

**Управление образования администрации Богучанского района
Центр дополнительного образования детей**

Утверждена на методсовете
«__»_____2016 г.

Директор МКОУ ДОД ЦДОД
Корнева_ И С _____

**Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа**

«От замысла до проекта»

Автор программы: педагог дополнительного
образования Бабинская Л.Ю .

Срок реализации программы: 2 года

Возраст обучающихся 12-14 лет

Богучаны
2017 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы - техническая.

Успех в современном мире во многом определяется способностью человека организовать свою жизнь как проект: определить дальнюю и ближайшую перспективу, найти и привлечь необходимые ресурсы, наметить план действий и, осуществив его, оценить, удалось ли достичь поставленных целей.

Актуальность и целесообразность.

В последнее десятилетие, в связи с широким применением информационных технологий (ИКТ), проектная деятельность стала более насыщенной и эффективной. Применение ИКТ в проектной деятельности помогает учащимся осваивать новые способы работы с альтернативными источниками информации (Internet, мультимедиа энциклопедии и пр.), формировать основы информационной культуры.. В процессе использования информационных технологий в проектной работе автоматически формируется отношение к компьютеру (и программам) как к исполнителю, то есть инструменту, с помощью которого можно решить поставленную задачу быстро, качественно, интересно.

Чтобы адаптироваться в жизни, стать востребованным и компетентным специалистом, ребенку необходимо научиться самостоятельному исследованию и добыванию необходимых знаний и умений, как можно раньше научиться использовать для этого возможности ИКТ.

Проектная деятельность с использованием ИКТ дает возможность формировать активную учебно-познавательную деятельность учащихся в условиях увеличивающейся информатизации общества.

Новизна программы состоит в ее ориентации на овладении обучающимися базовыми приемами и навыками проектной деятельности, обучение детей мыслить самостоятельно, ставить и решать проблемы, привлекая знания из разных областей с использованием ИКТ.

Цель программы: формирование основ проектной грамотности у обучающихся через решение практических задач, интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников к информационным технологиям, повышение компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа и технологий и создания собственных проектов;

Задачи:

Образовательные:

1. Включение учащихся в проектную и исследовательскую деятельность.
2. Получение общего представления о месте проекта в системе медиарынка.
3. Освоение инструментов проектирования медиапроектов.

4. Обучение учащихся создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
5. Формирование умения планировать свою работу над проектом;
6. Развитие мотивации к сбору информации.
7. Формирование умения давать оценку готовому продукту, своей работе над проектом
8. Обучение учащихся пользованию Интернетом

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Развитие культуры общения
4. Формирование навыков сотрудничества и совместной деятельности и работы в команде.
5. Воспитание толерантности у членов объединения, умения работать дружно в коллективе, уважения инициативы и творчества друг друга, умение приходить в решении вопросов к консенсусу.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Способствовать развитию инициативы и творческих способностей учащихся;
3. Формирование навыков презентации и самопрезентации ;

Рабочая программа разработана в соответствии с Методическими рекомендациями по развитию дополнительного образования детей в общеобразовательных учреждениях (приложение к письму Минобразования России от 11.06.02 № 30-15-433/16), примерных требований к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844) на основе программы дополнительного образования Intel «Путь к успеху. «Практическое руководство».

Сроки реализации, возраст детей.

Программа рассчитана на двухлетний срок освоения для детей 12 – 14 лет

1 -ый год обучения (первоначальное знакомство с технологиями, первые пробы в направлениях проектной деятельности, работа с информацией, основы верстки печатных изданий)

I. Средства и технологии создания, обработки и представления информации .Обучение и формирование навыков работы на компьютере. Основы проектной деятельности..

II. Издательский проект. Проект «Школьное СМИ»

2-ой год обучения (знакомство с медиатехнологиями, работа с проектами, исследования и творчество детей, медиапроекты, интернет проекты)

III. Медиапроекты.(социальная реклама, плакаты, видеоролики)

VI. Интернет проект Создание сайта «Моё портфолио»

В первый год уч-ся изучают основы «Мира информатики» и проектной деятельности, знакомятся с программами для создания презентаций. Учащиеся выполняют проект в форме презентации. Знакомятся с правилами работы в команде, со способами первичной обработки информации с помощью компьютера, с правилами публичного выступления. Ученики учатся работать с информацией, задавать вопросы, направляющие проект, изучают MICROSOFT WORD,MicrosoftOfficePublisher как издательские системы, основы вёрстки печатного издания и принципов печати документов. Итогом данного раздела является ежемесячный выпуск школьной газеты «В Контакте».

