефлексия деятельности); операциональными (умения, навыки); эмоционально-волевыми (самооценка, эмоциональное отношение к достижению);
- учебно – познавательного интерес к мультимедийному творчеству
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мультикультурной картиной современного мира;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

### **Метапредметные**

- усвоение обучающимися способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность учащихся к самостоятельному усвоению новых знаний и навыков;
- развитие мотивации, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности.
- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ.
- решать художественные задачи с опорой на знания о цвете, правил композиций, усвоенных способах действий;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;
- навыкам работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок.

### **1.7. Формы подведения итогов реализации программы.**

Тестирование, самостоятельная творческая работа и её обсуждение в группах. Наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, практическая работа, защита творческого проекта «Мир компьютерных технологий».

**Мониторинг образовательных и воспитательных результатов** осуществляется в форме диагностики результата и контроль за прохождением образовательной программы:

- интерес детей к компьютерному моделированию диагностируется путем наблюдений за ребенком на занятиях, во время выполнения практических заданий, при подготовке к конкурсам и выставкам;
- развитие творческих способностей диагностируется через анализ поведения ребенка на занятиях, при подготовке к конкурсам и участия в них;
- владение ребенком теоретическим материалом оценивается во время защиты своего проекта, а также при проведении теоретического опроса обучающегося;
- реализации воспитательных задач, обозначенных в образовательной программе, способствует пропаганда достижений творческого объединения при участии его обучающихся в муниципальных, региональных, всероссийских конкурсах, фестивалях, выставках.

## 1.8. Учебный план

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Введение в мультимедиа	1	1	2	опрос
2	Работа с внешними устройствами	1	1	2	опрос, наблюдение
3	Работа в программе PowerPoint	2	10	12	практ. работа
4	Применение информационных технологий в проектной деятельности	1	4	5	тестирование
5	Среда Media Producer Создание проекта	4	10	14	проект
6	Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	1	4	5	проект
7	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта		10	10	проект
8	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	2	8	10	проект
9	Основы работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	1	9	10	проект
10	Повторение. Анализ итогов года		2	2	проект
	<b>ИТОГО</b>	<b>13</b>	<b>59</b>	<b>72</b>	

## 1.9. Содержание учебного плана

### 1. Введение в мультимедиа (2 часа).

*Теория.* Назначение, возможности и области применения мультимедиа. Основные понятия.

*Практика.* Использование аппаратных и программных средств для подготовки мультимедиа продуктов.

### 2. Работа с внешними устройствами (2 часа).

*Теория.* Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером.

*Практика.* Программы для работы с внешними устройствами.

### 3. Работа в программе PowerPoint (12 часов).

*Теория.* Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда».

*Практика.* Формат оформления, режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа.

### 4. Применение информационных технологий в проектной деятельности (5 часов).

*Теория.* Технология проекта. Структура исследовательской деятельности. Аргументацию актуальности взятой для исследования темы, формулирование проблемы исследования, его предмета и объекта, обозначение задач исследования в последовательности принятой логики, определение методов исследования, источников информации, выбор методологии исследования, выдвижение гипотез решения обозначенной проблемы, разработку путей ее решения, обсуждение полученных результатов, выводы, Реализация проекта. Оформление результатов проектной деятельности.

### 5. Среда Media Producer (14 часов).

*Теория.* Технология подготовки текстовых компонентов. Требования к подготовке и размещению текста на слайде презентации. Технология подготовки графических компонентов. Трехмерные графические редакторы

*Практика.* Создание шаблона слайда презентации в среде Media Producer для дальнейшего использования при создании мультимедийной презентации. Подготовка художественных текстов в среде трехмерного графического редактора Cool3D. Создание графических объектов в среде Compaq Draw. Подготовка графических компонентов с использованием сканера. Поиск графических компонентов в сети Internet. Понятие анимации. Поиск анимационных файлов. Проигрывание

анимационных файлов. Создание простейшей анимации. Звуковое сопровождение. Поиск звуковых файлов. Проигрыватели звуковых файлов.

### ***Выполнение творческого задания***

Использование программы Media Producer для подготовки мультимедийных презентаций. Сцены и кадры. Формирование эскизов сцен. Формирование слайдов презентации в среде Media Producer. Сбор и отладка мультимедиа презентаций в среде Media Producer. Создание пояснительной записки к презентации. Демонстрация и защита презентаций.

