

**Комитет по образованию Администрации города Серпухова
Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Дом детского и юношеского технического творчества»**

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Мир мультимедиа технологий»
техническая направленность
(базовый уровень)**

**Возраст обучающихся: 8 – 15 лет
Срок реализации: 2 года**

**Автор-составитель:
Гущина Л.Н.,
педагог дополнительного образования**

2018г.
Серпухов

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Владение информационными технологиями становится базовым требованием к ученикам, оканчивающим школу в XXI веке. Бурно развивающийся процесс информатизации образования позволяет использовать в обучении широкий спектр средств новых информационных технологий.

Широкое распространение мультимедиа технологий вызывает необходимость усилить подготовку обучающихся теоретическим и практическим основам работы с мультимедиа приложениями.

Программа объединения «Мир мультимедиа технологии» даёт возможность обучающимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания мультимедиа приложений. Работая над мультимедиа проектом, ученики получают опыт использования современных технических средств, с одной стороны, с другой стороны - приобретут навыки индивидуальной и коллективной работы, которые пригодятся им в будущей производственной деятельности.

Нормативные документы

Нормативные документы для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
- Концепция модернизации российского образования на период до 2020 года.
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. №1008.
- Федеральный государственный стандарт основного общего образования.
- "Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России".
- Примерными требованиями к программам дополнительного образования (Приложение к письму Департамента молодежной политики воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006г. №06-1844).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Устав МУДО ДДЮТТ.

Направленность программы: техническая.

Актуальность программы

Актуальность предлагаемой образовательной программы заключается в том, что в настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Создание мультимедиа проектов способствует формированию нового типа обучающегося, об-

ладающего набором умений и навыков самостоятельной конструктивной работы, владеющего способами целенаправленной интеллектуальной деятельности, готового к сотрудничеству и взаимодействию, наделенного опытом самообразования.

Изучение программы «Мир мультимедиа технологий» позволит обучающимся более полно выявить свои способности в изучаемой области знаний, создать предпосылки по применению освоенных способов создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, подготовить себя к осознанному выбору профессий, предусматривающих работу с персональным компьютером.

Новизна программы

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры.

Программа составлена с учетом профилактики здорового образа жизни.

Цели и задачи курса

Цели:

1. развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников к информационным технологиям;
2. повышение компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов;
3. формирование и развитие интеллектуальных и практических умений учащихся, их нравственное совершенство.

Основные задачи:

1. овладение навыками работы с различными мультимедиа приложениями;
2. успешное применение полученных навыков в учебной и повседневной деятельности;
3. обучение навыкам решения проблем и другим видам критического мышления;
4. создание импульса для проявления творческих способностей обучающихся и формирование навыков самостоятельной, групповой исследовательской и творческой работы для создания мультимедиа проектов;
5. выявление и развитие способностей и интереса к научной (научно-исследовательской деятельности);
6. побуждение обучающихся к сотрудничеству, в том числе для решения проблем местного сообщества (учебной группы, класса, школы, места жительства и т.д.).

Особенности программы

Знания, полученные при изучении программы «Мир мультимедиа технологий», обучающиеся могут использовать:

- при создании рекламной продукции;
- для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний — физике, химии, биологии и др.

Созданные изображение и другие мультимедиа продукты могут быть использованы в докладах, статьях, мультимедиа презентации. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности. Основной особенностью этого программы является то, что учащийся превращается в субъект познавательной дея-

тельности, развивается на формировании механизма мышления, а не на эксплуатации памяти, используя метод проектирования.

Программа отличается от аналогичных сочетанием нескольких факторов:

- актуальностью поставленных задач;
- высокой социальной обусловленностью;
- продуктивной личностной ориентацией обучающихся;
- формированием эстетического вкуса, умения видеть окружающую красоту и природу;
- опережающее знакомство с первоначальными знаниями по черчению, геометрии, изобразительному искусству, направленное на развитие творческого мышления;
- наличие оценочно-результативного блока, позволяющего оценить эффективность программы, уровень развития ребенка;
- профориентация обучающихся;
- использование на занятиях новейших компьютерных технологий.

