

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования Центр детского технического творчества  
Бугульминского муниципального района Республики Татарстан

**Принята** на заседании  
Педагогического совета  
от «29» августа 20 23 г.  
Протокол № 1

**Утверждена**  
Директор МБОУ ДО ЦДТТ  
Попова Н.И.  
от «29» августа 20 23 г.  
Приказ № 22



**Дополнительная**  
**общеобразовательная общеразвивающая программа**  
**«МИР МУЛЬТИМЕДИА ТВОРЧЕСТВА»**  
*с использованием элементов дистанционных технологий*

**направленность:** естественнонаучная

**возраст учащихся:** 9 - 16 лет

**срок реализации:** 2 года (288 часов)

Разработчик:  
Аношина Ольга Владимировна,  
педагог дополнительного образования

г. Бугульма, 2023

## Информационная карта образовательной программы

1.	<b>Учреждение</b>	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Центр детского технического творчества Бугульминского муниципального района Республики Татарстан
2.	<b>Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир мультимедиа творчества»
3.	<b>Направленность программы</b>	Естественнонаучная
4.	<b>Сведения о разработчике (составителе)</b>	
4.1.	ФИО, должность	Аношина Ольга Владимировна, педагог дополнительного образования
5.	<b>Сведения о программе</b>	
5.1.	Срок реализации	2 года (288 часов)
5.2.	Возраст обучающихся	9-16 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - форма организации содержания и учебного процесса	- дополнительная общеобразовательная программа - общеразвивающая - использование элементов дистанционных технологий
5.4.	Цель программы	Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив детей к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.
6.	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы.
7.	<b>Формы мониторинга результативности</b>	Защита проектов, выполнение индивидуальных заданий, выполнение контрольной работы по техническому заданию педагога, тестирование, выставки, учебно-исследовательские конференции и т. д.
8.	<b>Планируемые результаты освоения программы</b>	<p><i>Обучающиеся будут знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- требования, предъявляемые к конфигурации компьютера и программному обеспечению;</li> <li>- понятие проекта, клипа, монтажа; основные принципы создания фильма;</li> <li>- понятие анимация и масштабирование клипа; основные типы спецэффектов.</li> </ul> <p><i>Обучающиеся будут уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- пользоваться средствами монтажа клипа, звука;</li> <li>- оцифровывать клип; настраивать эффекты;</li> <li>- использование видеоэффектов в Windows Live;</li> <li>- создание мультфильма; создавать бегущие титры;</li> <li>- экспортировать созданный фильм.</li> </ul> <p>Содействовать развитию компетенций: формирование у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив детей к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.</p>

## Оглавление

1.	Комплекс основных характеристик программы	
1. 1.	Пояснительная записка	4.
1. 2.	Учебный план	6.
1. 3.	Содержание программы	14.
1. 4.	Планируемые результаты освоения программы	15.
2.	Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Организационно-педагогические условия реализации программы	16.
2.2.	Формы аттестации/контроля	18.
2.3.	Оценочные материалы	18.
2.4.	Образовательно – воспитательная работа	18.
2.5.	Список литературы	21.
	Приложение	

# 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1. Пояснительная записка

**Направленность:** дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир мультимедиа творчества» является программой естественнонаучной направленности.

Нормативно-правовое обеспечение программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа естественнонаучной направленности «Мир мультимедиа творчества» разработана в соответствии с требованиями Федерального закона об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ; Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 г. № 678-р; Федерального проекта «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 03.09.2018 № 10; Приказа Минпроса России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»; Федерального закона от 13 июля 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.); Приказа № 629 Министерства просвещения России от 27.07.2022г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31 января 2022 года № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций»); Методическими рекомендациями по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ в новой редакции, МОиН РТ, ГБУ «РЦВР», 2023; «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4.3648-20, утвержденных постановлением Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28; локальных нормативных актов и Устава МБОУ ДО ЦДТТ.

**Актуальность:** в настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИКТ 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.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. 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.

**Отличительные особенности программы:** предмет информатика в школе изучается обучающимися с 7 по 11 класс на базовом уровне (в 10 и 11 классах с физико-математической направленностью информатика изучается на профильном уровне), но количество часов для качественного приобретения навыков составления презентаций, слайд фильмов и для реализации метода проектов мало. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного объединения отражает потребности обучающихся и школы и ориентирована на детей от 8 до 16 лет.

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

**Задачи:**

Образовательные:

1. Обучить детей создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий.
2. Включение обучающихся в практическую исследовательскую деятельность.
3. Развитие мотивации к сбору информации.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств (самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность).
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие у обучающихся навыков критического мышления

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.
5. Содействовать в самоопределении, социальной адаптации; воспитывать духовно-нравственные качества личности; выработать у детей социально ценные навыки поведения, общения, работы; создать условия для освоения азов ряда профессий.

