

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Московской области
Управление делами Президента Российской Федерации
ФГБОУ «Прогимназия «Снегири»

ПРИНЯТА

На заседании
педагогического совета
ФГБОУ «Прогимназия
«Снегири»
Протокол №8 от 30.05.2024г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор ФГБОУ
«Прогимназия «Снегири»
Николаева Т.Н.
Приказ № 75/ЗВ от
29.08.2024

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мультимедиа»**

Направленность: технической
Уровень: базовый
Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации: 1 год



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ "ПРОГИМНАЗИЯ "СНЕГИРИ" УПРАВЛЕНИЯ ДЕЛАМИ
ПРЕЗИДЕНТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Николаева Татьяна Николаевна, Директор

6B705CF06AE5A7B38374701C4BFA16D7
с 28.08.2023 17:46 по 20.11.2024 17:46 GMT+03:00

Автор: Елин Сергей Валерьевич
Педагог дополнительного образования

г. Истра, с. Рождествено 2024

Пояснительная записка

Программа дополнительного образования детей «Мультимедия» предназначена для обучающихся 7-11 лет. Программа является краткосрочной, рассчитана на 68 часов. Занятия проводятся 2 раза в неделю, по 1 часу. Срок реализации – 1 учебный год. Направленность программы – техническая.

Программа направлена на развитие детских творческих способностей в разных сферах информационно-коммуникационных технологий: умение презентовать себя с помощью компьютерных программ, графический и звуковой дизайн, поиск и обработка информации в глобальной сети Интернет.

Программа разработана в соответствии нормативными документами:

Программа Разработано в соответствии нормативно-правовых документов:

- с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказом Минпросвещения от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г. № 30384);
- Устава ФГБОУ «Прогимназия «Снегири» и локальными актами, регламентирующих образовательную деятельность.

Актуальность

Актуальность создания программы обусловлена тем, что в современных условиях знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Данная программа является благоприятным средством освоения способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Одна из задач современной школы – обеспечение возможности получения школьниками полноценного образования, отвечающего высоким требованиям современного информационного общества. Наряду с учебной деятельностью развитие творческих способностей детей играет важную роль в становлении и развитии гармоничной личности. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

Обучение по данной программе поможет детям совсем по иному взглянуть на информационно-коммуникационные технологии и, используя некоторые их возможности, самостоятельно создавать интересные, самобытные, по настоящему творческие работы и проекты.

Новизна

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи в нахождении своего места в современном информационном мире.

Цель: создание условий для развития творческих способностей детей через освоение и использование компьютерных программ.

Задачи:

Образовательные:

сформировать систему знаний об основах работы в сервисах и программах Canva, Photoshop, Vegas, DaVinci, CuBase, Illustrator;
научить использовать программные ресурсы компьютера для создания интересных и полноценных творческих работ и проектов.
сформировать навыки эффективной работы с информацией в Интернете (подбор, отбор, использование);
ознакомить с правилами безопасной работы в сети Internet.

Метапредметные:

сформировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.
способствовать развитию познавательного интереса к информации и информационным процессам;
развивать интеллектуальные и творческие способности;
способствовать развитию самостоятельности у детей в процессе освоения образовательной программы;
сформировать навыки проектной деятельности: самостоятельно выбрать тему, составлять план и организовывать работу, поэтапно контролировать работу, анализировать результат и презентовать свой проект.

Личностные:

- предоставить учащимся возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам.
- развивать умение осуществлять самооценку и умение оценивать работы сверстников;
- воспитывать любовь к творчеству как необходимости на пути к самопознанию и самосовершенствованию;

В программе реализуются современные образовательные технологии, которые отражены в принципах обучения (индивидуальности, доступности, преемственности, результативности); формах и методах обучения; методах контроля и управления

образовательным процессом (анализ результатов деятельности детей); средствах обучения (компьютерные технологии, проектная деятельность, кейс метод).

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

фронтальной;
индивидуальной;
групповой.

