


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа» с. Взморье
Долинского района Сахалинской области

Согласовано
на заседании педагогического совета
МБОУ СОШ с. Взморье
Протокол № 4 от «16» мая 2022 г.

Утверждаю:
и. о. директора МБОУ СОШ с. Взморье
 Абалакова О.В.
Приказ № 69-ОД от 20.05.2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Мир мультимедиа»

для обучающихся 5 - 8 классов

2022-2023 учебный год

с. Взморье

Планируемые результаты освоения курса

Личностные образовательные результаты

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
 - интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
 - готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; • развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты. Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм»;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; хранение и обработка информации; поиск, передача и хранение информации),
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИК

Предметные образовательные результаты

Учащиеся должны знать:

- Возможности среды программирования для создания анимации;
- возможности графического редактора и назначение управляющих элементов;
- особенности растровой графики;
- графические объекты-примитивы;
- технологию создания и редактирования графических объектов.
- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты и инструменты PowerPoint;
- этапы создания презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации.

Учащиеся должны уметь:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
- создать слайд;
- изменить настройки слайда;
- создать анимацию текста, изображения;
- вставить в презентацию звук и видеоклип;
- создать презентацию из нескольких слайдов.
- знают виды компьютерной графики, их функциональные, структурные и технологические особенности;
- умеют эффективно использовать аппаратное и программное обеспечения компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- владеют способами работы со средой Adobe Photoshop;
- знают принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью компьютера;
- владеют системой базовых знаний для создания и редактирования растрового изображения;
- приобретают навыки обработки изображений, создания растровых рисунков;
- вырабатывают навыки коллективной работы над совместным графическим проектом
- создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты.

Содержание курса:

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного факультатива отражает потребности учащихся и школы.

Мультимедиа технологии – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Главная задача продуктов мультимедиа – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Решение задачи предполагает:

- помощь в обработке рисунков;
- помощь в постановке целей презентации;
- проработку плана презентации, её логической схемы;
- стилевое решение презентации;
- дизайн слайдов презентации;
- создание анимационных и видео-роликов;
- озвучивание презентации;
- сборку презентации;
- помощь в создании домашних слайд – фильмов.

Программа называется «Мир мультимедиа технологий», потому что это действительно мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

Программа имеет практическую направленность.

Цели: 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.

Задачи:

Образовательные:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом.

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления.

Данная программа рассчитана на учащихся 5-8 классов. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу – всего 34 ч. Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

В конце обучения – конкурс презентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

№ п/п	Наименование тем	Формы аттестации, контроля
5 класс		
1	Модуль 1. Информационная безопасность.	Защита творческих работ
2	Модуль 2. Создание анимации в среде Scratch .	Защита творческих работ
3	Модуль 3. Редактирование видео. Смарт-приложения Kinemaster	Видеоролик
Итого:		34
6 класс		
1	Модуль 1. . Создание презентаций в среде Power Point .	Защита творческих работ
2	Модуль 2. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Paint .	Защита творческих работ
3	Модуль 3. Редактирование видео. Смарт-приложения YouCut .	Видеоролик
Итого:		34
7 класс		
1	Модуль 1. Графический дизайн	Защита творческих работ
2	Модуль 2. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Adobe Photoshop.	Защита творческих работ
8 класс		
Итого:		34
1	Модуль 1. . Создание презентаций в среде Canva и Power Point .	Защита творческих работ
2	Модуль 2. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker	Фильмы
Итого:		34