**Адресат программы:** данная программа ориентирована на детей от 9 до 16 лет.

**Объем программы:** 288 часов.

**Формы организации образовательного процесса:** образовательный процесс организуется в очно-заочной форме. Программа подготовки предполагает очные и заочные дистанционные занятия. Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами ее организации служат практические, творческие работы. После зачисления обучающегося, ему, в соответствии с графиком учебного процесса по интернету высылаются тексты заданий и методические рекомендации по их выполнению, высылаются лекции, рекомендации по поиску информации, практические задания. Присланные решения рецензируются и вместе со следующим заданием и возможным вариантом решения высылаются обучающемуся. В случае каких-то затруднений

или необходимости всем обучающимся предоставляется право получения индивидуальной консультации, они могут обратиться за консультациями к педагогу по электронной почте.

Программа может быть реализована полностью в дистанционной форме согласно Положению «О реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий МБОУ ДО ЦДТТ». При реализации программы могут использоваться информационно-образовательные ресурсы, информационно-коммуникационные технологии, технические средства обучения, образовательные платформы.

При необходимости программа может быть адаптирована для обучающихся с ОВЗ, детей-инвалидов. Адаптированная образовательная программа, индивидуализирующая процесс обучения по дополнительной общеобразовательной программе разрабатывается на основании Положения «О дополнительных общеобразовательных общеразвивающих (в том числе адаптированных) и рабочих программах, реализуемых в МБОУ ДО ЦДТТ».

**Срок освоения программы:** программа рассчитана на 2 года.

**Режим занятий:** занятия проводятся два раза в неделю по 2 академических часа. Программа первого года обучения предусматривает 144 учебных часа: по два часа два раза в неделю. Программа второго года обучения - 144 учебных часа: по два часа два раза в неделю.

## 1.2. Учебный план

### Учебный план 1 год обучения

№ п\п	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе		Формы аттестации/ Контроля
			Теоретических	Практических	
1	Растровый графический редактор Paint <a href="https://gym1505.ru/sites/default/files/blogs/glava_2_graficheskiy_redaktor_paint_0_0.pdf">https://gym1505.ru/sites/default/files/blogs/glava_2_graficheskiy_redaktor_paint_0_0.pdf</a>	20	6	14	Практическая работа
2	Текстовый редактор Microsoft Word <a href="https://gym1505.ru/sites/default/files/blogs/glava_3_word_0.pdf">https://gym1505.ru/sites/default/files/blogs/glava_3_word_0.pdf</a>	30	8	22	Практическая работа
3	Интерфейс MS PowerPoint <a href="https://nsportal.ru/sites/default/files/2019/06/17/prakticheskaya_rabota_sozdanie_multimedijnoy_prezentatsii.pdf">https://nsportal.ru/sites/default/files/2019/06/17/prakticheskaya_rabota_sozdanie_multimedijnoy_prezentatsii.pdf</a>	44	17	27	Практическая работа
4	Растровый графический редактор Adobe Photoshop <a href="https://infourok.ru/uchebno-metodicheskoe-posobie-k-prakticheskim-rabotam-po-izucheniyu-graficheskogo-redaktora-adobe-photoshop-4062900.html">https://infourok.ru/uchebno-metodicheskoe-posobie-k-prakticheskim-rabotam-po-izucheniyu-graficheskogo-redaktora-adobe-photoshop-4062900.html</a>	50	12	38	Практическая работа Выполнение контрольной работы по техническому заданию педагога.
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>43</b>	<b>101</b>	

**Учебный план 2 год обучения**

№ п\п	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе		Формы аттестации/ Контроля
			Теоретических	Практических	
1	Введение. Основные понятия при работе с видеoinформацией <a href="https://vuzlit.ru/984194/videoobrabotka_osnovy_video_montazha">https://vuzlit.ru/984194/videoobrabotka_osnovy_video_montazha</a>	4	4	-	Тестирование
2	Работа в программе Киностудия Windows Live <a href="http://www.ort.spb.ru/Manuals/windows_live.pdf">http://www.ort.spb.ru/Manuals/windows_live.pdf</a>	16	10	6	Практическая работа
3	Работа в программе Scratch <a href="http://cir.tgl.ru/sp/pic/upload/700700022/05da54cb-e731-4669-8262-ad444896be78/R_R_R_S_R_ReR_R_S_R_R_S_ReS_R_S_R_ReS_S_R_R_R_S_R_R_SCRATCH_R_R_S_R_S_R_S_R_S_S_R_R_R_R_R_R_R_.pdf">http://cir.tgl.ru/sp/pic/upload/700700022/05da54cb-e731-4669-8262-ad444896be78/R_R_R_S_R_ReR_R_S_R_R_S_ReS_R_S_R_ReS_S_R_R_R_S_R_R_SCRATCH_R_R_S_R_S_R_S_R_S_S_R_R_R_R_R_R_R_.pdf</a>	66	33	33	Практическая работа
4	Работа в программе Movavi Video Editor <a href="https://www.movavi.ru/support/how-to/">https://www.movavi.ru/support/how-to/</a>	30	13	17	Практическая работа
	Работа в программе Pinnacle Studio <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LJ51WXkfnhQ">https://www.youtube.com/watch?v=LJ51WXkfnhQ</a>	28	11	17	Практическая работа Выполнение контрольной работы по техническому заданию педагога.
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>71</b>	<b>73</b>	