Количество обучающихся в группе: 10-17 человек.

Адресат программы

Программа рассчитана для детей от 8 до 15 лет. Программа может корректироваться в процессе работы с учетом возможностей материально-технической базы, возрастных особенностей обучающихся, их способностей усваивать материал.

Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие. Наполняемость в группах составляет: первый год обучения – 13-17 человек; второй год обучения – 10-14 человек. Уменьшение числа обучающихся в группе на втором году обучения объясняется увеличением объема и сложности изучаемого материала.

Объем курса: 288 часов за 2 года обучения (144 часа в год). Занятия проходят два раза в неделю по 2 часа.

Организация учебного процесса

Формы организации учебного

са: индивидуальные; групповые; фронтальные; практикумы; работа в мини-группах, которая предполагает сотрудничество несколько человек по какой-либо учебной теме.

Особенности организации образовательного процесса: обучающиеся сформированы в группы разных возрастных категорий, являющихся основным составом объединения. Состав групп – постоянный.

Форма обучения: очная.

Данная программа основана на взаимосвязи процессов обучения, воспитания и развития обучающихся. **Основными принципами работы** по программе являются:

- **принцип научности**, который заключается в сообщении знаний об устройстве персонального компьютера, программах векторной и растровой графики и т.д., соответствующих современному состоянию науки;
- **принцип доступности** выражается в соответствии образовательного материала возрастным особенностям детей и подростков;
- **принцип сознательности** предусматривает заинтересованное, а не механическое усвоение воспитанниками знаний, умений и навыков;
- **принцип наглядности** выражается в демонстрации готовых проектов и этапов выполнения этих проектов;
- **принцип вариативности**. Некоторые программные темы могут быть реализованы в различных видах технической деятельности, что способствует вариативному подходу к осмыслению этой или иной творческой задачи.

Данная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- формах и методах обучения (дифференцированное обучение, комбинированные занятия);
- методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);
- средствах обучения. Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, видеоматериалы.

При проведении занятий традиционно используются следующие формы работы:

- **демонстрационная**, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- **фронтальная**, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- **самостоятельная**, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Формы обучения:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.

Планируемые образовательные результаты освоения курса

Личностные результаты:

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному самоопределению, общественной активной личности, гражданской позиции, куль-

туры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, которые представлены следующими компонентами: мотивационно-целостными (самореализация, саморазвитие, самосовершенствование); когнитивными (знания, рефлексия деятельности); операциональными (умения, навыки); эмоционально-волевыми (самооценка, эмоциональное отношение к достижению);

- учебно – познавательного интерес к мультимедийному творчеству
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мультикультурной картиной современного мира;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

Метапредметные результаты:

- усвоение обучающимися способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность учащихся к самостоятельному усвоению новых знаний и навыков;
- развитие мотивации, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности.
- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ.
- решать художественные задачи с опорой на знания о цвете, правил композиций, усвоенных способах действий;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;
- навыкам работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок.

Предметные результаты:

- развитие интереса к предмету, включение в познавательную деятельность,
- приобретение определенных знаний, умений, навыков, освоенных учащимися в ходе изучения предмета,
- уважать и ценить искусство и художественно-творческую деятельность человека;
- понимать образную сущность искусства;
- выражать свои чувства, мысли, идеи и мнения средствами художественного языка;
- создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости и в пространстве.

Ожидаемые результаты.

- Программное направление курса определяет круг вопросов, связанных с изучением программных средств, предназначенных для обработки звуковой, графической и видео информации и технологией работы в них. Техническое направление определяет знание аппаратной части компьютера, используемой непосредственно при работе со звуком и видео.
- В процессе изучения курса надо научиться работать в различных редакторах, познакомиться с приемами обработки звука, видео и другой информации, с основными этапами создания мультимедийного продукта.
- Обеспечение адаптации к жизни в обществе, профессиональной ориентации.