Во второй год обучения: Учащиеся знакомятся с формами медиапроектов, отличие социальных медиапроектов от коммерческих, обучение основам систем мультимедиа , технологиями видеообработки и фотошопа.Обработка изображений в редакторе ADOBE PHOTOSHOP знакомит учащихся с принципами и методами цифровой обработки изображений с помощью графического редактора AdobePhotoshop. MovieMaker, как редакторы видео информации. MAGIX_VD_MX_18_RUSкак редакторы видео информации. Знакомится с различными способами автоматизации создания Web-страниц. Изучаются профессионально-ориентированные программы (HTML-редакторы), визуальные web-редакторы, дающие возможность создавать полноценный сайт. В ходе изучения данного модуля учащиеся выполняют итоговый информационный проект – сайта на выбранную тему.

Формы и методы обучения.

- Групповая работа
- Индивидуальная работа
- Консультативная работа
- Разработка проекта
- Творческая мастерская

Основной формой организации учебного процесса является занятие.

Режим занятий устанавливается с учётом основной учебной нагрузки детей в общеобразовательной школе, возрастных физиологических особенностей.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа согласно санитарным нормам.

Программа 1го года обучения рассчитана на 144 часа.

Количество детей в группе 12 человек

Возраст детей: 12-13 лет.

Режим работы объединения – 2 раза в неделю по 2 часа с перерывом 5 минут., на физкультминутку, через каждые 30 минут.

Программа 2го года обучения рассчитана на 144 часа.

Количество детей в группе 12 человек

Возраст детей: 13-14 лет.

Режим работы объединения – 2 раза в неделю по 2 часа с перерывом 5 минут., на физкультминутку, через каждые 30 минут.

Формы подведения итогов реализации программы

В процессе обучения осуществляется контроль за уровнем освоения программы. В начале обучения каждый ребенок проходит входной контроль, отвечая на вопросы анкеты. На основе анализа полученных результатов планируется работа с детьми индивидуально или с группой в целом.

В процессе обучения отслеживается динамика развития ребенка путем промежуточного контроля: собеседование, анкетирование, тестирование, выполнение выставочных работ, участие в выставках, конкурсах различного уровня и т.д. Детям предлагается разработка проектов, исследовательских работ и защита их на научно-практической конференции.

Отслеживание качества приобретённых учащимися умений и навыков проходит как по вертикали (сравнение достижений ребёнка на разных этапах освоения программы), так и по горизонтали (сравнение достижений разных детей друг с другом). Для этого предусмотрены итоговые занятия, где воспитанники высказывают мнение о своей работе и работе товарищей.

Система контроля включает в себя участие детей в конкурсах разного уровня, где ребята получают дипломы и грамоты, а также оценку своей творческой работы независимым жюри.

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. В итоге обучающиеся должны представить на обсуждение одноклассникам свои готовые мультимедийные проекты.

Образовательные результаты

По завершению данного курса учащиеся **должны знать:**

- понятие мультимедиа технологий и метода проектов;
- типы, классификацию, структуру проекта, этапы работы над проектом;
- методы исследования и виды исследовательской работы; источники и способы получения информации
- виды, формы и способы презентации готового мультимедиа проекта;
- различные технологические приемы работы с текстовым процессором Microsoft Word, настольными издательскими системами Microsoft Publisher, PageMaker, средствами создания и обработки цифровых изображений Adobe Photoshop, редакторами сайтов HTML-редакторами .
- основные принципы подготовки электронных презентаций PowerPoint для решения различных практических задач;
- требования к оформлению публикаций в различных программных средах;
- основные принципы цифровой обработки изображений;
- методы автоматизации создания HTML-документов;
- работа в визуальных web-редакторах;
- принципы информационного насыщения Web-страниц;
- основные приемы работы в изученных приложениях.