**Учебно-тематический план 1 год обучения**

№ п\п	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теоретических	Практических	
<b>Растровый графический редактор Paint (20ч.)</b>					
1	Инструктаж по технике безопасности. Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint	2	2	-	Беседа
2	Создание простейших рисунков	4	1	3	Практическая работа Тестирование
3	Работа с фрагментами рисунка	4	1	3	Практическая работа Тестирование
4	Вставка текста в рисунок	6	2	4	Практическая работа Тестирование

5	Рисунки в Paint	4	-	4	Практическая работа
<b>Текстовый редактор Microsoft Word (30ч.)</b>					
6	Текстовый редактор. Инструменты TP, основные операции при создании и редактировании текстов	2	1	1	Беседа Практическая работа
7	Оформление текста	4	1	3	Тестирование Практическая работа
8	Использование объектов рисования WordArt. Маркировка, вставка символов и рисунков в текст	6	-	6	Практическая работа
9	Работа с таблицами, форматирование таблиц	4	1	3	Практическая работа
10	Создание диаграмм	2	1	1	Практическая работа
11	Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word	2	1	1	Беседа Практическая работа
12	Основы векторного редактирования	2	1	1	Практическая работа Тестирование
13	Конструирование векторного рисунка	6	1	5	Практическая работа Тестирование
14	Проектная работа: «Создание буклета»	2	1	1	Выполнение проекта
<b>Интерфейс MS PowerPoint (44ч.)</b>					
15	Мультимедиа технологии. Разработка презентации. Выбор макета и дизайна	2	1	1	Беседа Тестирование
16	Вставка текста на слайд. Рисунки и графические примитивы на слайдах.	4	2	2	Практическая работа Тестирование
17	Использование анимации	2	1	1	Практическая работа Тестирование
18	Переходы на слайдах. Использование гиперссылок	2	1	1	Практическая работа
19	Вставка звука в презентацию	2	1	1	Практическая работа Тестирование
20	Настройка смены слайдов по времени	2	1	1	Практическая работа Тестирование
21	Мультимедиа технологии. Разработка презентации	2	1	1	Практическая работа Тестирование
22	Мультимедиа технологии. Защита презентации	2	1	1	Практическая работа Тестирование
23	Мастер класс. Разработка и защита проекта	4	1	3	Практическая работа
24	Работа с графическими объектами. Поиск, обработка. Выбор темы	2	1	1	Практическая работа

	проекта. Обсуждение структуры презентации				
25	Создание структуры презентации. Выбор дизайна	2	1	1	Практическая работа
26	Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков	4	2	2	Практическая работа Тестирование
27	Настройка анимации	2	1	1	Практическая работа Тестирование
28	Вставка звука	4	1	3	Практическая работа Тестирование
29	Показ мультфильма	2	-	2	Практическая работа
30	Создание структуры игры «В стране профессий»	4	1	3	Выполнение творческой работы
31	Создание и демонстрация игры	2	-	2	Выполнение и защита проекта
<b>Растровый графический редактор Adobe Photoshop (50ч.)</b>					
32	Знакомство с программой Adobe Photoshop	2	2	-	Беседа Тестирование
33	Палитры. Инструменты в программе Adobe Photoshop	4	1	3	Практическая работа
34	Самостоятельная работа по теме палитра	2	-	2	Самостоятельная работа
35	Работа со слоями	4	1	3	Практическая работа
36	Работа со слоями. Самостоятельная работа «Инструмент размытие»	2	-	2	Практическая работа
37	Работа с текстом	6	1	5	Практическая работа Тестирование
38	Использование фильтров (режим наложения).	2	1	1	Практическая работа Тестирование
39	Использование фильтров	4	1	3	Практическая работа
40	Свечение	2	1	1	Практическая работа
41	Проектная работа: «Создание анимированных элементов»	6	2	4	Практическая работа Тестирование
42	Проектная работа: «Обложка для журнала»	4	1	3	Практическая работа
43	Обработка фотографий	12	2	10	Практическая работа Выполнение контрольной работы по техническому заданию педагога.
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>43</b>	<b>101</b>	