Тематическое планирование

Тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов
Модуль 1. Информационная безопасность (4 ч.)		
1	Понятие информации. Информация в сети Интернет. Принципы безопасного, целесообразного и этичного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете	1
2	Персональные данные и их защита.	1
3	Правовые основы работы с мультимедийной информацией. Бесплатные базы мультимедийной информации.	1
4	Поиск мультимедиа в сети Интернет.	1
Модуль 2. Создание анимации в среде Scratch.		
5	Среда программирования скретч. Регистрация. Выбор языка. Установка на ПК	1
6	Среда программирования скретч. Установка на ПК	1
7	Среда программирования скретч. Интерфейс.	1
8	Скретч-персонаж. Спрайты. Библиотека спрайтов. Способы запуска программы. Создание простейших алгоритмов.	1
9	Сцена. Графический редактор редактирования фонов.	1
10	Редактирование спрайтов. Анимация персонажа. Растровое и векторное представление персонажа.	1
11	Создание сложных геометрических орнаментов по типу «спираль».	1
12	Создание простейших алгоритмов движения. Сенсоры. Взаимодействие персонажей.	1
13	Программирование движения в среде скретч. Клонирование. Переход между кадрами.	1
14	Программирование движения в среде скретч. Клонирование. Переход между кадрами.	1
15	Создание простейшего мультфильма игры в среде скретч.	1
16	Использование переменных для осуществления анимации	1
17	Работа со звуком.	1
18	Озвучивание персонажей.	1
19	Разработка анимационного проекта. Сценарий. Раскадровка.	1
20	Самостоятельная разработка анимационного проекта.	1
21	Самостоятельная разработка анимационного проекта.	1
22	Представление и защита проекта.	1
23	«Создание простейшей игры в среде скретч.»	1
24	Представление и защита проекта.	1
Модуль 3. Редактирование видео. Смарт-приложения Kinemaster		
25	Приложение Kinemaster . Назначение. Основные требования к платформе Android. Установка. Интерфейс.	1
26	Обработка видеоряда средствами Kinemaster . Добавление мультимедиа. Склейка.	1
27	Обработка видеоряда средствами Kinemaster . Эффекты. Переходы.	1
28	Работа со звуком в приложении Kinemaster . Извлечение звуковой дорожки. Наложение звука	1
29	Работа со звуком в приложении Kinemaster . Запись аудио.	1
30	Обработка видеоряда средствами Kinemaster . Стопкадр.	1
31	Обработка видеоряда средствами Kinemaster . Работа со слоями.	1
32	Обработка видеоряда средствами Kinemaster . Наложение текста.	1
33	Самостоятельная разработка проекта по теме: «Создание видеоролика средствами Kinemaster .»	1
34	Представление и защита проекта.	1

Тематическое планирование 6 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов
Модуль 1. Создание презентаций в среде Power Point		
1	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики	1
2	Мультимедиа технологии. Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение	1
3	Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах	1
4	Принцип наглядности и минимализма.	1
5	Вставка объектов. Рисунок. Диаграмма.	1
6	Вставка объектов. Вставка текста на слайд. Надпись.	1
7	Вставка объектов. Звук.	1
8	Настройка стиля в презентации.	1
9	Требования к тексту и заголовкам, как привлечь внимание. Рисунки на слайдах	1
10	Рамки и рамочки. Форматирование и сжатие рисунков	1
11	Использование анимации на слайдах презентации	1
12	Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах	1
13	Слайд - фильм.	1
14	Настройка показа презентации	1
15	Доработка презентаций	1
16	Самостоятельная разработка проекта	1
17	Итоговая работа. Мультфильмы своими руками	1
Модуль 2. Модуль 2. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Paint.		
18	Основы работы на ПК. Растровая графика.	1
19	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint .	1
20	Изучения интерфейса программы. Изучение панели инструментов. Карандаш. Кисточка.	1
21	Преобразования формы. Графические примитивы.	1
22	Редактирование рисунка. Ластик. Корректировка элементов рисунка	1
23	Дополнительно. Рисунки символами	1
24	Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"	1
Модуль 3. Редактирование видео. Смарт-приложения YouCut		
25	Приложение YouCut . Назначение. Основные требования к платформе Android. Установка. Интерфейс.	1
26	Обработка видеоряда средствами YouCut . Добавление мультимедиа. Склейка.	1
27	Обработка видеоряда средствами YouCut . Эффекты. Переходы.	1
28	Работа со звуком в приложении YouCut . Извлечение звуковой дорожки. Наложение звука	1
29	Работа со звуком в приложении YouCut . Запись аудио.	1
30	Обработка видеоряда средствами YouCut . Стопкадр.	1
31	Обработка видеоряда средствами YouCut . Работа со слоями.	1
32	Обработка видеоряда средствами YouCut . Наложение текста.	1
33	Самостоятельная разработка проекта по теме: «Создание видеоролика средствами YouCut .»	1
34	Представление и защита проекта.	1

