

Приложение 1 к основной  
образовательной программе среднего  
общего образования,  
утверженной приказом МАОУ «Лицей № 21»  
от 30.08.2025 № 86/6

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и молодежной политики Свердловской**  
**Управление образование МО Первоуральск**  
**МАОУ "Лицей № 21"**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ»**

Направленность программы: социально-гуманитарная

Уровень программы: ознакомительный

Возраст учащихся: 13-14 лет

Срок реализации программы: 1 года

Количество часов в год: 34 часов

Автор-составитель программы: Власова И.С., педагог - организатор

Первоуральск 2025 год

г. Первоуральск

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательной общеразвивающая программа «МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного стандарта основного общего образования.

Курс «МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ» направлен привитие навыков и умения работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры. Программа составлена с учетом профилактики здорового образа жизни.

Курс «МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ», предлагаемый для изучения в 7 классах, рассчитан на 34 учебных часа. Тематическое планирование с оставлено из расчёта 1 час в неделю (34 часа в год).

Курс создаёт условия для формирования функциональной грамотности (читательской, финансовой грамотности, креативного мышления, глобальных компетенций) школьников в деятельности, осуществляющей в формах, отличных от урочных.

### **Прогнозируемые результаты программы.**

#### **Личностные результаты:**

- Готовность и способность учащихся к саморазвитию и личностному самоопределению, общественной активной личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, которые представлены следующими компонентами: мотивационно-целостными (самореализация, саморазвитие, самосовершенствование); когнитивными (знания, рефлексия деятельности); общенациональными (умения, навыки); эмоционально-воловыми (самооценка, эмоциональное отношение к достижению);
- учебно –познавательного интереса 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 корректизы 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 видеинформации и технологий 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 MediaProducer;
- 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.

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 осмыслианию 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.

### **3. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультимедиа технологии»**

#### **1. Введение в мультимедиа (2 часа).**

Теория. Назначение, возможности и области применения мультимедиа. Основные понятия.  
Практика. Использование аппаратных и программных средств для подготовки мультимедиа продуктов.

#### **2. Работа с внешними устройствами (2 часа).**

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

Практика. Программы для работы с внешними устройствами.

#### **3. Работа в программе PowerPoint (3 часа).**

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 мульти фильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа (репетиции).

#### **4. Применение информационных технологий в проектной деятельности (2 часа).**

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. Оформления результатов проектной деятельности.

### **5. Среда Media Producer (6 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.

### **6. Стандартные программы для работы со звуком (4 часа).**

**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.

### **7. Основы работы с графическими изображениями (5 часов).**

**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.

### **8. Основы работы с видео в программе Movavi (5 часов).**

Теория. Знакомство с программой **Movavi**. Процесс создания видеофильма в программе **Movavi**.

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

### **9. Основы работы с видео в программе PowerDirector (5 часов).**

Теория. Знакомство с программой. Процесс создания видеофильма.

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

Повторение. Анализ итогов года (б часов)

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

Практика. Проект на свободную тему.

## **4. Тематическое планирование**

### **«Мультимедиа технологии » 7 класс**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Форма занятия</b>
1-2	Назначение, возможности и области применения мультимедиа.	2	Работа в группах
3	Правила работы с внешними устройствами: цифровой видеокамерой, фотоаппаратом	1	Работа в группах
4	Правила работы с внешними устройствами: цифровой видеокамерой, фотоаппаратом	1	
5	Знакомство с программой. Интерфейс программы, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда».	1	Беседа, работа с законодательными актами
6-7	Формат оформления, режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео.	2	Практическая работа. Проблемное задание. Работа в группах.
8	Эффекты анимации. Режимы смены слайдов.	1	беседа, работа с анимационным контентом
9-10	Применение информационных технологий в проектной деятельности.	2	Решение правовых задач
11	Технология проекта.	1	Решение мультимедиа задач, работа с контентом
12-13	Структура исследовательской деятельности	2	
14-15	Стандартная программа ОС Windows–Звукозапись. Запуск программы.	2	Мини-проект
16	Интерфейс. Инструментальная панель.	1	
17-18	Работа со звуковыми	2	Беседа, работа со звуковыми файлами

	файлами.		
19-20	Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Характеристики файла.	2	Работа с информацией
21-22	Объем данных в байтах, скорость выборки, разрешающая способность.	2	Работа с детскими передачами и мультфильмами
23-24	Создание векторных графических изображений в Word	2	Работа с информацией
25	Основы работы с растровыми изображениями Инструменты программы в программе PhotoShop.	1	Работа в группах
26	Подготовка клипов.	1	Работа в группах
27-28	Монтаж фильма вручную.	2	беседа
29-30	Использование видеоэффектов.	2	Беседа, работа в группах
31-32	Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.	2	Мини-проект
33-34	Проект на свободную тему.	2	Решение проблемных ситуаций

## 5. 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 конкурсами 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.

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

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

Формы подведения итогов:

наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, практическая работа, выпуск контента для соц групп, 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.

Характеристика уровней:

Высокий (В) – освоение методов и техник, применение их на практике. Умение грамотно выполнить задание по представленной теме.

Средний (С)- освоение методов и техник, применение их на практике. Умение грамотно выполнить задание по представленной теме с подсказками преподавателя.

Низкий (Н)- очень низкий – неполное освоение методов и техник, применение их на практике. Работает только под руководством преподавателя

Примечание:

- баллы выставляются каждому обучающемуся по трехбалльной шкале по каждому показателю,
- затем все баллы суммируются, и вычисляется среднеарифметический балл
- уровень освоения программы выявляется по следующей шкале:  
если среднеарифметический балл обучающегося составил от 1,0 до 1, 5 – уровень низкий (Н) от 1,6 до 2,1 – уровень средний (Ср) от 2,2 до 3,0 – уровень высокий (В)

## **6. Материально-техническое обеспечение.**

- Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
- Столы.
- Стулья
- Компьютеры.
- Сканер.
- Принтер.
- Колонки.
- Мультимедиапроектор.
- Экран.
- Микрофон.
- Цифровой фотоаппарат.
- Цифровая видеокамера.
- Флеш накопители.
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами– клавиатура и мышь.
- 

## **7. Информационное обеспечение программы.**

Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста/"Диалог-МИФИ", М.,2024

ВогенТэй. Мультимедиа. Практическое руководство/"Попурри", Минск,2015.

Кречман Д., Пушкин А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ",  
Санкт-Петербург, 2022

Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", Санкт-Петербург, 2021

Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах : учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». - Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. - 82 с

Мэтьюз М, Мэтьюз К. Эффективная работа с CorelDraw."Питер", Санкт-Петербург, 2022

#### Электронные ресурсы

[www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)  
[www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)  
[www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)  
[www.uroki.net](http://www.uroki.net)  
[www.intel.ru](http://www.intel.ru)