По результатам обучения учащиеся должны знать:

- назначение и возможности мультимедиа;
- требования к разработке мультимедиа проектов;
- технологию и приемы работ по созданию мультимедиа приложений.
- программные и аппаратные средства, необходимые для создания мультимедиа презентаций;
- этапы разработки мультимедиа презентаций;
- основные понятия мультимедиа (сцена, кадр);
- основные компоненты мультимедиа презентаций;
- типы звуковых, анимационных файлов.
- классификацию, назначение и возможности программ для разработки мультимедиа приложений;
- форматы используемых файлов;
- технологию и приемы разработки компонентов мультимедиа приложений.

По результатам обучения учащиеся должны уметь:

- использовать программы для подготовки мультимедиа приложений;
- разрабатывать сценарий проекта;
- работать в составе творческой группы;
- собирать, отлаживать и испытывать мультимедийное приложение.
- использовать техническое задание, инструкции к выполнению проекта;
- разработать сценарий проекта по выбранной теме;
- подготовить текстовые компоненты, с использованием текстового процессора;
- подготовить графические компоненты разными средствами;
- создать простейшие трехмерные графические объекты с помощью графических редакторов;
- создать простейшую анимацию;
- осуществить поиск звуковых, анимационных файлов в сети Internet;
- осуществить сбор и отладку мультимедийной презентаций на основе подготовленных компонентов;
- воспроизвести в презентации анимацию;
- свободно ориентироваться в среде разработки мультимедиа презентаций Media Producer;
- работать с устройствами компьютера (дисками, сканером, принтером);
- использовать при необходимости вспомогательное программное обеспечение (архиваторы);

- подготовить пояснительную записку к презентации;
- произвести демонстрацию и защиту презентации.
- создавать компоненты для мультимедиа приложений;
- использовать различные компоненты в своих проектах;
- организовывать работу в составе творческой группы;
- конвертировать готовое мультимедиа приложение в другие форматы.

Формы подведения итогов: наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, практическая работа, творческий проект.

Критериями выполнения программы служат:

- стабильный интерес обучающихся к научно-техническому творчеству;
- массовость и активность участия детей в мероприятиях по данной направленности;
- результативность по итогам городских, региональных, международных конкурсов, выставок или фестивалей;
- проявление самостоятельности в творческой деятельности.

Формой оценки качества знаний, умений и навыков, учитывая возраст обучающихся, являются:

- конкурсы, викторины, выставки;
- тематический (обобщающий) контроль (тестирование);
- портфолио обучающихся.

Диагностика результата и контроль за прохождением образовательной программы:

- интерес детей к компьютерному моделированию диагностируется путем наблюдений за ребенком на занятиях, во время выполнения практических заданий, при подготовке к конкурсам и выставкам;
- развитие творческих способностей диагностируется через анализ поведения ребенка на занятиях, при подготовке к конкурсам и участии в них;
- владение ребенком теоретическим материалом оценивается во время защиты своего проекта, а также при проведении теоретического опроса обучающегося;
- реализации воспитательных задач, обозначенных в образовательной программе, способствует пропаганда достижений творческого объединения при участии его обучающихся в муниципальных, региональных, всероссийских конкурсах, фестивалях, выставках.

Учебно-тематический план 1 года обучения

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации \ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в мультимедиа	4	3	1	опрос
2	Работа с внешними устройствами	6	2	4	опрос, наблюдение
3	Работа в программе PowerPoint	18	4	14	практ. работа
4	Применение информационных технологий в проектной деятельности	10	10		тестирование
5	Среда Media Producer	30	10	20	проект

	Создание проекта				
6	Стандартные программы для работы со звуком Создание проекта	16	2	14	проект
7	Основы работы с графическими изображениями Создание проекта	14	4	10	проект
8	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker Создание проекта	20	4	16	проект
9	Основы работы с видео в программе PowerDirector Создание проекта	20	4	16	проект
10	Повторение. Анализ итогов года	6	2	4	проект
	Итого	144	55	99	

Содержание учебного плана 1 год обучения

Введение в мультимедиа (4 часа).