**Учебно-тематический план 2 год обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теоретически	Практических	
<b>Введение. Основные понятия при работе с видеoinформацией (4ч.)</b>					
1	Знакомство с мультипликацией. История создания. Графические, звуковые и видеофайлы	2	2	-	Теоретическое занятие
2	Процесс создания видеофильма. Клипы и видеоэффекты	2	2	-	Выполнение творческой работы Тестирование
<b>Работа в программе Киностудия Windows Live (16ч.)</b>					
3	Знакомство с программой Windows Live. Интерфейс. Подготовка клипов в Windows Live	2	2	-	Беседа Теоретическое занятие
4	Добавление видеофайлов. Использование тем автофильма	2	1	1	Практическая работа Тестирование
5	Использование видеоэффектов, видеопереходов в Windows Live	2	1	1	Выполнение творческой работы Тестирование
6	Текстовое сопровождение в Windows Live.	2	1	1	Практическая работа Тестирование
7	Добавление звука в Windows Live	2	1	1	Практическая работа Тестирование
8	Монтаж и сохранение в Windows Live	2	1	1	Практическая работа Тестирование
9	Создание мультфильма «Идеальный рецепт». Работа со сценарием	2	1	1	Беседа Тестирование
10	Проект. Создание мультфильма в программе Windows Live	2	2	-	Выполнение проекта
<b>Scratch (66ч)</b>					

11	Знакомство со средой Scratch. Спрайты и объекты	2	1	1	Теоретическое занятие Беседа
12	Поиск, импорт и редактирование спрайтов и фонов из интернета	2	1	1	Практическая работа
13	Управление спрайтами	2	1	1	Практическая работа Тестирование
14	Координатная плоскость. Навигация в среде Scratch	2	1	1	Практическая работа
15	Создание проекта. Задание команд	2	1	1	Проектная работа
16	Создание проекта. Режим презентации	2	1	1	Творческая работа
17	Цикл. Рисование узоров и орнаментов	2	1	1	Практическая работа
18	Конструкция «Всегда»	2	1	1	Практическая работа
19	Ориентация по компасу	2	1	1	Практическая работа
20	Спрайты меняют костюмы	4	2	2	Творческая работа
21	Создание мультипликационного сюжета	4	2	2	Беседа Творческая работа
22	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок «Если». Управляемый спрайт.	2	1	1	Практическая работа
23	Создание коллекции игр	2	1	1	Беседа Творческая работа
24	Пополнение коллекции игр	2	1	1	Практическая работа
25	Составные условия	2	1	1	Практическая работа
26	Датчик случайных чисел	2	1	1	Практическая работа Тестирование
27	Цикл с условием	2	1	1	Практическая работа

28	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры	2	1	1	Беседа Творческая работа
29	Самоуправление спрайтов	2	1	1	Практическая работа Тестирование
30	Доработка проектов с учетом изученного	2	1	1	Практическая работа
31	Датчики	2	1	1	Практическая работа
32	Переменные	2	1	1	Практическая работа
33	Ввод переменных	2	1	1	Практическая работа Тестирование
34	Ввод переменных с помощью рычажка	2	1	1	Практическая работа
35	Списки	2	1	1	Практическая работа
36	Строковые величины	2	1	1	Практическая работа Тестирование
37	Создание игры на основе строковых величин	4	2	2	Беседа Творческая работа
38	Создание тестов	2	1	1	Практическая работа Тестирование
39	Регистрация в Scratch-сообществе. Публикация проектов сети.	2	1	1	Практическая работа
40	Клонирование спрайтов	2	1	1	Практическая работа
<b>Работа в программе Movavi Video Editor (30 ч)</b>					
41	Знакомство с программой Movavi Интерфейс программы	2	2	-	Беседа Тестирование
42	Подготовка клипов в Movavi	2	1	1	Практическая работа Тестирование
43	Использование видеоэффектов в Movavi	2	1	1	Выполнение творческой работы Тестирование

