

**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 №7 от 25.05.2023г.

**УТВЕРЖДЕНА**

Директор ФГБОУ  
«Прогимназия «Снегири»  
Николаева Т.Н.  
Приказ № 80/1 от 31.08.2023

**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 2023

## **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, регламентирующими 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 полновесных 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 |                          |
| <b>1</b> | <b>Введение в программу</b>           | 1           | 1           |          | Наблюдение, тестирование |
| <b>2</b> | <b>Глобальная сеть Интернет</b>       | 3           | 2           | 1        | Наблюдение               |
| 2.1      | Цифровая безопасность                 | 1           | 1           |          | Наблюдение               |
| 2.2      | Онлайн сервисы подбора графики        | 2           | 1           | 1        | Наблюдение               |
| <b>3</b> | <b>Adobe Photoshop</b>                | 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      |
| <b>4</b> | <b>Sony Vegas</b>                     | 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      |
| <b>5</b> | <b>Steinberg Cubase Pro</b>           | 6           | 2           | 4        |                          |
| 5.1      | Знакомство с редактором               | 2           | 2           |          | Наблюдение               |
| 5.2      | Отработка навыков работы с редактором | 4           |             | 4        | Практическая работа      |
| <b>6</b> | <b>Adobe Illustrator</b>              | 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      |
| <b>7</b> | <b>Итоговая работа</b>                | 10          | 1           | 9        | Практическая работа      |
|          | <b>Итого</b>                          | 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 NataHaus <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](http://www.mirknig.com/design_grafika)
4. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Community.Livejournal.com [http://community.livejournal.com/design\\_books](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.