

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Комитет по образованию администрации города Мурманска  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г. Мурманска  
«Средняя общеобразовательная школа № 34»**

РАССМОТРЕНО  
Руководитель МО

  
Боровская С.М.  
Протокол № 1 от « 28»  
августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО  
Зам. директора по УВР

  
Садловская А.С.  
Протокол № 1 от «30»  
августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор школы

  
Головачева Е.А.  
Приказ № 4Г от «01»  
сентября 2023 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**факультатива «Мир мультимедийных технологий»**

**для обучающихся 8 классов**

**Мурманск 2023**

## 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 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, связан-

ных 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.	Разделы и темы	Кол-во часов
1.	<b><i>Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности</i></b>	<b><i>1 ч.</i></b>
	<b><i>Создание презентаций.</i></b>	<b><i>7 ч.</i></b>
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
	<b><i>Использование программы Movie Maker для создания фильмов.</i></b>	<b><i>8 ч.</i></b>
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
	<b><i>Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw.</i></b>	<b><i>8 ч.</i></b>
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
	<b><i>Использование программы Adobe Photoshop.</i></b>	<b><i>11 ч.</i></b>
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