

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей № 4
г.Россоши Россошанского муниципального района Воронежской области

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
объединения внеурочной деятельности
«Мир мультимедиа»,
6 класс

Рабочую программу составила:
Землякова Л.Н., социальный педагог

Россошь 2020

Пояснительная записка

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.

Используемые в данной программе 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";
- Федерального государственного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.12.2010 г. № 16/44;
- Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03). Гигиенические требования к персональным электронно – вычислительным машинам и организации работы;

– Письма Министерства образования Российской Федерации от 12.05.2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении ФГОС».

Концепцией данной программы внеурочной деятельности является содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни в условиях информационного общества в целях гармонического развития личности.

Основная идея программы: заключается в том, чтобы воспитать функционального грамотного ребенка в области информационных технологий, информационной культуры.

Целью программы «Мир мультимедиа» является ознакомление обучающихся с современными программными и техническими мультимедийными средствами и методами их создания и применения. 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:

- развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика» 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;
- познакомить учащихся с программами: MS PowerPoint, Movie Maker.

Развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей учащихся через создание проектов с использованием анимации;
- 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:

Принцип доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Принцип наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Принцип сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества

Формы и режим занятий

В объединение принимаются учащиеся 6-х классов без предъявления требований к базовым знаниям. Количество обучающихся в объединении от 15 до 25 человек. Срок реализации программы — полгода. Программа реализуется в смешанном формате: очные занятия и прохождение курса на цифровой образовательной платформе лица « Твой вектор». Периодичность занятий 1 раза в неделю по 1 часу. Общее количество часов за полгода – 17.

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

постановки педагогом задачи, которую нужно будет выполнить учащимся. Далее педагог 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).

Требования к знаниям, умениям и навыкам учащихся первого года обучения

Знают:

- архитектуру ПК;
- основные понятия информационных технологий;
- основные понятия и элементы, инструменты, особенности и возможности программы для создания презентации Power Point;
- основные понятия и элементы, инструменты, особенности и возможности программы для создания видеоматериалов «Movie Maker»;

Умеют:

- работать с мышью, клавиатурой и основными группами клавиш;
- создавать и работать с программой для создания изображений в Paint.
- основные понятия и элементы, инструменты, особенности и возможности программы для создания видеоматериалов «Movie Maker»;

Ожидаемые результаты:

- каждый учащийся сможет свободно работать с компьютером, быстро и эффективно;
- знания о назначении, функциональных возможностях и элементах программного обеспечения персонального компьютера;
- учащиеся, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, по выбранной теме создать и защитить проект, создать видеоролик.

Формы подведения итогов обучения по объединению внеурочной деятельности

Изучение курса заканчивается выполнением итоговой презентацией. Презентация может выполняться как индивидуально, так и группой

учащихся (командой). Тема выбирается исполнителями самостоятельно и согласовывается с преподавателем. Критерием успешного освоения курса является качество выполнения итоговой презентации.

Материально-техническое обеспечение программы:

Компьютерный класс, в котором проводятся дополнительные занятия, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Компьютерный класс оборудован согласно правилам пожарной безопасности. Занятия проводятся в компьютерном классе, оснащённом в соответствии с нормами СанПин, компьютеры расположены рядами, выдержано освещение, проветривание, используются ионизаторы.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

1. наличие индивидуальных компьютеров (ноутбук) для возможности индивидуальной работы каждого ученика;
2. лицензионное программное обеспечение;
3. выход в Интернет;
4. методические пособия, дидактические материалы.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1.	Введение	1
2.	Характеристики мультимедийных программ	5
3.	Практические занятия	10
4.	Защита презентаций	1
Итого		17

Содержание программы

1. Введение.

Теоретическая часть. Вводное занятие. Техника безопасности. Здоровье и компьютер.

Практическая часть. Просмотр мультфильма по технике безопасности.

Тестирование по теме: «Техника безопасности в компьютерном классе».

2. Характеристика мультимедийных программ.

Теоретическая часть. Краткий обзор изучаемых программ. Отличия векторной и растровой графики. Знакомство с программой Movie Maker.

Практическая часть. Занятие на компьютере с заготовками. Тестирование по разделу: «Характеристика мультимедийных программ».

3. Практические занятия

Теоретическая часть. Знакомство с интерфейсом программы MS Power Point.

Практическая часть. Создание самопрезентации.

4. Заключение.

Теоретическая часть. Защита презентаций. Подведение итогов работы объединения.

Список литературы, рекомендованный детям и родителям в помощь освоения программы

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
2. Учебник (руководство) по html.
3. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-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, 2000.
6. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
7. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
8. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г

Список литературы, использованной при составлении данной программы (рекомендованный педагогам)

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, 2001. №3
4. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
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», 2007. — 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.2006-2007 г
- 11.Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя.2006-2007 г.
- 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, 2002 – с.55-56.
- 14.Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
- 15.Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 – с.46-47
- 16.Сайты в помощь учителю информатики:
 - www.klyaksa.net
 - www.metod-kopilka.ru
 - www.pedsovet.org

- www.uroki.net
- www.intel.ru