

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 693
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
ГБОУ школы № 693
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
ГБОУ школы № 693
Невского района Санкт-Петербурга
от _____ № _____
Н.А. Соколова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«МИР МУЛЬТИМЕДИА»**
Возраст учащихся: 10-11 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик- Кулик Наталия Александровна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Предмет информатика в школе изучается с 5 класса на базовом уровне, но количество часов для качественного приобретения навыков составления презентаций, слайд фильмов, фильмов и для реализации метода проектов мало. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного курса отражает потребности учащихся и школы. Мультимедиа-презентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление. Главная задача мультимедиа-презентации – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя. Творческое объединение обучающихся «Мир мультимедиа технологий» - это объединение обучающихся по интересам.

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

Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Особенность данного курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая графические возможности средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Данный курс рассматривается как дополнительный в процессе развития ИКТ-компетентности учащихся средней школы и закладывает основы естественнонаучного и культурного мировоззрения.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий.

Новизна, особенность данной программы заключается в раскрытии законов искусства компьютерной графики возможности найти каждому свой неповторимый стиль, влекущий за собой изменения его интересов и потребностей в культурной среде, создателем и участником которой он сам является.

Адресат программы учащиеся 10-11 лет

Объем реализации программы: 144 часа

Срок реализации программы: 1 год

Режим занятий: 2 часа 2 раза в неделю, 4 часа в неделю

Программа дополнительного образования может реализовываться с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в режиме удаленного доступа, комбинированных занятий (частично дистанционно) вне помещений образовательных учреждений.

Форма проведения занятий: групповые, работа в малых группах, индивидуальные, очные, дистанционные, комбинированные (частично дистанционные), теоретические, практические.

При осуществлении дистанционного обучения используются следующие ресурсы: zoom.us, социальная сеть «ВКонтакте», портал дистанционного обучения do2.rcokoit.ru, resh.edu.ru, uchi.ru, videouroki.net, Яндекс Учебник.

Цель: Формировать у обучающихся умение владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовка обучающихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Данная цель достигается решениями следующих **задач:**

Образовательные:

1. Научить обучающихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение обучающихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить обучающихся 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 1 год обучения детей 10-11 лет. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Всего 144 часа.

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, практики, демонстрации.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы. Контроль над реализацией программы осуществляется путем создания презентаций.

Условия для реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

1. Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого обучающегося.
2. Программа Microsoft Power Point.
3. Программа MicrosoftMovie Maker.
4. Возможность выхода в Интернет.

5. Необходимо создание благоприятной атмосферы во время занятий, дети должны знать и соблюдать требования техники безопасности.

Образовательные результаты формируются с использованием следующих методов:

- словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа);
- наглядного (наблюдение, иллюстрация, демонстрация презентаций);
- практического (практические работы в среде графического редактора и электронных презентаций);
- проектного.

Планируемые результаты освоения курса

Сформулированная цель реализуется через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
- изучение возможностей растрового графического редактора;
- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- владение устной и письменной речью;
- развитие критического мышления.

К концу обучения учащиеся должны:

Знать:

1. Интерфейс MS PowerPoint .
2. Настройки эффектов анимации.
3. Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука...
4. Как создается слайд-фильм?
5. Основные правила работы на ПК;
6. Технологию обработки информации с помощью ПК;
7. Этапы работы над проектом.

Уметь:

1. Создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм
2. Решать поставленные задачи;
3. Выбирать оптимальное решение из множества возможных (обосновывая выбор);
4. Находить нужную информацию из большого ее потока;
5. Публично выступать с презентацией своей работы;
6. Объективно оценивать свою работу и работу товарищей;
7. Создавать презентации в программе MicrosoftPowerPoint;

Учебный план 1 года обучения

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов			Формы/способы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводный курс	4	2	2	
2.	Основы работы в MicrosoftPowerPoint	92	42	50	Зачетная работа
3.	Итоговое занятие по разделу: Основы работы в MicrosoftPowerPoint	4	2	2	
6.	Основы работы в Windows Live, Windows Movie Maker	40	18	22	Зачетная работа

7.	Итоговое занятие по разделу: Основы работы в WindowsLive, WindowsMovieMaker	2	1	1	
9.	Итоговое занятие	2	1	1	Тестирование

Методическое обеспечение образовательного процесса.

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИТ в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов–практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии.