Тематическое планирование 7 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов
Модуль 1. Графический дизайн		
1	Презентации и программы для создания презентаций. Графический дизайн.	1
2	Сравнение программ Power Point и Canva .	1
3	Использование шаблонов для Canva .	1
4	Требования к тексту и заголовкам, как привлечь внимание. Рисунки на слайдах. Встроенные возможности.	1
5	Правила оформления коротких и длинных текстов.	1
6	Титульные листы с фотографией на фоне.	1
7	Рамки и рамочки. Форматирование и сжатие рисунков	1
8	Оформление социальных сетей. Дизайн обложек	1
9	Коллаж. Адаптирование обложек для различных социальных сетей.	1
10	Колористика и роль цвета в дизайне.	1
11	Создание шаблонов на основе фотографий	1
12	Настройка показа презентации	1
Модуль 2. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Adobe Photoshop.		
13	Основы работы на ПК. Растровая графика.	1
14	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	1
15	Изучения интерфейса программы	1
16	Изучение панели инструментов	1
17	Изучение и применение слоев и фильтров	1
18	На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаём витражи	1
19	Преобразования формы. Рисуем бабочку	1
20	Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка	1
21	Векторная графика 1	1
22	Векторная графика 2	1
23	Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop	1
24	Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop	1
25	Коллаж	1
26	Фотомонтаж	1
27	Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник фотографа	1
28	Удивительные возможности сканера.	1
29	Программа для сканирования изображений	1
30	Сканирование, обработка и сохранение изображений	1
31	Анимация и её последствия.	1
32	Анимация и её последствия. Создаём движение	1
33	Дополнительно. Рисунки символами	1
34	Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"	1
Тематическое планирование 8 класс		
№ п/п	Тема	Кол-во часов
Модуль 1. Создание презентаций в среде Canva и Power Point.		
1	Пять правил хорошей презентации	1
2	Шаблоны для презентаций. Титульный лист.	1
3	Добавление объектов в презентацию. Настройка показа.	1
4	Самостоятельная разработка презентации.	1
Модуль 2. Создание фильмов с помощью программ Windows Movie Maker и Nero Vision (30ч)		
5	Как создать фильм, какие программы.	1
6	Что такое Windows Movie Maker	1
7	Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker	1
8	Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker	1

9	Функции и параметры Windows Movie Maker	1
10	Функции и параметры Windows Movie Maker	1
11	Создание фильмов. Сценарий и монтаж	1
12	Создание фильмов. Сценарий.	1
13	Создание фильмов. Монтаж.	1
14	Создание фильмов. Текстовое сопровождение	1
15	Создание фильмов. Кино	1
16	Создание фильмов. Музыка	1
17	Что такое Nero Vision	1
18	Изучение интерфейса программы Nero Vision	1
19	Изучение интерфейса программы Nero Vision	1
20	Функции и параметры Nero Vision	1
21	Функции и параметры Nero Vision	1
22	Создание фильмов. Сценарий и монтаж	1
23	Создание фильмов. Сценарий.	1
24	Создание фильмов. Монтаж.	1
25	Создание фильмов. Текстовое сопровождение	1
26	Вставка видеопереходов	1
27	Создание фильмов. Кино	1
28	Создание фильмов. Музыка	1
29	Кинозачёт.	1
30	Кинозачёт	1
31	Защита проекта	1
32	Защита проекта	1
33	Зрительные иллюзии	1
34	Итоговая зачетная работа	1