Теория. Назначение, возможности и области применения мультимедиа. Основные понятия.

Практика. Использование аппаратных и программных средств для подготовки мультимедиа продуктов.

Работа с внешними устройствами (6 часа).

Теория. Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером.

Практика. Программы для работы с внешними устройствами.

Работа в программе PowerPoint (18 часов).

Теория. Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда».

Практика. Формат оформления, режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа (репетиции).

Применение информационных технологий в проектной деятельности(10 часов).

Теория. Технология проекта. Структура исследовательской деятельности. Аргументацию актуальности взятой для исследования темы, формулирование проблемы исследования, его предмета и объекта, обозначение задач исследования в последовательности принятой логики, определение методов исследования, источников информации, выбор методологии исследования, выдвижение гипотез решения обозначенной проблемы, разработку путей ее решения, обсуждение полученных результатов, выводы, Реализация проекта. Оформление результатов проектной деятельности.

Среда Media Producer (30 часов).

Теория. Технология подготовки текстовых компонентов. Требования к подготовке и размещению текста на слайде презентации. Технология подготовки графических компонентов. Трехмерные графические редакторы

Практика. Создание шаблона слайда презентации в среде Media Producer для дальнейшего использования при создании мультимедийной презентации. Подготовка художественных текстов в среде трехмерного графического редактора Cool3D. Создание графических объектов в среде Compact Draw. Подготовка графических компонентов с использованием сканера. Поиск графических компонентов в сети Internet. Понятие анимации. Поиск анимационных файлов. Проигрывание анимационных файлов. Создание простейшей анимации. Звуковое сопровождение. Поиск звуковых файлов. Проигрыватели звуковых файлов.

Выполнение творческого задания

Использование программы Media Producer для подготовки мультимедийных презентаций. Сцены и кадры. Формирование эскизов сцен. Формирование слайдов презентации в среде Media Producer. Сбор и отладка мультимедиа презентаций в среде Media Producer. Создание пояснительной записки к презентации. Демонстрация и защита презентаций.

Стандартные программы для работы со звуком (16 часов).

Теория. Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Запуск программы. Интерфейс. Инструментальная панель. Таблички длительности звучания файла в секундах. Основное меню. Работа со звуковыми файлами. Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Характеристики файла. Объем данных в байтах, скорость выборки, разрешающая способность.

Практика. Настройка устройств записи звука. Вызов программы «Регулятор уровня». Интерфейс программы. Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл. Запись звука с микрофона. Настройка устройства записи. Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить. Монтаж звука: микширование (смешать с буфером, смешать с файлом), изменение громкости, эффект эхо.

Основы работы с графическими изображениями (14 час).

Теория. Особенности векторного и растрового изображения. Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений.

Практика. Работа со встроенными рисунками в программе Word: изменение размеров, обрезка рисунка, комбинация изображения из фрагментов рисунка, группировка и наложение рисунков, размещение рисунка в тексте, привязка рисунка к месту в документе. Создание векторных графических изображений в Word: панель рисования, инструменты рисования, применение автофигур, формат автофигур, надписи, формат надписи.

Выполнение творческого задания. Основы работы с растровыми изображениями в программе PhotoShop. Экран программы PhotoShop. Инструменты программы. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения в других форматах.

Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker (20 час).

Теория. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма в программе Windows Movie Maker

Практика. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Основы работы с видео в программе PowerDirector (20 час).

Теория. Знакомство с программой. Процесс создания видеофильма.

Практика. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Повторение. Анализ итогов года (4 ч)

Теория. Анализ итогов года. Планирование на новый учебный год.

Практика. Проект на свободную тему.

Учебно-тематический план 2 года обучения

	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации \ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в мультимедиа	4	2	2	опрос
2	История создания детской анимации	14	6	8	опрос
3	Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей	18	8	10	проект, опрос
4	Компьютерная графика Создание проекта	38	8	30	тест, проект
5	Создание изображений с помощью Gimp Создание проекта	22	4	18	проект
6	Работа с видеоредактором Nero Vision Создание проекта	26	6	20	практ. работа, проект
7	Работа в среде Media Producer Создание проекта	20	4	16	практ. работа, проект
8	Повторение. Анализ итогов года.	2	2		
	Итого	144	40	104	

Содержание учебного плана

2 год обучения

Введение в мультимедиа (4 часа).