44	Добавление видеопереходов в Movavi	4	2	2	Выполнение творческой работы Тестирование
45	Вставка титров и надписей в Movavi	2	1	1	Практическая работа Тестирование
46	Добавление фонового звука в Movavi	4	2	2	Практическая работа Тестирование
47	Автоматический монтаж. Сохранение фильма в Movavi	4	2	2	Практическая работа Тестирование
48	Создание мультфильма «Храбрый Гоша». Работа со сценарием	4	2	2	Беседа Тестирование
49	Проект. Создание мультфильма в программе Movavi	6	1	5	Выполнение проекта
<b>Работа в программе Pinnacle Studio (28ч)</b>					
50	Знакомство с программой Pinnacle. Интерфейс	2	1	1	Беседа Тестирование
51	Подготовка клипов в Pinnacle	2	1	1	Практическая работа Тестирование
52	Добавление фонового звука в Pinnacle	4	2	2	Практическая работа Тестирование
53	Использование видеоэффектов в Pinnacle	4	2	2	Выполнение творческой работы Тестирование
54	Добавление видеопереходов в Pinnacle	2	1	1	Выполнение творческой работы Тестирование
55	Вставка титров в Pinnacle	4	2	2	Практическая работа Тестирование
56	Автоматический монтаж. Сохранение фильма в Pinnacle	4	2	2	Выполнение творческой работы
57	Проект. Создание фильма о «МБОУ ДО ЦДТТ»	4	-	4	Выполнение контрольной работы по техническому заданию педагога.
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>71</b>	<b>73</b>	

### **1.3. Содержание учебного плана**

#### **Содержание учебного плана 1 год обучения**

##### **Растровый графический редактор Paint (20ч.)**

Инструктаж по технике безопасности. Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint. Создание простейших рисунков. Работа с фрагментами рисунка. Вставка текста в рисунок.

##### **Текстовый редактор Microsoft Word (30ч.)**

Текстовый редактор. Инструменты TP, основные операции при создании и редактировании текстов. Оформление текста. Использование объектов рисования WordArt. Маркировка, вставка символов и рисунков в текст. Работа с таблицами, форматирование таблиц. Создание диаграмм.

Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word. Основы векторного редактирования. Конструирование векторного рисунка. Проектная работа: «Создание буклета, визитки».

##### **Интерфейс MS PowerPoint (44ч.)**

Мультимедиа технологии. Разработка презентации. Выбор макета и дизайна. Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и заголовкам слайда. Рисунки и графические примитивы на слайдах. Использование анимации. Переходы на слайдах. Использование гиперссылок. Вставка звука в презентацию. Настройка смены слайдов по времени. Мультимедиа технологии. Разработка презентации. Выбор темы проекта. Обсуждение структуры презентации. Работа с графическими объектами. Поиск, обработка. Создание структуры презентации. Выбор дизайна. Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков. Настройка анимации. Вставка звука. Создание структуры самопрезентации. Создание и демонстрация самопрезентации.

##### **Растровый графический редактор Adobe Photoshop (50ч.)**

Знакомство с программой Adobe Photoshop. Палитры. Инструменты в программе Adobe Photoshop.

Работа со слоями. Работа с текстом. Использование фильтров. Свечение. Проектная работа: «Обложка для журнала». Проектная работа: «Создание анимированных элементов».

#### **Содержание учебного плана 2 год обучения**

##### **Введение. Основные понятия при работе с видеoinформацией (4ч.)**

Знакомство с мультимедиа. История создания. Графические файлы. Звуковые файлы. Видеофайлы. Процесс создания видеофильма. Клипы и видеоэффекты. Какими бывают программы по созданию видеофайлов и их возможности.

##### **Работа в программе Киностудия Windows Live (16ч.)**

Знакомство с программой Windows Live. Интерфейс. Подготовка клипов в Windows Live. Добавление видеофайлов. Использование тем автофильма. Использование видеоэффектов в Windows Live. Добавление видеопереходов в Windows Live. Текстовое сопровождение в Windows Live. Добавление звука в Windows Live. Монтаж и сохранение в Windows Live. Создание мультфильма «Идеальный рецепт». Работа со сценарием. Проект. Создание мультфильма в программе Windows Live.

##### **Работа в программе Scratch (66ч)**

Знакомство с программой Scratch. Интерфейс программы. Создание проектов. Знакомство с программированием, блок схемами.

##### **Работа в программе Movavi Video Editor (30ч.)**

Знакомство с программой Movavi Video Editor. Интерфейс программы. Подготовка клипов. Использование видеоэффектов в Movavi Video Editor. Добавление видеопереходов в Movavi Video Editor.

Вставка титров и надписей в Movavi Video Editor. Добавление фонового звука в Movavi Video Editor.

Автоматический монтаж. Сохранение фильма в Movavi Video Editor. Создание мультфильма «Храбрый Гоша». Работа со сценарием. Проект. Создание мультфильма в программе Movavi Video Editor.

