

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа а. Псаучье-Дахе имени Героя России О.М. Карданова»

«Рассмотрено»

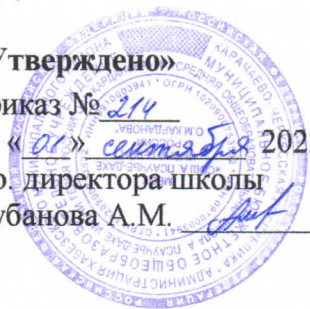
на заседании МО учителей
естественно-
математического цикла
Руководитель МО
Урумова Е.И. _____
Протокол № _____
от «__» _____ 2022г.

«Согласовано»

Заместитель директора
школы по УВР
Бабиева Ф.Ш. *Ф.Ш.*
«__» августа 2022 г.

«Утверждено»

приказ № 214
от «01» сентября 2022
И.о. директора школы
Кубанова А.М. *А.М.*



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

кружка «Мир мультимедия»

Педагог: Тхагапсова А.В.

2022-2023уч.г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа кружка по информатике и информационным технологиям для 5-8 классов разработана на основе:

- примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям;
- федерального компонента государственного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования России «Об утверждении федерального компонента государственных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования» от 05 марта 2004 г. № 1089;
- федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы общего образования;
- требований к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением учебных предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта;

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 5 по 11 класс. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного факультатива отражает потребности учащихся и школы.

Мультимедиа технологии – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Главная задача продуктов мультимедиа – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Решение задачи предполагает:

- помощь в обработке рисунков;
- помощь в постановке целей презентации;
- проработку плана презентации, её логической схемы;
- стилевое решение презентации;
- дизайн слайдов презентации;
- создание анимационных и видео-роликов;
- озвучивание презентации;
- сборку презентации;
- помощь в создании домашних слайд – фильмов.

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

Программа имеет практическую направленность.

Цели:

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся 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 учащихся 5-8 классов. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа – всего 68 ч.

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, практику, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

В конце обучения – конкурс презентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.

Модуль 2 Компьютерная графика

Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Назначение графических редакторов. Векторная графика. Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint. Работа с Gif-аниматором/

Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker

Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows - Movie Maker. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.

Планируемые результаты

Личностные образовательные результаты

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты.

Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе предметной подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм»;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; хранение и обработка информации; поиск, передача и хранение информации),
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ

Предметные образовательные результаты

Учащиеся должны знать:

- возможности графического редактора и назначение управляющих элементов;
- особенности растровой графики;
- графические объекты-примитивы;
- технологию создания и редактирования графических объектов.
- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты и инструменты PowerPoint;
- этапы создания презентации;

- технологию работы с каждым объектом презентации.

Учащиеся должны уметь:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
 - создать слайд;
 - изменить настройки слайда;
 - создать анимацию текста, изображения;
 - вставить в презентацию звук и видеоклип;
 - создать презентацию из нескольких слайдов.
 - знают виды компьютерной графики, их функциональные, структурные и технологические особенности;
 - умеют эффективно использовать аппаратное и программное обеспечения компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
 - владеют способами работы со средой Adobe Photoshop;
 - знают принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью компьютера;
 - владеют системой базовых знаний для создания и редактирования растрового изображения;
 - приобретают навыки обработки изображений, создания растровых рисунков;
 - вырабатывают навыки коллективной работы над совместным графическим проектом
 - создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ (ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ)

1. Макарова Н.В. Программа по информатике (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2004.
2. Информатика. 10-11 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
3. Информатика. 5-6 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2004.
4. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
5. Куприянов Н.И. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2006.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программное обеспечение для факультатива является стандартным для большинства образовательных учреждений и ориентировано на программные продукты фирмы Microsoft:

- операционная система Windows XP;
- графический редактор Adobe Photoshop;
- текстовый процессор Word (2003, 2007);
- программа презентаций PowerPoint (2003, 2007);
- программа Gif-аниматор;
- программа киностудии Windows Live.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Форма проведения	Дата план	Дата факт
Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint					
1.	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики	2	Интерактивная лекция.	01.09-07.09	
2.	Мультимедиа технологии. Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение	2	Интерактивная лекция.	08.09-14.09	
3.	Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах	2	Практическая работа.	15.09-21.09	
4.	Создадим презентацию, напишем рассказ.	2	Практическая работа.	22.09-28.09	
5.	Вставка текста на слайд. Наведём красоту и порядок.	2	Практическая работа.	29.09-05.10	
6.	Требования к тексту и заголовкам, как привлечь внимание. Рисунки на слайдах	2	Интерактивная лекция.	06.10-12.10	
7.	Итоговая работа. Мультфильмы своими руками	2	Практическая работа.	13.10-19.10	
Модуль 2. Компьютерная графика					
1.	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	2	Интерактивная лекция.	20.10-26.10	
2.	Изучения интерфейса программы. Изучение панели инструментов	2	Интерактивная лекция.	27.10-09.11	
3.	Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка	2	Интерактивная лекция.	10.11-16.11	
4.	Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop	2	Практическая работа	17.11-23.11	
5.	Коллаж. Фотомонтаж	2	Практическая работа	24.11-30.11	
6.	Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник	2	Практическая работа	01.12-07.12	

	фотографа				
7.	Удивительные возможности сканера.	2	Интерактивная лекция.	08.12-14.12	
8.	Программа для сканирования изображений	2	Интерактивная лекция.	15.12-21.12	
9.	Сканирование, обработка и сохранение изображений	2	Практическая работа	22.12-28.12	
10.	Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"	2	Практическая работа	11.01-16.01	
Модуль 3. Создание фильмов с помощью программ Windows Movie Maker и Nero Vision					
1.	Что такое Windows Movie Maker	2	Интерактивная лекция.	18.01-23.01	
2.	Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker	2	Интерактивная лекция.	25.01-30.01	
3.	Функции и параметры Windows Movie Maker	2	Практическая работа.	01.02-06.02	
4.	Создание фильмов. Сценарий и монтаж	2	Интерактивная лекция.	08.02-13.02	
5.	Создание фильмов. Сценарий.	2	Практическая работа.	15.02-20.02	
6.	Создание фильмов. Монтаж.	2	Практическая работа.	01.03-06.03	
7.	Создание фильмов. Текстовое сопровождение	2	Практическая работа.	09.03-15.03	
8.	Создание фильмов. Кино. Музыка	2	Практическая работа.	16.03-29.03	
9.	Что такое Nero Vision	2	Интерактивная лекция.	30.03-05.04	
10.	Изучение интерфейса программы Nero Vision	2	Интерактивная лекция.	06.04-12.04	
11.	Функции и параметры Nero Vision	2	Практическая работа.	13.04-19.04	
12.	Создание фильмов. Сценарий и монтаж	2	Практическая работа.	20.04-26.04	
13.	Создание фильмов. Монтаж.	2	Практическая работа.	27.04-04.05	
14.	Создание фильмов. Текстовое сопровождение	2	Практическая работа.	05.05-11.05	
15.	Вставка видеопереходов	2	Практическая работа.	12.05-18.05	
16.	Защита проекта	2	Практическая работа.	19.05-25.05	

17.	Защита проекта		Практическая работа.	26.05-31.05	
-----	----------------	--	----------------------	-------------	--