Теория. Аппаратные средства мультимедиа: звуковые карты, видеокарты (TV-тюнеры, фрейм-грабберы, MPEG-плееры), носители информации.

Программные средства мультимедиа: графика и фотоизображения, видео, цифровой звук.

Практика. Работа с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером. Программы для работы с внешними устройствами.

История создания детской анимации (14 ч)

Теория. Знакомство детей с историей движущегося изображения. Первые анимационные опыты «рогачей и усачей» 1912 года. История детской анимации.

Знакомство с видами мультипликационных фильмов: советские; аниме; современные; развивающие. Знакомство с теорией и технологией Stop Motion.

Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных. Знакомство с профессией мультипликатора.

Просмотр рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие мульт-аттракционы.

Практика. Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинки.

Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей (18 ч)

Теория. Организация глобальных сетей. Интернет как глобальная информационная система. WWW- всемирная паутина.

Практика. Инструменты для разработки Web-сайтов. Создание таблиц и списков на Web-странице. Способы организации гипертекстовых документов. Разработка сценария гипертекстового документа, состоящего из нескольких файлов. Гипертекстовые ссылки за пределами документа. Текстовые ссылки. Изображения-ссылки.

Виды сайтов, их назначение. Способы управления вниманием посетителей. Хостинг. Размещение сайта у провайдера FTP — передача файлов. Тестирование сайта. Создание собственного сайта.

Компьютерная графика (38 ч)

Теория. Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Достоинства и недостатки. Расширения файлов. Объекты растрового и векторного редактора.

Практика. Инструменты графических редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы Picture Manager. Работа с Gif-аниматором.

Создание изображений с помощью Gimp (22 ч)

Теория. Назначение. Интерфейс программы. Понятие плагина.

Практика. Действия с изображением: масштабирование, поворот, перемещение, размеры, сохранение. Фон изображения. Работа со слоями. Создание диптиха. Простая анимация. Эффект «Glitter». Создание коллажа. Создание анимации течения воды. Создание медийной кнопки для сайта. Создание анимации с помощью плавающих слоев.

Работа с видеоредактором Nero Vision (26 ч)

Теория. Возможности программы. Версии. Установка. Интерфейс программы.

Практика. Захват, редактирование и запись фильмов или слайд-шоу. Воспроизведение видео с цифровых DV-видеокамер или других внешних видеоустройств, подключенных к ПК, для записи видео в форматах DVD, DVD-VR/-VFR (в режиме видео)/+VR, на видеокомпакт-диски (VCD), в форматах Super Video (SVCD), мини-DVD, AVCHD или BD-AV или же для его сохранения в папку на жестком диске. Методы монтажа и коррекции. Добавление эффекты, разбиение материала по разделам с помощью автоматического обнаружения сцен, вручную. Создание собственных меню, основанные на предварительно заданных шаблонах с анимированными кнопками, добавление фонового изображения и текста, использование экрана пред-

варительного просмотра с помощью виртуального пульта ДУ. Импортное видео снятых видеоматериалов.

Работа в среде Media Producer (22 ч)

Практика. Процесс создания видеофильма. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма

Анализ итогов года (2 ч)

Материально-техническое обеспечение

Аппаратные средства

Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.

- Столы.
- Стулья
- Компьютеры.
- Сканер.
- Принтер.
- Колонки.
- Мультимедиа проектор.
- Экран.
- Микрофон.
- Цифровой фотоаппарат.
- Цифровая видеокамера.
- Дисковые накопители.
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь.

Программные средства

1. Операционная система – Windows 7/ XP, Linux
2. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, табличный процессор, программу для создания презентаций.
3. Язык программирования FreePascal.

