

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №398
КРАСНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

«УТВЕРЖДЕНА»

Приказом директора
от «14» июня 2024 № 14-од
_____ Н.П.Колоколова

Программ внеурочной деятельности

«Мир мультимедиа технологий»

Санкт-Петербург
2024

Пояснительная записка

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 компьютерном варианте. В то же время процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов процесс творческий и интересный именно для учащихся среднего возраста 11 -14 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.

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 7 по 11 класс.

Настоящая программа рассчитана на углубленное обучение учащихся 8 класса по теме «Мир мультимедиа технологий», при этом она включает в себя элементы общей информатики и связи с другими предметами курса среднего образования.

Место предмета в учебном плане.

Программа по внеурочной деятельности «Мир мультимедиа технологий» рассчитан на 34 часа в год, 1 час в неделю.

Целью программы является формирование у обучающихся целостного представления о глобальном информационном пространстве и принципах получения информации, а также создание собственных информационных ресурсов на основе изученных приложений пакета MS Office.

Основные задачи программы:

- систематизировать подходы к изучению предмета;
- сформировать у обучающихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации различного типа, а частности мультимедиа технологий;
- показать основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;
- использовать информационные ресурсы для создания персональных проектов;
- сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс среднего образования.

Обучающиеся приобретают знания и умения работы на современных профессиональных ПК и программных средствах, включая оптические диски, сканеры, модемы, цифровой фотоаппарат.

Для изучения курса предусмотрено использование мультимедийных технологий, таких как презентации в Power Point, создание фильмов средствами Movie Maker, Adobe Photoshop, работа с интерактивным приложением доски Smart Board в среде Notebook.

По окончании обучения по данной образовательной программе, обучающиеся должны уметь создавать презентации, фильмы, слайд-шоу, работать с графическими объектами, проводить различные манипуляции с ними.

Контроль знаний и умений, обучающихся проверяется по разработанным ими индивидуальным проектам в конце каждого раздела.

Практические работы **Компьютерного практикума** методически ориентированы на использование метода проектов, что позволяет дифференцировать и индивидуализировать обучение. Возможно выполнение практических занятий во внеурочное время в компьютерном классе или дома.

На учебных и практических занятиях обращается внимание обучающихся на соблюдение требований безопасности труда, пожарной безопасности, производственной санитарии и личной гигиены.

Содержание программы.

1. Вводное занятие. -1 час

Инструктаж по технике безопасности

2. Создание презентаций – 7 часов.

Настройки окна Power Point. Элементы оформления текста. Фон и дизайн слайда. Создание графических объектов, группировка и разгруппировка графических объектов. Поворот и наклон объектов, их копирование. Настройка спецэффектов, анимации. Создание гиперссылок.

3. Использование программы Movie Maker для создания фильмов - 8 часов.

Обзор программных средств для создания проекта фильма. Поиск, подготовка и обработка материала для создания фильма. Вставка текста, титров, звукового сопровождения. Импорт изображений, звука и музыки. Использование раскадровки. Добавление названий, эффектов и переходов. Монтаж фильма.

4. Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw (8 часов).

Изучая редактор CorelDraw обучающиеся должны знать:

- состав, особенности, использование программы CorelDraw;
- инструменты программы CorelDraw;
- графические примитивы;
- типы объектов;
- способы окрашивания объектов;
- средства повышенной точности;
- приемы работы с текстом;
- приемы работы с растровыми изображениями;
- спецэффекты.

5. Использование программы Adobe Photoshop (11 часов)

Основные знания и умения

Обучающиеся должны знать:

- ◆ Основные правила и инструкции по технике безопасности при работе с ПК;
- ◆ Набор необходимых инструментов для создания презентаций, фильма, публикаций;
- ◆ Основные принципы использования информационных технологий;
- ◆ Принципы работы с приложениями пакета MS Office;
- ◆ Основные средства форматирования и редактирования;
- ◆ Алгоритм построения и принципы структурирования индивидуального проекта;
- ◆ Основные принципы дизайна;
- ◆ Как добавлять изображение, музыку, видео в индивидуальные проекты.

