

Современные дети растут в условиях информационных технологий. Среди задач, которые изо дня в день приходится решать в наше время человеку, доля информационных задач очень велика. Поэтому успешная ориентация человека в современном мире напрямую связана с умением работать с информацией. Такая ситуация, с одной стороны, вызвана необходимостью осваивать все новые технические средства. Мультимедиа - это мощное средство представления и визуализации информации. Соединив в себе такие компоненты, как фотография, графика, текст, музыка, анимация и видео, мультимедиа позволяет выразить творческий замысел при помощи новых возможностей.

Программа «Мультимедиа» направлена на формирование у школьников навыков работы с технологиями обработки информации на компьютере. Работа учащихся по каждому модулю курса организована в форме проектов. Реализация конкретного проекта является очень эффективным видом учебной деятельности. 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.

Используемые в данном курсе технологии, такие как мультимедиа и проектная - мощный инструмент, позволяющий создавать сложные информационные структуры, программные продукты для какой-либо предметной области, используя многообразные формы представления информации. Они формируют у учащихся самостоятельность, критическое отношение к себе и товарищам, формирует межпредметные связи, повышают эффективность изучения предложенных модулей курса.

Организация образовательного процесса строится в соответствии с требованиями:

- Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ст. 75);
- Приказа Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Актуальность программы

Информационные технологии на современном этапе развития общества выходят на ведущие позиции, однако полное освоение курса невозможно в рамках школьной программы. Актуальность данной программы определяется социальным заказом общества на специалистов, умеющим организовать свой труд в новых социально-экономических условиях с применением новых информационных технологий.

Новизна программы

Новизна и особенность данной программы определяется возможностью выбора. При знакомстве с растровой графикой группа учеников самостоятельно выбирает изучаемый растровый графический редактор (Gimp или Adobe PhotoShop). При знакомстве с растровой анимацией ученик выполняет базовые задания. Сложная анимация выполняется учеником также по выбору из предложенного материала. При работе с векторной графикой группа учеников выбирает для изучения векторный графический редактор из двух предложенных (Adobe Illustrator или Corel Draw). При изучении программ нелинейного видеомонтажа так же осуществляется выбор. При наличии базовых знаний и небольшого опыта работы возможно изучение всех предложенных приложений.

Цель и задачи программы

Цель: Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся к информационным технологиям путем реализации творческих проектов, используя современные графические программы, мультимедийные средства и технологии.

Задачи:

Образовательные:

сформировать знания и умения учащихся в области средств, технологий создания, обработки и представления мультимедиа информации;

познакомить учащихся с видами компьютерной графики и методами их использования; растровая и векторная анимация; обучить учащихся принципам работы в графических редакторах CorelDraw, Adobe PhotoShop, Flash MX; познакомить учащихся с программами нелинейного видеомонтажа Adobe Premiere, Pinnacle Studio, Sony Vegas.

Развивающие:

способствовать развитию творческих способностей учащихся через создание проектов с использованием растровой и векторной графики, анимации и нелинейного видеомонтажа; способствовать развитию композиционного мышления, художественного вкуса, графического видения, образного мышления, восприятию окружающего мира.

Воспитывающие:

обеспечить возможность эстетического воспитания средствами компьютерной графики как фактора современной эстетической среды; обеспечить возможность воспитания информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости; обеспечить возможность повышения компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов; обеспечить возможность формирования навыков совместной деятельности и работы в команде.

Программа построена на основных принципах обучения: доступность; наглядность; индивидуальность; результативность. Занятие проводится 1 раз в неделю в течении 1 академического часа. Всего курс рассчитан на 36 часов.

Виды деятельности и формы занятий

Основными формами обучения являются фронтальная, индивидуальная, групповая и самостоятельная работа. При этом используются следующие методы обучения: объяснение, учебная демонстрация, практические работы, консультации.

Каждая тема курса начинается с постановки учителем задачи, которую нужно будет выполнить учащимся. Далее учитель объясняет новый материал и консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий.

Практическая часть занятия проводится по одному заданию для всех одновременно. Работы выполняются на компьютере (компьютерный практикум).