При организации образовательного процесса используются следующие методы обучения:
словесные (рассказ, объяснение, беседа);
наглядные (показ, наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
практические (устные и письменные упражнения, игры, тесты);
активные (ролевые игры, творческие работы, проекты);
стимулирование и мотивация (создание ситуации успеха, похвала и поощрение).

Результат программы

Обучающиеся будут знать:

основные термины, связанные с изученными редакторами и сервисами, всемирной сетью Интернет;

приёмы работы с изученными сервисами и компьютерными программами;

основные характеристики профессии «Графический дизайнер»;

основные закономерности и правила средств композиции;

правила работы в глобальной сети Интернет.

Обучающиеся будут уметь:

свободно пользоваться компьютером и изучаемыми компьютерными программами;

осуществлять проектную деятельность: самостоятельно выбрать тему, составлять план и организовывать работу, поэтапно контролировать работу, анализировать результат и презентовать свой проект.

использовать полученные знания в повседневной жизни, в том числе в учебной деятельности.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы

Задачи программы решаются посредством проведения теоретических и практических занятий. Практические задания выполняются с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Для проверки качества усвоения теоретического и практического материала, оценки качества освоения программы, проводятся входная, промежуточная и итоговая диагностика с помощью практических работ, тестов, викторин, выполнения конкурсных работ по пройденному материалу, используется метод наблюдений.

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы является осуществление итоговой диагностики с заполнением диагностической карты, презентация творческих проектов, участие в выставках и конкурсах, связанных с тематикой программы.

Входная диагностика осуществляется в начале реализации программы. Цель: оценить начальный уровень знаний и умений обучающихся.

Промежуточная диагностика осуществляется в ходе реализации программы по итогам прохождения тех или иных тем.

Цель: оценить качество освоения обучающимися образовательной программы.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии с целью отслеживания уровня усвоения материала, изучаемого на предыдущих занятиях.

Учебный план

№	Наименование тем	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			Теория	Практика	
1	Введение в программу	1	1		Наблюдение, тестирование
2	Глобальная сеть Интернет	3	2	1	Наблюдение
2.1	Цифровая безопасность	1	1		Наблюдение
2.2	Онлайн сервисы подбора графики	2	1	1	Наблюдение
3	Adobe Photoshop	16	2	14	
3.1	Знакомство с редактором	2	2		Наблюдение
3.2	Отработка навыков работы с редактором	12		12	Практическая работа
3.3	Творческая работа	2		2	Практическая работа
4	Sony Vegas	16	2	14	
4.1	Знакомство с редактором	2	2		Наблюдение
4.2	Отработка навыков работы с редактором	12		12	Практическая работа
4.3	Творческая работа	2		2	Практическая работа
5	Steinberg Cubase Pro	6	2	4	
5.1	Знакомство с редактором	2	2		Наблюдение
5.2	Отработка навыков работы с редактором	4		4	Практическая работа
6	Adobe Illustrator	16	2	14	
6.1	Знакомство с редактором	2	2		Наблюдение
6.2	Отработка навыков работы с редактором	12		12	Практическая работа
6.3	Творческая работа	2		2	Практическая работа
7	Итоговая работа	10	1	9	Практическая работа
	Итого	68	12	56	

Методологическая основа курса

Основная методологическая установка курса – это обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по практическому использованию компьютера и компьютерных программ.

Индивидуальное освоение ключевых моментов программы происходит в совокупности теоретических сведений, изложенных простым доступным для детей языком, и практических работ на компьютере.

Особое внимание в программе уделяется подбору практических заданий. Подбор заданий направлен на развитие знаний и умений в области информационно-коммуникационных технологий, на становление и развитие абстрактного, пространственного, операционного, ассоциативного, образного видов мышления. Задания продуманы и подобраны так, чтобы охватить самые разные темы программы.

Кроме индивидуальной, применяется и групповая работа по 2 – 3 человека. На определенных этапах обучения школьники объединяются в группы для создания совместных проектов.

Условия реализации

Специальных требований к осваивающим образовательную программу ученикам не предъявляется, она является общедоступной.

