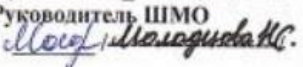



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Табар-Черкийская средняя общеобразовательная школа»
Апастовского муниципального района Республики Татарстан

| «Рассмотрено» | «Согласовано» | «Утверждаю» |
|--|--|---|
| на заседании ШМО протокол № 1 от 22.08.23 г. Руководитель ШМО  | Заместитель директора по УВР  Хураськина И.Б./ |  Директор школы / Кубайкина С.В./ Приказ №97 от 28.08.2023 г. |

**Рабочая программа учебного курса
"Мультимедиа технологии"
8 класс.**

Составитель:
Клементьева Людмила Владимировна,
учитель информатики
первой квалификационной категории

Табар-Черки, 2023 год

Пояснительная записка

Введение

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 количество 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 8 по 11 класс. (в 10 и 11 классах с информационно технологической направленностью информатика изучается на профильном уровне), но количество часов для качественного приобретения навыков составления презентаций, слайд фильмов, Web-сайтов и для реализации метода проектов мало. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся и школы.

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.

Факультативный курс «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. Импортирование 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 он-лайн уроков по «Corel Draw»;

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

Учебно-тематический план

| № п/п | Тема урока | Количество часов | | | Дата изучения | Электронные цифровые образовательные ресурсы |
|-------|--|------------------|--------------------|---------------------|---------------|--|
| | | Всего | Контрольные работы | Практические работы | | |
| 1. | <i>Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности</i> | 1 ч. | | | 07.09 | |
| | <i>Создание презентаций.</i> | 7 ч. | | | | |
| 2. | Настройки окна Power Point. | 1 | | | 16.09 | |
| 3. | Форматирование текста. Дизайн. | 1 | | | 23.09 | |
| 4. | Графические объекты. Группы | 1 | | | 30.09 | |

| | | | | | | |
|-----|--|--------------|--|--|-------|--|
| | пировка, копирование. | | | | | |
| 5. | Настройка анимации. | 1 | | | 07.10 | |
| 6. | Гиперссылки. Спецэффекты. | 1 | | | 14.10 | |
| 7. | Компьютерный практикум (подготовка материала). | 1 | | | 21.10 | |
| 8. | Создание собственной презентации. | 1 | | | 11.11 | |
| | Использование программы Movie Maker для создания фильмов. | 8 ч. | | | | |
| 9. | Обзор программных возможностей. | 1 | | | 18.11 | |
| 10. | Подготовка материала для создания фильма. | 1 | | | 25.11 | |
| 11. | Вставка титров. | 1 | | | 02.12 | |
| 12. | Вставка звуков. | 1 | | | 09.12 | |
| 13. | Настройка спецэффектов. | 1 | | | 16.12 | |
| 14. | Сохранение проекта и фильма. | 1 | | | 23.12 | |
| 15. | Компьютерный практикум (подготовка материала). | 1 | | | 13.01 | |
| 16. | Создание собственного фильма. | 1 | | | 20.01 | |
| | Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw. | 8 ч. | | | | |
| 17. | Введение в компьютерную графику. | 1 | | | 27.01 | |
| 18. | Рисование линий и фигур | 1 | | | 03.02 | |
| 19. | Раскрашивание фигур. Изменение атрибутов заливки и контура. | 1 | | | 10.02 | |
| 20. | Трансформирование и упорядочивание объектов. Работа с кривыми. | 1 | | | 17.02 | |
| 21. | Ввод и форматирование текста. | 1 | | | 24.02 | |
| 22. | Декоративный текст и текстовые эффекты. | 1 | | | 02.03 | |
| 23. | Обмен данными. Загрузка и обработка иллюстраций. | 1 | | | 09.03 | |
| 24. | Специальные эффекты. | 1 | | | 16.03 | |
| | Использование программы Adobe Photoshop. | 11 ч. | | | | |
| 25. | Adobe Photoshop. Интерфейс программы. | 1 | | | 23.03 | |
| 26. | Палитры. Инструменты. Настройка параметров. | 1 | | | 06.04 | |
| 27. | Рисование в Adobe Photoshop. | 1 | | | 06.04 | |
| 28. | Работа со слоями. | 1 | | | 13.04 | |
| 29. | Работа с текстом. | 1 | | | 20.04 | |

| | | | | | | |
|-----|--------------------------------------|---|--|--|---------------|--|
| 30. | Использование фильтров. | 1 | | | <i>27.04</i> | |
| 31. | Ретушь изображений. | 1 | | | <i>04.05</i> | |
| 32. | Коррекция готовых изображений | 1 | | | <i>11..05</i> | |
| 33. | Баннерная реклама. Создание баннеров | 1 | | | <i>18.05</i> | |
| 34. | Проектная работа. | 1 | | | <i>25.05</i> | |