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих. Школьный предмет информатика дает необходимое, но недостаточное для детей среднего возраста количества знаний по наглядному представлению информации в электронном варианте. В то же время процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов процесс творческий и интересный именно для детей возраста 10 -11 лет. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. Так, согласно Г. Кирмайеру, при использовании интерактивных мультимедийных технологий, в процессе обучения, доля усвоенного материала может составить до 75%. Вполне возможно, что это, скорее всего, явно оптимистическая оценка, но о повышении эффективности усвоения учебного материала, когда в процесс восприятия вовлекаются и зрительная и слуховая составляющие, было известно задолго до появления компьютеров. Мультимедийные технологии превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно–образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем. Тем более довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений

невозможно провести в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

Сведения об источниках информации

1. Информатика: Учебник для 5 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020
2. *Дмитрий Лазарев* Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
3. *Дуг Лоу* Microsoft Office PowerPoint 2019 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2019 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2019. — С. 288.
4. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.
5. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
6. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/ Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 212 с., 16с. ил.: ил. ISBN 5-94774-151-2
7. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
8. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
9. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.

Интернет ресурсы

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

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 693
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
ГБОУ школы № 693
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
ГБОУ школы № 693
Невского района Санкт-Петербурга
от _____ № _____
Н.А. Соколова



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе
«Мир мультимедиа»
возраст учащихся 10-11 лет
1 год обучения

Разработчик: Кулик Н.А., педагог
Дополнительного образования

2020г.

Особенности организации образовательного процесса первого года обучения

Задачи первого года обучения:

Образовательные:

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

Содержание программы

Раздел 1. Вводный курс

Тема 1.1. Компьютер

Содержание материала: Техника безопасности при работе на компьютере. Правила поведения в компьютерном классе. История развития вычислительной техники. Поколения ЭВМ. Классификация компьютеров по функциональным возможностям. Работа с клавиатурным тренажёром.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Тема 1.2. Состав ПК.

Содержание материала: Магистрально-модульный принцип построения компьютера. Процессор. Микропроцессор. Внутренняя память. Внешняя память. Периферийные устройства. Мультимедиа. Программное обеспечение. Компьютер как средство обработки информации. Взаимодействие устройств компьютера. Работа с клавиатурным тренажёром.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Тема 1.3. Освоение операционной среды Windows

Содержание материала: Основные приёмы работы с мышью. Освоение навыков работы с мышью в компьютерных играх. Понятие прикладной программы. Роль и назначение прикладной программы. Структура интерфейса прикладной программы. Калькулятор. Адресная книга. Блокнот. Проводник. Word Pad.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Раздел 2. Основы работы в MicrosoftPowerPoint

Тема 2.1 Графические редакторы

Содержание материала: Основные характеристики графического редактора Создание рисунков. Работа с фрагментами изображения. Основы обработки изображений. Изучение панели инструментов. Знакомство с палитрами. Закрашиваем цветом. Инструменты рисования. Работа с текстом. Выделение областей. Операции с областями. Изменение масштаба. Слои. Эффекты слоя. Трансформация слоя. Текстовые слои. Комбинация изображений. Фотомонтаж. Создание фотомонтажа с собственным фото. Маски и каналы. Основы коррекции тона. Основы коррекции цвета. Рисование кривых произвольной формы. Фильтры. Работа с фильтрами.

Раздел 3. Итоговое занятие по разделу: Основы работы в MicrosoftPowerPoint

Тема 3.1. Выполнение творческого задания

Содержание материала: Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта и оформление документации. Защита проекта.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Раздел 4. Основы работы в Windows Live, Windows Movie Maker

Тема 4.1 Основы работы в Windows Live, Windows Movie Maker

Содержание материала: Основные характеристики графического редактора Создание рисунков. Работа с фрагментами изображения. Основы обработки изображений. Изучение панели инструментов. Знакомство с палитрами. Закрашиваем цветом. Инструменты рисования. Работа с текстом. Выделение областей. Операции с областями. Изменение масштаба. Слои. Эффекты слоя. Трансформация слоя. Текстовые слои. Комбинация изображений. Фотомонтаж. Создание фотомонтажа с собственным фото. Маски и каналы. Основы коррекции тона. Основы коррекции цвета. Рисование кривых произвольной формы. Фильтры. Работа с фильтрами.

Раздел 5 Итоговое занятие по разделу: Основы работы в WindowsLive, WindowsMovieMaker

Тема 5.1 Содержание материала: Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта и оформление документации. Защита проекта.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютер.

Планируемые результаты освоения курса

Сформулированная цель реализуется через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования,

отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
- изучение возможностей растрового графического редактора;
- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;

- владение устной и письменной речью;
- развитие критического мышления.

К концу обучения учащиеся должны:

Знать:

8. Интерфейс MS PowerPoint .
9. Настройки эффектов анимации.
10. Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука...
11. Как создается слайд-фильм?
12. Основные правила работы на ПК;
13. Технологию обработки информации с помощью ПК;
14. Этапы работы над проектом.