##### **Работа в программе Pinnacle Studio (28ч.)**

Знакомство с программой Pinnacle Studio. Интерфейс. Подготовка клипов в Pinnacle Studio. Добавление фонового звука в Pinnacle Studio. Использование видеоэффектов в Pinnacle Studio. Добавление видеопереходов в Pinnacle Studio. Вставка титров в Pinnacle Studio. Автоматический монтаж. Сохранение фильма в Pinnacle Studio. Проект. Создание фильма о «МБОУ ДО ЦДТТ».

#### **1.4. Планируемые результаты освоения программы**

##### **Ожидаемые результаты 1-й год обучения:**

##### **Предметные**

*Будут знать:*

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера (для чего необходимы устройства ПК, как ими лучше пользоваться);
- основные типы носителей информации в компьютере, их основные характеристики (на какие носители лучше производить запись, знать объем записи на CD- диск, DVD- диск, флеш- карту или дискету);
- состав и назначение программного обеспечения ПК (для чего необходимы программы текстового, графического, табличного редактора);
- сущность понятия алгоритма, его основные свойства (как построить схему выполнения той или иной поставленной задачи. Если это создание открытки - то это в текстовом редакторе, расчет задачи - в табличном редакторе по определенному алгоритму (когда все действия выполняются строго в определенном порядке).

*Будут уметь:*

1. Редактировать изображения в растровом графическом редакторе:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область (прямоугольное и эллиптическое выделение), лассо (свободное выделение), волшебная палочка (выделение связанной области) и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты;
- выполнять тоновую коррекцию фотографий;
- выполнять цветовую коррекцию фотографий; ретушировать фотографии.

2. Создавать и редактировать анимированные изображения.

3. В векторных редакторах: Microsoft Office и CorelDraw:

- создавать, упорядочивать и редактировать объекты;
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- применять различные графические эффекты;
- закрашивать рисунки;
- работать с текстом.

##### **Метапредметные**

- Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

##### **Личностные**

- Самоопределение - сформированность внутренней позиции обучающегося;

- смыслообразование - поиск и установление личностного смысла, учения обучающимися на основе устойчивой системы учебно-познавательных и социальных мотивов.

### **Ожидаемые результаты 2-й год обучения:**

#### **Предметные**

*Будут знать:*

- требования, предъявляемые к конфигурации компьютера и программному обеспечению;
- понятие проекта, клипа, монтажа;
- основные принципы создания фильма;
- понятие анимация и масштабирование клипа;
- основные типы спецэффектов.

*Будут уметь:*

- пользоваться средствами монтажа клипа, звука;
- оцифровывать клип;
- настраивать эффекты;
- использование видеоэффектов в Windows Live.;
- создание мультфильма;
- создавать бегущие титры;
- экспортировать созданный фильм.

#### **Метапредметные**

- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

#### **Личностные**

- Морально этическая ориентация - знание основных моральных норм и ориентация;
- развитие этических чувств - стыда, вины, совести как регуляторов морального поведения.

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

### **2.1. Организационно-педагогические условия реализации программы**

#### **Условия реализации программы**

##### **Организационно - методическое обеспечение:**

Так как программа курса рассчитана на слушателей, не владеющих компьютером, основными принципами работы являются: доступность, системность, наглядность, непрерывность.

Обучение групповое с постепенным усложнением изучаемого материала.

Занятие, как правило, включает в себя теоретическую и практическую часть:

1. Теоретическая часть включает в себя изучение техники безопасности при работе с операционными системами, и объяснение нового материала.
2. Практическая часть включает в себя проверку усвоения ранее изученного материала и выполнение тестирования, самостоятельной работы для закрепления ранее полученных знаний и контрольные работы по каждому разделу курса.

Занятия имеют четкую организационную структуру:

1. Теоретическая часть: знакомство с техникой безопасности при работе на компьютере.
2. Проверочная работа: закрепление ранее полученных знаний с помощью теста.

3. Изучение нового материала: получение новых знаний с практической отработкой на компьютере.
4. Самостоятельная работа: закрепление полученных знаний.
5. Подведение итога занятия.

Для усвоения и закрепления нового материала применяются объяснительно-иллюстративный, репродуктивный и деятельностный методы обучения.

Во время трансляции новых знаний применяется объяснительно-иллюстративный метод, который позволяет создать начальную теоретическую базу. Руководитель сообщает готовую информацию разными средствами, а обучающиеся её воспринимают, осознают, фиксируют в памяти.

Для закрепления умений и навыков, полученных во время изучения новой темы, используется репродуктивный метод.

Для того, чтобы дети могли свободно пользоваться полученными знаниями в жизни, применяется деятельностный метод обучения, который позволяет на основе ранее полученных знаний выполнять различные творческие задания.

Для реализации настоящей программы используются основные *методы работы* - развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания, вариативность основного модуля программы), игровые.