Обучающиеся должны уметь:

- ◆ Осуществлять поиск информации для индивидуального проекта (в Интернете, сканировать, фотографировать и т.д.). Уметь сохранить в необходимом формате;
- ◆ Готовить текст и иллюстрационный материал для проекта;
- ◆ Пользоваться средствами приложений для написания слайда/страницы: создавать слайд/страницу, использовать гиперссылки, форматировать текст, пользоваться таблицами;
- ◆ Использовать разметки, макеты, шаблоны для создания слайд/страницы;
- ◆ Подготовить и продемонстрировать свой проект;
- ◆ На практике применить созданный проект.

Средства обучения**Технические средства обучения (минимальные)**

1. Компьютерный класс с аппаратными средствами для выхода в Интернет и мультимедиа
2. OnLine выход в Интернет
3. Интерактивная доска Smart Board
4. Сканер
5. Цифровой фотоаппарат
6. Программное обеспечение:
 - Операционная система Windows XP;
 - Интернет-браузеры MS Internet Explorer, Opera, Mozilla;
 - Пакет для создания презентаций (MS Power Point);
 - Программа для создания фильмов (MS Movie Maker);
 - Программа для создания интерактивных слайдов (Notebook);
 - Программа для создания публикаций (MS Publisher);
 - Графический редактор Corel Draw.

Интернет – ресурсы:

<http://corel.demiart.ru/> - сайт более двухсот онлайн уроков по «Corel Draw»;

<http://fantas.ru/texter/on-page100s92o16.html> -уроки по теме «Векторная графика»;

Учебно-тематический план

№ п.п.	Разделы и темы	Кол-во часов
1.	<i>Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности</i>	<i>1</i>
	<i>Создание презентаций.</i>	<i>7</i>
2.	Настройки окна Power Point.	1
3.	Форматирование текста. Дизайн.	1
4.	Графические объекты. Группировка, копирование.	1
5.	Настройка анимации.	1
6.	Гиперссылки. Спецэффекты.	1

7.	Компьютерный практикум (подготовка материала).	1
8.	Создание собственной презентации.	1
	<i>Использование программы Movie Maker для создания фильмов.</i>	8
9.	Обзор программных возможностей.	1
10.	Подготовка материала для создания фильма.	1
11.	Вставка титров.	1
12.	Вставка звуков.	1
13.	Настройка спецэффектов.	1
14.	Сохранение проекта и фильма.	1
15.	Компьютерный практикум (подготовка материала).	1
16.	Создание собственного фильма.	1
	<i>Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw.</i>	8
17.	Введение в компьютерную графику.	1
18.	Рисование линий и фигур	1
19.	Раскрашивание фигур. Изменение атрибутов заливки и контура.	1
20.	Трансформирование и упорядочивание объектов. Работа с кривыми.	1
21.	Ввод и форматирование текста.	1
22.	Декоративный текст и текстовые эффекты.	1
23.	Обмен данными. Загрузка и обработка иллюстраций.	1
24.	Специальные эффекты.	1
	<i>Использование программы Adobe Photoshop.</i>	11
25.	Adobe Photoshop. Интерфейс программы.	1
26.	Палитры. Инструменты. Настройка параметров.	1
27.	Рисование в Adobe Photoshop.	1
28.	Работа со слоями.	1
29.	Работа с текстом.	1
30.	Использование фильтров.	1
31.	Ретушь изображений.	1
32.	Коррекция готовых изображений	1
33.	Баннерная реклама. Создание баннеров	1
34.	Проектная работа.	1
	Итого:	34 часа

Список источников информации для учителя

1. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
2. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2019. №3
4. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип,.
5. Учебник (руководство) по html скачан с сайта www.instructing.ru
6. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
7. Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
8. Дуг Лоу Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика»,. — С. 288.
9. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
10. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.
11. Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя..
12. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г
13. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2019 – с.55-56.
14. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием
15. Сайты в помощь учителю информатики:
 - www.klyaksa.net
 - www.metod-kopilka.ru
 - www.pedsovet.org
 - www.uroki.net
 - www.intel.ru

Список источников информации для учеников.

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
2. Учебник (руководство) по html.
3. Новейшая энциклопедия персонального компьютера.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
4. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
5. Денисов А. Microsoft Internet Explorer 5 : справочник.- СПб.:Питер, 2021.
6. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2021.
7. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.
8. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».