Информационное обеспечение курса

1. Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста / "Диалог-МИФИ", М., 2014.
2. Воген Тэй. Мультимедиа. Практическое руководство/ "Попурри", Минск, 2015.
3. Кречман Д., Пушков А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ", Санкт-Петербург, 2012.
4. Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", Санкт-Петербург, 2011.
5. Мэтьюз М, Мэтьюз К. Эффективная работа с Corel Draw. "Питер", Санкт-Петербург, 2012.

Электронные ресурсы

- www.klyaksa.net
- www.metod-kopilka.ru
- www.pedsovet.org
- www.uroki.net
- www.intel.ru

Тематическое планирование 1 год обучения

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Введение в мультимедиа (4 часа)								
1				групповая	2	Назначение, возможности и области применения мультимедиа.		Практическая работа
2				групповая	2	Использование аппаратных и программных средств для подготовки мультимедиа презентации.		Практическая работа
Итого:							4	
Раздел. Работа с внешними устройствами (6 часа)								
3				групповая	2	Правила работы с внешними устройствами: цифровой видеокамерой, фотоаппаратом		Практическая работа
4				групповая	2	Правила работы с внешними устройствами: сканером.		Практическая работа
5				групповая	2	Работа с программой FineReader		Практическая работа
Итого:							6	
Раздел. Работа в программе PowerPoint (18 часов)								
6				групповая	2	Знакомство с программой. Интерфейс программы, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда».		Практическая работа
7				групповая	2	Формат оформления, режим работы «Сортировщик слайдов».		Практическая работа
8				групповая	2	Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео.		Практическая работа
9				групповая	2	Эффекты анимации. Режимы смены слайдов.		Практическая работа
10				групповая	2	Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации.		Практическая работа
11				групповая	2	Упаковка всех файлов презентации.		Практическая работа
12				групповая	2	Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа (репетиции).		Практическая работа
13				групповая	2	Выполнение проектной работы		Практическая работа
14				групповая	2	Защита проекта		Практическая работа
Итого							18	

Раздел. Среда Media Producer (40 часов)								
15				групповая	2	Создание шаблона слайда презентации в среде Media Producer		Практическая работа
16				групповая	2	Технология подготовки текстовых компонентов.		Практическая работа
17				групповая	2	Требования к подготовке и размещению текста на слайде презентации.		Практическая работа
18				групповая	2	Технология подготовки графических компонентов.		Практическая работа
19				групповая	2	Трехмерные графические редакторы.		Практическая работа
20				групповая	2	Создание графических объектов в среде Compact Draw.		Практическая работа
21				групповая	2	Подготовка графических компонентов с использованием сканера.		Практическая работа
22				групповая	2	Поиск графических компонентов в сети Internet. Сохранение. Использование.		Практическая работа
23				групповая	2	Понятие анимации. Поиск анимационных файлов.		Практическая работа
24				групповая	2	Проигрывание анимационных файлов.		Практическая работа
25				групповая	2	Создание простейшей анимации.		Практическая работа
26				групповая	2	Звуковое сопровождение. Поиск звуковых файлов.		Практическая работа
27				групповая	2	Проигрыватели звуковых файлов.		Практическая работа
28				групповая	2	Выполнение проектной работы		Практическая работа
29				групповая	2	Защита проекта		Практическая работа
30				групповая	2	Использование программы Media Producer для подготовки мультимедийных презентаций.		Практическая работа
31				групповая	2	Сцены и кадры.		Практическая работа
32				групповая	2	Формирование эскизов сцен. Формирование слайдов презентации в среде Media Producer.		Практическая работа
33				групповая	2	Сбор и отладка мультимедиа презентаций в среде Media Producer. Создание пояснительной записки к презентации.		Практическая работа
34				групповая	2	Демонстрация и защита презентаций.		Практическая работа