Уметь:

8. Создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм
9. Решать поставленные задачи;
10. Выбирать оптимальное решение из множества возможных (обосновывая выбор);
11. Находить нужную информацию из большого ее потока;
12. Публично выступать с презентацией своей работы;
13. Объективно оценивать свою работу и работу товарищей;
Создавать презентации в программе MicrosoftPowerPoint

ПРИНЯТ

Педагогическим советом

ГБОУ школа № 693 Невского района

Санкт-Петербурга протокол № _____

« ____ » _____ 202__ г

УТВЕРЖДЕН

Приказом от « ____ » _____ 202__ г

Директор ГБОУ школа № 693

Невского района Санкт-Петербурга

_____ Соколова Н.А.

**Календарно-тематический план
рабочей программы «Мир мультимедиа»
группа № 1,2, 1 год обучения, количество часов 144
на 2020/2021 учебный год**

№ занятия	Планируемая дата	Фактическая дата	Раздел	Тема	Кол-во часов			Формы/Способы контроля
					Всего	Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1			Вводный курс	Вводное занятие Правила поведения и техника безопасности в компьютерном кабинете	4	2	2	Зачётная работа
2			Основы работы в MicrosoftPowerPoint	Мультимедиа технологии. Что такое презентация?	6	4	2	
3				Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение.	4	2	2	
4				Обзор программных и технических средств создания и демонстрации презентаций.	8	4	4	
5				Создание презентации с помощью шаблонов оформления.	8	3	5	
6				Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах.	4	2	2	

7			Создание презентации, написание рассказа	8	2	6	
8			Вставка текста на слайд.	2	1	1	
9			Требования к тексту и заголовкам.	2	1	1	
10			Как привлечь внимание. Рисунки на слайдах.	4	2	2	
11			Рамки и рамочки.	2	1	1	
12			Форматирование и сжатие рисунков.	4	2	2	
13			Использование анимации на слайдах презентации.	4	1	3	
14			Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах.	6	3	3	
15			Слайд - фильм.	4	2	2	
16			Смена слайдов по времени.	2	1	1	
17			Принципы стилового оформления презентаций.	6	3	3	
18			Основные принципы дизайна слайдов.	6	4	2	
19			Настройка показа презентации.	4	2	2	
20			Доработка презентаций.	8	2	6	
21			Итоговое занятие: демонстрация созданной презентации	4	2	2	
22			Как создать фильм, какие используются программы.	6	4	2	
23			Что такое Windows Live, Windows Movie Maker	6	3	3	
24		Основы работы в Windows Live, Windows Movie Maker	Изучение интерфейса программы Windows Live, Windows Movie Maker	6	2	4	
25			Функции и параметры Windows Live, Windows Movie Maker	8	2	6	
26			Создание фильмов. Сценарий и монтаж.	4	2	2	
27			Создание фильмов. Сценарий	2	1	1	

Зачётная работа

28			Создание фильмов. Монтаж.	2	1	1	
29			Создание фильмов. Текстовое сопровождение.	2	1	1	
30			Создание фильмов. Кино.	2	1	1	
31			Создание фильмов. Музыка.	2	1	1	
32			Итоговое занятие: «Кинозачёт».	2	1	1	
34			Итоговое занятие	2	1	1	Тестирование

ДЕСКРИПТОРЫ

Задача	Ожидаемый результат (оцениваемые параметры)/	Критерии	№ тема раздела/ учебного занятия	Дескрипторы	Баллы	методы диагностики
ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ						
1. Теоретическая подготовка						
	Знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям				
	Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования терминов				
2. Практическая подготовка						
	Практические навыки и умения (по разделам учебно-тематического плана)	Соответствие программным требованиям				
	Владение спец.оборудованием	Отсутствие затруднений в использовании спец.оборудования				

	Творческие навыки	Креативность в выполнении практич.заданий				
МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ						
3. Общеучебные умения и навыки ребенка:						
3.1. Учебно-интеллектуальные умения:						
	Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературе				
	Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации				
	Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе				
3.2. Учебно-коммуникативные умения:						
	Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога				
	Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации				
	Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Самостоятельность в построении				

		дискуссионного выступления, логика в построении доказательств				
3.3. Учебно-организационные умения и навыки:						
	Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой				
	Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям				
	Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе				
ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ						
4.1. Организационно-волевые качества						
	Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности.				
	Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям.				

	Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия).				
4.2. Ориентационные качества						
	Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям.				
	Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы				
4.3. Поведенческие качества						
	Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации				
	Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные				

ПРИНЯТ

Педагогическим советом

ГБОУ школа №693

Невского района г.Санкт-Петербурга

Протокол № _____

«__» _____ 202_г.

УТВЕРЖДЕН

Приказом от «__» _____ 202_г.

Директор ГБОУ Школа №693

Невского района г.Санкт-Петербурга

Протокол № _____

_____ Соколова Н.А.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**На 2020-2021 учебный год****Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа****«_____ Мир мультимедиа _____»**

Год обучения, номер группы	Дата обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год, группа №1	10.09.2020	31.08.2020	36	72	144	2 часа 2 раза в неделю
1 год, группа №2	10.09.2020	31.05.2020	36	72	144	2 часа 2 раза в неделю