

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЗАНИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» НОВО-САВИНОВСКОГО РАЙОНА г. КАЗАНИ

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от « 2 » 09 20 24 г.

«Утверждаю»
Директор МБУДО ЦДТ
Медведева М.Н.
Приказ № 38 от « 2 » 09 20 24 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Мир Мультимедиа Технологий»

Направленность: техническая
Возраст учащихся: 10-13 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Барзилович Наталья Сергеевна
педагог дополнительного образования

г. Казань, 2023

Пояснительная записка

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно. Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защите своей творческой и проектной деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

Данная программа имеет *техническую направленность*.

Настоящая программа разработана в соответствии с основными нормативными документами:

1. Закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 29.12.2022 г.)
2. Закон РФ от 31.07.2020 №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование», утвержденный Протоколом заседания президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам от 03.09.2018 №10
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
6. Закон РФ от 13.07.2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.)
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
8. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31.01.2022 г. №ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций»)
9. Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28 г. Москва «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20»)
10. Устав образовательной организации.

Актуальность программы заключается в том, что учащиеся знакомятся с современными видами мультимедиа технологий.

Мультимедийные технологии - это действительно мир огромных возможностей, с их помощью можно создать настоящее художественное произведение.

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, будут способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, создать и защитить проект по выбранной теме, создать и зарегистрировать сайт в Интернете.

Программа объединения «Мир мультимедиа технологий» предусматривает целенаправленное углубление знаний и умений учащихся в области создания мультимедиа презентаций, слайд-фильмов, сайтов.

Особое внимание уделяется созданию мультимедиа презентаций и анимационных

слайд-фильмов.

Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов

Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint

Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.

Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки.

Создание само-презентации. (презентации о самом себе).

Демонстрация само-презентации.

Создание слайд - фильма "Мультфильм".

Создание сайта

Цель программы – более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Ожидаемые результаты программы:

- учащиеся, освоив все правила использования мультимедиа технологий к концу года, будут способны:

*находить нужную информацию из большого ее потока;

*создавать мультимедиа презентацию или слайд-фильм в программе Microsoft PowerPoint любой сложности;

*создавать и редактировать изображения в графическом редакторе Paint;

*публично выступать с презентацией своей работы;

*объективно оценивать свою работу и работу товарищей;

*создавать сайты

Срок реализации программы – один год. Программа рассчитана на 144 часа.

Программа реализуется педагогом в течение всего календарного года, включая каникулярное время.

Форма реализации программы – очная, в особых обстоятельствах допускается реализация образовательной программы или ее части с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий: Дети занимаются 2 раза в неделю по 2 часа. При электронном обучении с применением дистанционных образовательных технологий продолжительность занятия регулируется нормами СанПиН, принятых при работе учащихся за компьютером.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа реализуется в течение всего календарного года, включая каникулярное время. При выполнении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы организуется работа в пришкольных лагерях, проводятся воспитательно-образовательные мероприятия.

Материально-техническая база.

Специализированный компьютерный класс, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда;

Компьютеры;

Принтер, сканер;

Мультимедийное оборудование (мультимедиа проектор, экран, колонки);

Учебно-методические пособия;

Видеоматериалы: методический материал

Содержание программы.

Теория Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура. Организация хранения информации в компьютере. Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками. Узнаем что такое графический дизайн, где используется, и где применяться. Изучение понятий тренд и тенденция. Изучение референсов для дальнейшей работы.

Практика Создание папки с понравившимся референсами для использования в будущих работах.

Изучение понятия векторная и растровая графика, обсуждение примеров использования и их особенностей.

Теория Знакомство с программой и её интерфейсом. Ознакомление с палитрой инструментов. Обсуждение заданий и кейсов.

Практика Выполнение простых заданий вместе с учителем. Создание иллюстраций из простых форм. Понимание принципов выделения и удаления объектов, масштабирование. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта. Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов. Главное меню программы, палитра инструментов. Использование режимов просмотра. Работа со слоями, создание, клонирование, перемещение. Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Теоретические занятия	Практические занятия	Всего часов	Форма аттестации/контроля
Раздел 1. Знакомство с графическим дизайном		5	1	6	
1.	Тема 1.1 Вводное занятие. Что такое графический дизайн. Чем занимается графический дизайнер.	2	-	2	Устный опрос
2.	Тема 1.2 Знакомство с трендами и направлениями графического дизайна	1	1	2	Устный опрос
3.	Тема 1.3 Различия векторной и растровой графики	2	-	2	Устный опрос
Раздел 2. Работа в программе Adobe Illustrator		22	72	94	
4.	Тема 2.1 Знакомство с Adobe Illustrator	2	-	2	Устный опрос
5.	Тема 2.2 Быстрые клавиши	4	-	4	Устный опрос
6.	Тема 2.3 Работа с клавишами	-	2	2	Тестирование
7.	Тема 2.4 Работа с простыми фигурами		4	4	Практическое задание
8.	Тема 2.5 Работа с иллюстрациями «Дорисуй фигуру»	-	2	2	Практическое задание
9.	Тема 2.6 Редактирование фото	-	4	4	Практическое задание
10.	Тема 2.7 Настройки цветокоррекции	-	2	2	Практическое задание
11.	Тема 2.8 Изучение декоративных приемов	-	4	4	Практическое задание
12.	Тема 2.9 Работа с использованием фотомонтажа	-	2	2	Практическое задание