Используются разнообразные *формы проведения занятий*: беседа, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, лекция, практическая работа на ПК, анализ ошибок и поиск путей их устранения, практическая работа, самостоятельная работа, экскурсия, творческие практические работы, познавательные, ролевые и деловые игры, творческий зачет, конкурсы, викторины.

Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа детей. Тема определяется приобретаемыми навыками. Материал излагается следующим образом:

- Повторение основных понятий и методов для работы с ними.
- Ссылки на разделы учебного пособия, которые необходимо изучить перед выполнением заданий занятия.
- Основные приемы работы. Этот этап предполагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения.
- Упражнения для самостоятельного выполнения.
- Проекты для самостоятельного выполнения.
- Теоретическую и прикладную часть курса (на усмотрение) можно изучать параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

*Методика отслеживания результатов:*

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- игры;
- тестирование;
- коллективные творческие работы;
- беседы с детьми и их родителями.

*Материально-техническое обеспечение:*

Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской.

*Материалы и инструменты:* таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, учебные компьютерные программы и презентации.

*Перечень оборудования, необходимого для реализации программы:*

- персональные компьютеры, программное обеспечение;

- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- наборы съемных носителей информации: гибкие магнитные диски, оптические диски;
- локальная сеть;
- ремонтный набор;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы.

## **2.2. Формы аттестации/ контроля**

### Педагогический контроль

Текущий контроль: контроль посещаемости, проверка выполнения тестов, заданий.

Рубежный контроль: проведение соревнований, определение победителей – участников конкурсов.

Промежуточная аттестация и аттестация по завершению освоения ДООП обучающимися: промежуточная аттестация проводится в конце учебного года при переводе учащихся на второй год обучения (практическая работа - выполнение контрольной работы по техническому заданию педагога). Аттестация по завершению освоения ДООП проводится в конце года после прохождения всего курса обучения по программе (практическая работа - выполнение контрольной работы по техническому заданию педагога).

## **2.3. Оценочные материалы**

### Критерии оценок:

1. *Низкий уровень обучения* – уровень не усвоения основных понятий – заниженный уровень самостоятельности и активности.
2. *Средний уровень обучения* – уровень полного усвоения понятий (с незначительными недочетами) – уровень незначительной самостоятельности и активности.
3. *Высокий уровень обучения* – уровень полного усвоения понятий – высокий уровень самостоятельности и активности.

## **2.3. Образовательно - воспитательная работа**

### Индивидуальная работа с обучающимися:

Индивидуальная работа с учащимися заключается в индивидуальном консультировании учащихся по сложным вопросам курса. Учащимся оказывается помощь в виде конкретных заданий с учетом их уровня знаний и умений; для определенных категорий обучающихся.

Учитывая индивидуальные особенности детей: интересы и пожелания, тип нервной системы, проводится индивидуальная работа как с детьми более одаренными, так и детьми с пониженными творческими, конструкторскими способностями.

Работа по созданию и развитию детского коллектива объединения. Детское самоуправление.

С первых занятий в объединении вводится организация деятельности коллектива группы по решению общих планов, распределение обязанностей между обучающимися, выдвижение кандидатов в актив, анализ деятельности группы за отчетный период, самообслуживание по уборке рабочих мест и помещений, составляется график дежурства.

Производится распределение обязанностей среди детей по желанию: ответственный за сохранность компьютеров, за информацию о новостях науки и техники и т.д.

Проводится коллективное планирование работы объединения. Обсуждаются вопросы проведения мероприятий, конкурсного отбора участников и работ, критерии оценки работ, состава жюри, награждение победителей.

### Профориентационная работа:

Профориентационная работа в объединении ведется по двум направлениям:

- знакомство младших школьников с различными профессиями в ходе занятий по различным разделам в виде бесед, конкурсов, викторин, экскурсий и т.д.

- знакомство обучающихся с работой различных объединений МБОУ ДО ЦДТТ (фото-видео дизайн, техническое моделирование, столярно-техническое моделирование и т.д.).

#### Социальное воспитание обучающихся:

- воспитывать чувство ответственности и значимости при проведении различных праздников: День пожилых людей, День матери, декада добра для детей Реабилитационного центра, для ветеранов войны и труда;

- воспитывать чувство гражданского долга при проведении мероприятий по оказанию гуманитарной помощи детям из малообеспеченных семей: «Помоги собрать ребенка в школу», «Подари праздник» и т.д.;

- воспитывать чувство патриотизма при проведении акций, мероприятий, посвященных Дню России, Дню Конституции, Родному краю, Дню Победы и т.д.

На занятиях в заданиях на изучение прикладного программного обеспечения, поиска в Интернете использовать информацию, воспитывающую патриотизм, гражданственность, уважение к правам, свободам и обязанностям человека.