В зависимости от способностей обучающихся, выполнение поставленных задач может усложняться или упрощаться.

Программа предназначена для детей 7-11 лет, изъявивших желание заниматься изучением компьютерных программ, и рассчитана на 68 часов. Отбор учащихся может осуществляться при следующем условии: обучающийся должен соответствовать возрастной группе и иметь желание приобрести навыками работы на компьютере.

Материально-техническое обеспечение.

1. Учебный кабинет, оборудованный на 15 индивидуальных рабочих мест и учительское рабочее место, оснащенный медиа проектором и принтером.
2. Комплекты дидактических материалов, наглядных пособий по отдельным темам (тематические подборки учебных материалов).
3. Раздаточные материалы.

Список литературы для педагога

1. Антошин М.К. "Учимся работать на компьютере, М, 2011.
2. Базилевский А.А. Технология и формообразование в проектной культуре дизайна (Влияние технологии на морфологию промышленных изделий). Автореф. канд. иск. М., 2006.
3. Ватерман Г. Дизайн вашей квартиры./ Г. Ватерман. – М.: «Кристина и КО», 1993.
4. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Учеб. пос. М.: Архитектура - С, 2004.
5. Комер Д. "Принципы функционирования Интернета", С-П, 2014.
6. Коноплева И.А., Хохлова О.А., Денисов А.В. "Информационные технологии", М, 2015.
7. Кузин В.С. Основы дизайна. – М., 1997.
- Макарова Н.В. "Информатика и ИКТ ", С-П, 2014.
8. Могилев А.В, Пак Н.И., Хеннер Е.К. "Информатика", М, 2013.
9. Муравина А. Рецепты счастливого интерьера: М, 2017.

10. Нидлман Д. Дом, милый дом.: С-П, 2016
11. Олифер В.Г., Олифер Н.А. "Компьютерные сети", С-П, 2014.
12. Петров М.Н., Молочков В.Н. Компьютерная графика, Питер, 2016.
13. Симонович С.В. Информатика. – СПб.: Питер, 2012.
14. Шимко В.Т. Архитектурно — дизайнерское проектирование/ В.Т.Шимко М.: «Архитектура», 2004.
15. Хомоненко А.Д. "Основы современных компьютерных технологий", С-П, 2010.
16. Эйвис М., Эйвис Д. Интерьер: выбираем цветовой дизайн/ М.Эйвис, Д.Эйвис . М.: «Ниола 21-й век», 2001.

Интернет-источники

1. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Росдизайн <http://www.rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>
2. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте NataNaus <http://www.infanata.org/color/graph>
3. Большая библиотека электронных книг по дизайну и графике на сайте Мир Книг http://www.mirknig.com/design_grafika
4. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Community.Livejournal.com http://community.livejournal.com/design_books
5. Большая библиотека электронных книг и журналов по дизайну и графике на Books Gide <http://www.booksgid.com/design>
6. Небольшая подборка книг и статей по графическому дизайну на сайте Clipart.ru <http://artclips.ru/library.html>
7. Книги и журналы на сайте Обложка.инфо <http://oblozhka.info/library/design>
8. Электронные учебники по графическому дизайну на сайте <http://www.visual-form.ru/affiliatebooks.htm>

Список литературы для учащихся

1. Антошин М.К. Учимся работать на компьютере, М, 2014.
2. Ахременко В. Дизайн малогабаритной квартиры. Правила увеличения пространства , С-П, 2018.
3. Кокс Д, Т., Хейдрик Э. Краткий курс Internet Explorer, С-П, 2012. 4. Попов В. Практикум по Интернет - технологиям, С-П, 2012.
4. Крамлиш К. Internet для занятых, изд-во Питер, С-П, 1997.
5. Муравина А. Рецепты счастливого интерьера: М, 2017.
6. Паронджанов В.Д. Занимательная информатика.– М: Росмэн, 2012.
7. Самоучитель работы в сети Интернет. Самые популярные программы под ред. Комягина В.Б., М, 2010.
8. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ. – М.: БИНОМ, 2012.