Итого:							40	
Раздел. Стандартные программы для работы со звуком (16 часов)								
35				групповая	2	Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Запуск программы. Интерфейс. Инструментальная панель.		Практическая работа
36				групповая	2	Работа со звуковыми файлами.		Практическая работа
37				групповая	2	Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Характеристики файла.		Практическая работа
38				групповая	2	Объем данных в байтах, скорость выборки, разрешающая способность.		Практическая работа
39				групповая	2	Настройка устройств записи звука. Интерфейс программы «Регулятор уровня».		Практическая работа
40				групповая	2	Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл.		Практическая работа
41				групповая	2	Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить.		Практическая работа
42				групповая	2	Монтаж звука: микширование		Практическая работа
Итого:							16	
Раздел. Основы работы с графическими изображениями (14 час)								
43				групповая	2	Особенности векторного и растрового изображения.		Практическая работа
44				групповая	2	Работа со встроенными графическими объектами в Word		Практическая работа
45				групповая	2	Создание векторных графических изображений в Word		Практическая работа
46				групповая	2	Основы работы с растровыми изображениями Инструменты программы в программе PhotoShop..		Практическая работа
47				групповая	2	Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения в программе PhotoShop.. Сохранение изображения в других форматах.		Практическая работа
48				групповая	2	Выполнение проектной работы		Практическая работа
49				групповая	2	Защита проекта		Практическая работа
Итого:							14	
Раздел. Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker (20 час)								
50				групповая	2	Знакомство с программой MovieMaker. Процесс создания видео-		Практическая

						фильма.		работа
51				групповая	2	Подготовка клипов.		Практическая работа
52				групповая	2	Монтаж фильма вручную.		Практическая работа
53				групповая	2	Использование видеоэффектов.		Практическая работа
54				групповая	2	Добавление видеопереходов.		Практическая работа
55				групповая	2	Вставка титров и надписей.		Практическая работа
56				групповая	2	Добавление фонового звука.		Практическая работа
57				групповая	2	Автоматический монтаж. Сохранение фильма.		Практическая работа
58				групповая	2	Выполнение проектной работы		Практическая работа
59				групповая	2	Защита проекта		Практическая работа
Итого:							20	
Раздел. Основы работы с видео в программе PowerDirector (20 час)								
60				групповая	2	Знакомство с программой Windows PowerDirector.		Практическая работа
61				групповая	2	Вставка титров и надписей.		Практическая работа
62				групповая	2	Подготовка клипов.		Практическая работа
63				групповая	2	Монтаж фильма вручную.		Практическая работа
64				групповая	2	Использование видеоэффектов.		Практическая работа
65				групповая	2	Добавление видеопереходов.		Практическая работа
66				групповая	2	Добавление фонового звука.		Практическая работа
67				групповая	2	Автоматический монтаж. Сохранение фильма.		Практическая работа
68				групповая	2	Выполнение проектной работы		Практическая работа
69				групповая	2	Защита проекта		Практическая работа

Итого:							20	
Повторение. Анализ итогов года								
70				групповая	2	Проект на свободную тему.		
71				групповая	2	Проект на свободную тему.		
72				групповая	2	Анализ итогов года. Планирование на новый учебный год.		
Итого:							6	

2 год обучения

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел. Введение в мультимедиа (4 ч)								
1				групповая	2	Аппаратные средства мультимедиа, носители информации.		Практическая работа
2				групповая	2	Программные средства мультимедиа		
Итого:							4	
Раздел. История создания детской анимации (14 ч)								
3				групповая	2	История детской анимации.		Практическая работа
4				групповая	2	Виды мультипликационных фильмов.		
5				групповая	2	Мультфильм в стиле «Stop Motion».		
8				групповая	2	Как делаются анимационные фокусы?		
7				групповая	2	Реальность и фантазия в творчестве мультипликатора.		
8				групповая	2	«Волшебный фонарь»- проекционный аппарат.		
9				групповая	2	Реальность и фантазия в творчестве мультипликатора.		
Итого:							14	
Раздел. Средства и технологии обмена информацией с помощью компьютерных сетей (18 ч)								
10				групповая	2	Организация глобальных сетей		Практическая работа
11				групповая	2	Интернет как глобальная ИС		
12				групповая	2	World Wide Web – Всемирная паутина		
13				групповая	2	Интернет: работа с браузером		
14				групповая	2	Инструменты для разработки Web-сайтов		
15				групповая	2	Интернет: создание Web-сайта с помощью MicrosoftWord		
16				групповая	2	Интернет: создание Web-сайта с помощью MicrosoftWord		