### **6.Стандартные программы для работы со звуком (5 часов).**

**Теория.** Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. 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.

**Практика.** Настройка устройств записи звука. Вызов программы «Регулятор уровня». Интерфейс программы. Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл. Запись звука с микрофона. Настройка устройства записи. Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить. Монтаж звука: микширование (смешать с буфером, смешать с файлом), изменение громкости, эффект эхо.

### **7.Основы работы с графическими изображениями (10 часов).**

**Теория.** Особенности векторного и растрового изображения. Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений.

**Практика.** 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.

**Выполнение творческого задания.** Основы работы с растровыми изображениями в программе PhotoShop. Экран программы PhotoShop. Инструменты программы. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения в других форматах.

### **8.Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker (10 часов).**

**Теория.** Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видео- фильма в программе Windows Movie Maker

**Практика.** Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

### **9.Основы работы с видео в программе PowerDirector (10 часов).**

**Теория.** Знакомство с программой. Процесс создания видеофильма.

**Практика.** Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

### **10.Повторение. Анализ итогов года (2 часа) Теория.** Анализ итогов года.

Планирование на новый учебный год. **Практика.** Проект на свободную тему.

### 1.10. Календарный учебный график

№	Месяц	Число	Время	Формы занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Формы организации занятия	Формы контроля
1.				групповая	1	Назначение, возможности и области применения мультимедиа.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа	Практическая работа
2.				групповая	1	Использование аппаратных и программных средств для подготовки мультимедиа презентации.	МОУ ООШ с.Калдино	Беседа	Практическая работа
3.				групповая	1	Правила работы с внешними устройствами: цифровой видеокамерой, фотоаппаратом, сканером	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа	Практическая работа
4.				групповая	1	Работа с программой FineReader	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
5.				групповая	1	Знакомство с программой. Интерфейс программы, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда».	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
6.				групповая	1	Формат оформления, режим работы «Сортировщик слайдов».	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
7.				групповая	2	Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
8.				групповая	2	Эффекты анимации. Режимы смены слайдов.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
9.				групповая	2	Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
10.				групповая	2	Упаковка всех файлов презентации.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа



								я работа	
11.				групповая	2	Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа (репетиции).	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
12.				групповая	3	Выполнение проектной работы	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
13.				групповая	2	Защита проекта	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
14.				групповая	1	Создание шаблона слайда презентации в среде Media Producer	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
15.				групповая	1	Технология подготовки текстовых компонентов.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
16.				групповая	1	Создание графических объектов в среде Compact Draw.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
17.				групповая	1	Подготовка графических компонентов с использованием сканера.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
18.				групповая	1	Поиск графических компонентов в сети Internet. Сохранение. Использование.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
19.				групповая	1	Понятие анимации. Поиск анимационных файлов.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
20.				групповая	1	Проигрывание анимационных файлов.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
21.				групповая	1	Создание простейшей анимации.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа, практическая работа	Практическая работа
22.				групповая	1	Звуковое сопровождение	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж, беседа,	Практическая

						е. Поиск звуковых файлов.		практическая работа	работа
23.				групповая	1	Выполнение проектной работы	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
24.				групповая	1	Защита проекта	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
25.				групповая	1	Сцены и кадры.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж , беседа, практическая работа	Практическая работа
26.				групповая	1	Формирование эскизов сцен. Формирование слайдов презентации в среде Media Producer.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,контроль практическая работа	Практическая работа
27.				групповая	1	Демонстрация и защита презентаций.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж .беседа, ролевая игра, практическая работа	Практическая работа
28.				групповая	1	Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Запуск программы. Интерфейс. Инструментальная панель.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
29.				групповая	1	Работа со звуковыми файлами.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
30.				групповая	1	Настройка устройств записи звука. Интерфейс программы «Регулятор уровня».	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
31.				групповая	1	Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
32.				групповая	1	Монтаж звука: микширование	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая	Практическая работа

								я работа	
33.				групповая	1	Особенности векторного и растрового изображения.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
34.				групповая	2	Работа со встроенными графическими объектами в Word	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
35.				групповая	2	Создание векторных графических изображений в Word	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
36.				групповая	1	Основы работы с растровыми изображениям и Инструменты программы в программе PhotoShop..	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
37.				групповая	2	Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения в программе PhotoShop.. Сохранение изображения в других форматах.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
38.				групповая	1	Выполнение проектной работы	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
39.				групповая	1	Защита проекта	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
40.				групповая	1	Знакомство с программой MovieMaker. Процесс создания видео-	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая
41.				групповая	1	Подготовка клипов.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа

42.				групповая	1	Монтаж фильма вручную.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
43.				групповая	1	Использование видеоэффектов.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
44.				групповая	1	Добавление видеопереходов.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж , беседа, практическая работа	Практическая работа
45.				групповая	1	Вставка титров и надписей.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
46.				групповая	1	Добавление фонового звука.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
47.				групповая	1	Автоматический монтаж. Сохранение фильма.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
48.				групповая	1	Выполнение проектной работы	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
49.				групповая	1	Защита проекта	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
50.				групповая	1	Знакомство с программой Windows PowerDirector.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа
51.				групповая	1	Вставка титров и надписей.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа. Проверка знаний	Практическая работа
52.				групповая	1	Подготовка клипов.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа. Проверка знаний	Практическая работа
53.				групповая	1	Монтаж фильма вручную.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическая работа	Практическая работа

								я работа.Про верка знаний	
54.				групп овая	1	Использование видеоэффекто в.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическа я работа.Про верка знаний	Практи ческая работа
55.				групп овая	1	Добавление видеопереходо в.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическа я работа.Про верка знаний	Практи ческая работа
56.				групп овая	1	Добавление фонового звука.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическа я работа.Про верка знаний	Практи ческая работа
57.				групп овая	1	Автоматическ ий монтаж. Сохранение фильма.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическа я работа.Про верка знаний	Практи ческая работа
58.				групп овая	1	Выполнение проектной работы	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическа я работа.Про верка знаний	Практи ческая работа
59.				групп овая	1	Защита проекта	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическа я работа.Про верка знаний	Практи ческая работа
60.				групп овая	1	Проект на свободную тему.	МОУ ООШ с.Калдино	Инструктаж ,беседа, практическа я работа.Про верка знаний	Проект
61.				групп овая	1	Анализ итогов года. Планирование на новый учебный год.	МОУ ООШ с.Калдино	Контроль	Проект

## **2. Комплекс организационно - педагогических условий.**

### **2.1 Методическое обеспечение программы «Мир мультимедиа технологий»**

- обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, занятий, бесед и т.п.);
- рекомендации по проведению практических работ и т.п.;
- дидактический и лекционный материал, методика по исследовательской и проектной работе, тематика исследовательской работы;
- методики расслабляющих упражнений при работе с компьютером (для глаз);
- таблицы (наглядные пособия);
- интернет;
- Текстовый, графический, видео редактор,

### **2.2. Условия реализации.**

Результат реализации программы «Мир мультимедиа технологий» во многом зависит от подготовки помещения, материально-технического оснащения и учебного оборудования. Занятия проводятся в учебном кабинете, где имеются компьютеры, (по одному для каждого учащегося), проектор, классная доска, столы, стулья для учащихся и педагога, шкафы для хранения дидактических и учебных материалов. Помещение для занятий светлое, сухое, теплое и по объему и размерам полезной площади соответствует числу занимающихся воспитанников.

Оборудование: столы; стулья, стенды для демонстрации информационного, дидактического, наглядного материала, выставочных образцов.

Размещение учебного оборудования соответствует требованиям и нормам СанПиНа и правилам техники безопасности работы. Особое внимание уделяется рабочему месту воспитанник

### **2.3. Оценочные материалы.**

После прохождения крупных разделов программы, обучающиеся выполняют творческие работы. Оценка работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

Основной формой подведения итогов обучения по дополнительной общеобразовательной программе является аттестация.

В конце обучения выполняются зачётные проверочные работы, состоящие из теоретической и практической частей. По завершении программы проводится промежуточная аттестация- проект, итоговая аттестация - проект, диагностика

## **2.4.Список литературы**

### **для педагога**

1. Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста / "Диалог-МИФИ", М.,2014.
2. Воген Тэй. Мультимедиа. Практическое руководство/ "Попурри", Минск, 2015.
3. Кречман Д., Пушков А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ", Санкт-Петербург, 2012.
4. Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", Санкт-Петербург, 2011.
5. Мэтьюз М, Мэтьюз К. Эффективная работа с Corel Draw. "Питер", Санкт-Петербург, 2012.

### **для учащихся и родителей:**

1. Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста / "Диалог-МИФИ", М.,2014.
2. Воген Тэй. Мультимедиа. Практическое руководство/ "Попурри", Минск, 2015.
3. Кречман Д., Пушков А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ", Санкт-Петербург, 2012.
4. Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", Санкт-Петербург, 2011.
5. Мэтьюз М, Мэтьюз К. Эффективная работа с Corel Draw. "Питер", Санкт-Петербург, 2012.