#### Совместная работа с родителями обучающихся объединения:

- проведение дней открытых дверей МБОУ ДО ЦДТТ. Знакомство с объединением, условиями и режимом работы, правилами внутреннего распорядка;

- привлечение родителей к участию в создании совместных творческих проектов;

- проведение дней объединения, организация выставок детского творчества;

- проведение индивидуальных бесед и консультаций с родителями;

- проведение родительских собраний по темам формирования антикоррупционного и антитеррористического мировоззрения обучающихся.

#### Просветительская и досуговая работа:

Проведение работы по укреплению нравственного и духовного здоровья, по повышению уровня воспитанности обучающихся. С этой целью с обучающимися организуются беседы на занятиях и мероприятиях объединения в течение всего учебного года по следующим темам: о культуре поведения, о доброте, о любви (к человеку, стране, родному краю, природе).

Реализация просветительской и досуговой работы с использованием мультимедиа отражает как фундаментальные основы культурной деятельности, так и ее содержательные, а также технологические характеристики, позволяющие разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы для различных социальных групп с использованием возможностей современных информационных и мультимедиа технологий.

Таким образом, использование мультимедиа технологий в просветительской работе благотворным образом влияет на просвещение обучающихся.

#### *Организационно - массовая работа в объединении*

<b>№</b>	<b>Наименование мероприятия</b>	<b>Сроки проведения</b>
1.	День открытых дверей «Приди сам и приведи своего друга». Организация выставки объединения.	сентябрь
2.	Посвящение в обучающихся МБОУ ДО ЦДТТ.	октябрь
3.	«День народного единства» патриотическое занятие	ноябрь
4.	Участие обучающихся в конкурсах, праздниках, мероприятиях, акциях в т.ч. антикоррупционных и антитеррористических.	В течении учебного года, согласно плана массовой работы Учреждения
5.	Выставка печатных стихотворных работ на тему «Весна»	апрель
6.	Итоговая выставка работ обучающихся	май

#### Работа в каникулярное время

Работа в осенние, зимние, весенние и летние каникулы проводится согласно тематическому плану объединения и плану организационно- массовой работы МБОУ ДО ЦДТТ.

#### Профилактическая работа (антитеррор, ЧС)

Профилактическая работа по предупреждению чрезвычайных ситуаций и по обеспечению антитеррористической защищенности (объектовые тренировки, беседы, инструктажи т.д.):

- Обучение обучающихся умению действовать при террористической угрозе и чрезвычайной ситуации.
- Выработка у обучающихся навыков и способности самостоятельно ориентироваться в чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера.
- Обучение учащихся правилам и поведения при террористической угрозе.
- Обучение правилам оказания первой помощи пострадавшим.
- Обучение приемам и способам спасения и эвакуации людей.

## 2.5. Список литературы

### Используемая литература

1. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbomiky2000/ovcharov2.html>
3. Учебник (руководство) по html скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)
4. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)

### Рекомендуемая литература

1. Компьютер – это просто <http://www.teryra.com/>
2. Начинающим пользователям <http://www.microsoft.com/rus/citizenship/tvoy-kurs/free.aspx>
3. Правила компьютерного набора текста [http://comp-science.narod.ru/pr\\_nab.htm](http://comp-science.narod.ru/pr_nab.htm)
4. ИКТ в обучении <http://sggu-cito-ikt.blogspot.ru/2012/04/teaching-video-microsoft-powerpoint.html>
5. Компьютерная грамотность для начинающих от А до Я [http://www.computerhom.ru/ustroistvo\\_pk/pk\\_1.htm](http://www.computerhom.ru/ustroistvo_pk/pk_1.htm)
6. Компьютерные курсы on-line <http://www.neumeika.ru/>
7. Тайц А. М. ТайцАА. CorelDRAW 11. —СПб.: БХВ-Петербург, 2003
8. Гарматин А. «Популярный самоучитель работы на персональном компьютере», 608 с., Ростов: Владис 2004
9. Домин Н.А. «Интернет с нуля! Книга + Видеокурс:-Учебное пособ.-М.: Лучшие книги 2003-352с.:ил.
10. Донцов Д. «150 лучших программ для работы в Интернете (+ CD)», 273 с., Питер 2007
11. Комолова Н. «HTML. Самоучитель», 272 с., Питер 2008
12. Спира И., «Компьютер. Учиться никогда не поздно», 208 с, Питер, 2007
13. Экслер А. Б., «Самоучитель работы в Интернете», 608 с., ИТ Пресс, 2007

### Интернет-ресурсы

- [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)
- [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
- [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)
- [www.uroki.net](http://www.uroki.net)
- [www.intel.ru](http://www.intel.ru)