17				групповая	2	Итоговый проект «Создание собственного сайта».		
18				групповая	2	Итоговый проект «Создание собственного сайта».		
Итого							18	
Раздел. Компьютерная графика (38 ч)								
19				групповая	2	Виды графики.		Практическая работа
20				групповая	2	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop		
21				групповая	2	Изучения интерфейса программы, панели инструментов.		
22				групповая	2	Изучение и применение слоев и фильтров		
23				групповая	2	Создаём витражи		
24				групповая	2	Преобразования формы.		
25				групповая	2	Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка		
26				групповая	2	Векторная графика.		
27				групповая	2	Обработка изображений с помощью программы CorellDraw		
28				групповая	2	Коллаж		
29				групповая	2	Фотомонтаж		
30				групповая	2	Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник фотографа		
31				групповая	2	Удивительные возможности сканера.		
32				групповая	2	Сканирование, обработка и сохранение изображений		
33				групповая	2	Анимация и её последствия.		
34				групповая	2	Создаём движение		
35				групповая	2	Рисунки символами		
36				групповая	2	Выполнение проектной работы		
37				групповая	2	Защита проекта		
Итого							38	
Раздел. Создание изображений с помощью Gimp (22 ч)								
38				групповая	2	Назначение. Интерфейс программы. Понятие плагина.		Практическая работа
39				групповая	2	Действия с изображением: масштабирование, поворот, перемещение, размеры, сохранение.		
40				групповая	2	Фон изображение. Работа со слоями.		
41				групповая	2	Создание диптиха.		
42				групповая	2	Создание коллажа.		
43				групповая	2	Простая анимация. Эффект «Glitter».		
44				групповая	2	Создание анимации течения воды.		
45				групповая	2	Создание медийной кнопки для сайта.		

46				групповая	2	Создание анимации с помощью плавающих слоев.		
47				групповая	2	Выполнение проектной работы		
48				групповая	2	Защита проекта		
Итого							22	
Раздел. Работа с видеоредактором Nero Vision (26 ч)								
49				групповая	2	Создание фильмов. Музыка		Практическая работа
50				групповая	2	Что такое Nero Vision?		
51				групповая	2	Изучение интерфейса программы Nero Vision		
52				групповая	2	Изучение интерфейса программы Nero Vision		
53				групповая	2	Функции и параметры Nero Vision		
54				групповая	2	Функции и параметры Nero Vision		
55				групповая	2	Создание фильмов. Сценарий и монтаж		
56				групповая	2	Создание фильмов. Сценарий.		
57				групповая	2	Создание фильмов. Монтаж.		
58				групповая	2	Создание фильмов. Текстовое сопровождение		
59				групповая	2	Вставка видеопереходов		
60				групповая	2	Выполнение проектной работы		
61				групповая	2	Защита проекта		
Итого							26	
Раздел. Работа в среде Media Producer (20 ч)								
62				групповая	2	Создание шаблона слайда презентации в среде Media Producer		Практическая работа
63				групповая	2	Технология подготовки текстовых компонентов.		Практическая работа
64				групповая	2	Технология подготовки графических компонентов.		Практическая работа
65				групповая	2	Трехмерные графические редакторы.		Практическая работа
66				групповая	2	Создание графических объектов в среде Compact Draw.		Практическая работа
67				групповая	2	Подготовка графических компонентов с использованием сканера.		Практическая работа
68				групповая	2	Работа с графическими компонентами в сети Internet.		Практическая работа
69				групповая	2	Создание простейшей анимации. Звуковое сопровождение.		Практическая работа

70				групповая	2	Выполнение проектной работы		Практическая работа
71				групповая	2	Защита проекта		Практическая работа
Итого							20	
72					2	Анализ итогов года		