13.	Тема 2.10 Работа с логотипом. Разработка дизайн макета	-	4	4	Практическое задание
14.	Тема 2.11 Правила использования логотипа	-	2	2	Практическое задание
15.	Тема 2.12 Разбор понятия бренд бук.	4	-	4	Устный опрос
16.	Тема 2.13 Работа над дизайн макетом	-	2	2	Практическое задание
17.	Тема 2.14 Верстка бренд бука	-	4	4	Практическое задание
18.	Тема 2.15 Работа обложки бренд бука	-	2	2	Практическое задание

19.	Тема 2.16 Изучение настройки макета для печати	2	-	2	Устный опрос
20.	Тема 2.17 Настройка параметров печати в рабочем макете	-	4	4	Практическое задание
21.	Тема 2.18 Изучение понятия фирменный стиль	2	-	2	Устный опрос
22.	Тема 2.19 Работа над фирменным стилем	-	4	4	Практическое задание
23.	Тема 2.20 Какую функцию выполняет сувенирная продукция	-	2	2	Устный опрос
24.	Тема 2.21 Работа над сувенирной продукцией	-	4	4	Практическое задание
25.	Тема 2.22 промежуточные знания	2	-	2	Практическое задание
26.	Тема 2.23 Изучение приёмов работы с простыми объектами	-	4	4	Практическое задание
27.	Тема 2.24 Разработка иллюстрации в стиле природы с использованием простых элементов.	-	2	2	Практическое задание
28.	Тема 2.25 Знакомство с искусством коллажа	2	-	2	Устный опрос
29.	Тема 2.26 Создание коллажа в стиле поп-арт	-	4	4	Практическое задание
30.	Тема 2.27 Этапы разработки упаковки	2	-	2	Устный опрос
31.	Тема 2.28 Разбор развёртки упаковок	-	4	4	Практическое задание
32.	Тема 2.29 Работа над дизайном упаковки продуктов	-	4	4	Практическое задание
33.	Тема 2.30 Печать макета сборки упаковки	-	2	2	Практическое задание
34.	Тема 2.31 Разбираем понятие мокап и зачем он нужен	2	-	2	Устный опрос
35.	Тема 2.32 Создаем серию мокапов	-	4	4	Практическое задание
Раздел 3. Работа в программе Photoshop		6	38	44	
36.	Тема 3.1 Знакомство с программой Adobe Photoshop	2	2	4	Устный опрос
37.	Тема 3.2 Работа со слоями и режимами наложения	-	4	4	Практическое задание
38.	Тема 3.3 Создание многослойной иллюстрации	-	2	2	Практическое задание
39.	Тема 3.4 Фотокоррекция	-	4	4	Практическое задание
40.	Тема 3.5 Фотокоррекция для лица человека	-	2	2	Практическое задание
41.	Тема 3.6 Психология цвета в дизайне	2	-	2	Устный опрос
42.	Тема 3.7 Работа с графическим дизайном	-	4	4	Практическое задание
43.	Тема 3.8 Работа над интернет баннером	-	4	4	Практическое задание
44.	Тема 3.9 Работа с логотипом	-	4	4	Практическое задание
45.	Тема 3.10 Работа графикой	-	4	4	Практическое задание

46.	Тема 3.11 Создание иллюстраций по заданному тех.заданию	-	4	4	Практическое задание
47.	Тема 3.12 Работа над многостраничным изданием	-	4	4	Практическое задание
48.	Тема 3.13 Итоговое задание	2	-	2	Практика
Итого часов за год		33	111	144	

Методическое обеспечение.

Учебный материал программы построен по принципу спиральности, наращивания сложности одного и того же понятия на каждом новом этапе обучения.

Занятие состоит из двух частей: теоретической и практической. Учитывая, что дети данного возраста должны уметь работать с учебным материалом самостоятельно, а не только воспринимать объяснения педагога, учебный материал преподносится в форме лекционного материала для самостоятельного изучения, практических и исследовательских работ, совместного обсуждения, рассказа с демонстрацией работы программы на компьютере с обязательным применением необычной наглядности подростковой тематики. При работе на компьютере обращается внимание детей на схожесть задач теоретической части и практической, но при этом ребенку предоставляется свобода в выборе решения задачи.

Как в теоретической, так и в практической части, помимо коллективных и групповых форм работы, обязательно применяется дифференцированный подход к каждому ребенку:

1. задания по уровням сложности;
2. индивидуальные задания;
3. задания, учитывающие способ восприятия и запоминания информации.

Требования, предъявляемые к учащимся, различаются в зависимости от возраста и способностей детей. Отстающим детям оказывается дополнительная помощь в усвоении теоретического материала, практических умений и навыков.

Литература.

1. Электронные образовательные ресурсы для УМК
<http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php#bosova>
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов
<http://school-collection.edu.ru/>
3. Ресурсы федерального центра информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/>
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>
5. Виртуальные лаборатории по информатике <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/109592/?interface=pupil&class=43&subject=19>
6. Методическая копилка учителя информатики <http://www.metod-kopilka.ru/>