В результате освоения практической части курса учащиеся **должны уметь**

- свободно ориентироваться в современных программах для обработки мультимедиа информации и инструментальных средствах создания мультимедиа продукции;
- создавать и сохранять мультимедиа презентацию, слайд –фильм
- создавать и редактировать видеофильмы;
- использовать мультимедийные эффекты в проекте;
- иметь навыки использования видео редакторов, мультимедиа-приложений;
- использовать поисковые машины и электронную почту для поиска и обмена мультимедиа информацией в сети Интернет использовать изученные средства создания компонентов презентации, публикации, анимации, изображений, Web-страницы;
- работать с браузерами, HTML-редакторами, растровыми и векторными

графическими редакторами, текстовыми процессорами и настольными издательскими системами;

- создавать мультимедийные презентации, используя возможности программы PowerPoint;
- грамотно составлять и оформлять публикации;

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

I год обучения

№	Основные темы программы.	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
	1. Техника безопасности. Вводное занятие.	2	2	
	2. Что такое проект? Средства и технологии обработки и представления информации при создании проектов.	46	14	32
	3. Издательский проект. Проект «Школьное СМИ»	96	27	69
	3.1 Культура, информация, общество	7	7	3
	3.2 MICROSOFT WORD КАК НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА	28	6	22
	3.3 НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА MICROSOFT PUBLISHER	28	6	22
	3.4 НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА PAGEMAKER	30	8	22
ВСЕГО курс 1 года		144	43	101

2-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ

№	Раздел (тема)	Кол-во часов	Виды занятий	
			Теория	Практика
1	1. Вводное занятие. Диагностика учащихся. Знакомство с техникой безопасности.	2	2	

2	Понятие мультимедиа технологии. Виды медиапроектов	4	4	
3	<u>2.Медиапроект как вид медиаискусства</u>	94		
	2.1 ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ В РЕДАКТОРЕ ADOBE PHOTOSHOP	40	8	32
	2.1.1.Растровые и векторные изображения. Знакомство с AdobePhotoshop.			
	2.1.2 Выполнение проекта	8		8
	2.2 КОМПЬЮТЕРНЫЙ ВИДЕОМОНТАЖ КАК СРЕДСТВО СОВРЕМЕННЫХ ПРОЕКТОВ	54	10	44
	2.2.1 MovieMaker, как редакторы видео информации.	16	4	12
	2.2.2 MAGIX_VD_MX_18_RUS как редакторы видео информации. Знакомство с программой	28	6	22
	2.2.3Выполнение проекта	10		10
4	<u>ОСНОВЫ WEB- ДИЗАЙНА</u>	44	13	31
	<u>ВСЕГО КУРС 2 года</u>	144	42	102

Содержание программы

Введение представляет вводное занятие, на которм учащиеся знакомятся с целями и задачами курса «Мир мультимедиа проектов». Проводится на первых занятиях 1-го и 2-го годов обучения.

1.СРЕДСТВА И ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ, ОБРАБОТКИ И ПРЕДСТАВЛЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ знакомит учащихся с понятием мультимедиа-технологии. Учащиеся изучают технология представления мультимедиа, знакомятся с программами для создания презентаций. Учащиеся выполняют проект в форме презентации.

2.ВВЕДЕНИЕ В ИЗДАТЕЛЬСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Он поможет учащимся дать первоначальные знания основ издательской деятельности, позволяющие красиво и грамотно оформить реферат, сочинение, доклад и т. д., освоив материал этого курса, ученик сможет самостоятельно подготовить к изданию школьный журнал, газету, пр. Учащиеся выполняют проект «Моя модель СМИ».

MICROSOFT WORD КАК НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА знакомит учащихся с широко используемой программой в издательской системе, рассматривая основные и дополнительные возможности текстового процессора MicrosoftWord. Учащиеся выполняют проект в любой форме: объявление, визитная карточка, справочник, календарь, статья, адресная книга, опрос, статистика, реклама,...

.НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА MICROSOFT PUBLISHER знакомит учащихся с современной технологией оформлнения публикаций, рассматривая особенности использования и преимущества

издательской среды Publisher. Учащиеся выполняют проект в любой форме, которую можно создать в изучаемом приложении.

НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА PAGEMAKER позволяет учащимся познакомиться с технологией создания готового продукта СМИ. В ходе занятий учащиеся научатся самостоятельно создавать собственные публикации. Учащиеся выполняют проект в форме публикации газеты или журнала.

МЕДИАПРОЕКТ КАК ВИД МЕДИАИСКУССТВА

ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ В РЕДАКТОРЕ ADOBE PHOTOSHOP знакомит учащихся с принципами и методами цифровой обработки изображений с помощью графического редактора Adobe Photoshop *Введение в программу Adobe PhotoShop*

Рабочее окно программы Adobe PhotoShop

Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.

Выделение области Проблема выделения областей в растровых программах.

Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка.

Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью.

Кадрирование изображения.

Маски и каналы Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах.

Коллаж. Основы работы со слоями Особенности создания компьютерного коллажа.

Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Рисование и раскрашивание

Выбор основного и фоновых цветов. Использование инструментов рисования: карандаш, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых фотографий.

Тоновая коррекция Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, тёмного и тусклого изображений. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции.

Цветовая коррекция Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции.

Ретуширование фотографий Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображения.

Работа с контурами Назначение контуров. Элементы контуров. Редактирование контуров. Обводка контура. Преобразование контура в границу выделения. Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования.

Редакторы видеoinформации .Обзор компьютерных программ, редактирующих изображения. Видеоизображение. Программные продукты - MovieMaker, MAGIX_VD_MX_18_RUS, их возможности.

Монтаж мультимедиа(эффекты, переходы, титры, звук)Индивидуальная настройка программы. Режимы и шаблоны переходов, титров.Понятие слоя. Основные свойства слоя. Размещение слоев и передвижение по монтажному столу. Добавление звукового сопровождения к фильму

Вывод фильма, перекодирование Сохранение проекта в формате видеофильма для дальнейшего воспроизведения. Способы сохранения фильма.

ОСНОВЫ WEB-ДИЗАЙНА знакомит учащихся с различными способами автоматизации создания Web-страниц. Изучаются профессионально-ориентированные программы (HTML-редакторы), визуальные web-редакторы, дающие возможность создавать полноценный сайт. В ходе изучения данного модуля учащиеся выполняют итоговый информационный проект – сайта на выбранную тему. Конкретные темы проектных заданий могут быть предложены преподавателями различных школьных учебных дисциплин.

Методическое обеспечение для реализации программы

Аппаратные средства:

- Компьютер
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь)
- Наушники
- Колонки
- фотокамера
- Носители информации

Программные средства:

- Операционная система Windows
- программы AdobePhotoShop
- Программы для работы с видеоMovieMaker, MAGIX_VD_MX_18_RUS.

Литература для учителя

1. Информатика и информационно - коммуникационные технологии: Элективные курсы в предпрофильной подготовке/ Сост. В.Г.Хлебостроев, Л.А.Обухова; Под ред. Л.А.Обуховой.- М.: 5 за знания, 2005.
2. Предпрофильная подготовка. Образовательная область «Информатика и ВТ» Часть II. Обработка информации: учебно – методическое пособие/ Авт.-сост.: О.Л.Колпаков и др.; по общей редакцией В.Н.Борздун, О.Л.Колпакова, В.П.Жулановой.- Кемерово: Изд-во КРИПКиПРО, 2005.
3. Зозуля Ю.Н. Windows XP на 100%. – СПб.: Питер,2005.
4. Информатика. 10 – 11 класс/ Под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2006.
5. Информатика и информационные технологии. Учебник для 10 – 11 классов/ Н.Д.Угринович.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003 – 2005.
6. Информационные технологии: В 2 ч./ Шафрин Ю.А. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.
7. Алексеева М.Б., Балан С.Н. Технология использования систем мультимедиа: Учебное пособие.- СПб: Изд. дом «Бизнес-пресса», 2002.
8. Левин А.Ш. Самоучитель компьютерной графики и звука. – СПб.: Питер, 2003.

Литература для обучающихся

1. Информатика. 10 – 11 класс/ Под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2006.
2. Информатика и информационные технологии. Учебник для 10 – 11 классов/ Н.Д.Угринович.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003 – 2005.
3. Информационные технологии: В 2 ч./ Шафрин Ю.А. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.