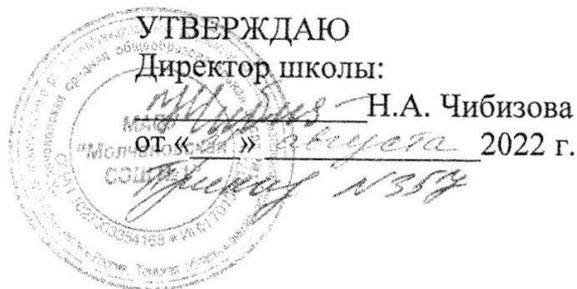


муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Молчановская средняя общеобразовательная школа №1»

Принято на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от «4» августа 2022г.



Рабочая программа внеурочной деятельности  
**«Секреты мультимедиа»**

Срок реализации: 2 года

Направленность: интеллектуальная

Возраст учащихся – 1 – 7 классы

Объём – 135 часов

## Введение.

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИТ в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов–практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые обнажили информационную суть процесса обучения.

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 -13 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. 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.

### **Пояснительная записка.**

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 5 по 11 класс на базовом уровне), но количество часов для качественного приобретения навыков составления презентаций, слайд фильмов и для реализации метода проектов мало. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данной внеурочной деятельности отражает потребности учащихся и школы.

В 1 год обучения особое внимание уделяется созданию мультимедиа презентаций.

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

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

Решение задачи предполагает:

1. помощь в постановке целей презентации;
2. проработку плана презентации, её логической схемы;
3. стилевое решение презентации;
4. дизайн слайдов презентации;
5. создание анимационных и видеороликов;
6. озвучивание презентации;
7. динамическую подгрузку данных;
8. сборку презентации.

На 2 год обучения практико - ориентированная деятельность учащихся, направленная на изготовление медиапродуктов.

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

Программа имеет практическую направленность.

### **ЦЕЛЬ:**

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 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 2 года обучения детей 11-14 лет. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часу.

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. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ

В конце 1 года обучения – конкурс самопрезентаций. защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

В конце 2 года – многоуровневые презентации с использованием различных технологических приемов.

**Условия для реализации программы.**

*Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:*

1. Наличие индивидуальных компьютеров (а еще лучше ноутбуки) для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Программа PowerPoint
3. Возможность выхода в Интернет.
4. На рабочем столе учителя должны быть методические пособия, дидактические материалы.

*Программа построена на принципах:*

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.

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.

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

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности

### **Ожидаемые результаты.**

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, по выбранной теме создать и защитить проект, создать и зарегистрировать сайт в Интернете.

### **К концу 1 года обучения учащиеся должны:**

#### Знать:

1. Интерфейс MS PowerPoint .
2. Настройки эффектов анимации.
3. Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука...
4. Как создается слайд-фильм?

Уметь: Создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм

### **К концу 2 года обучения учащиеся должны:**

#### Знать:

1. Основные правила работы на ПК;
2. Технологию обработки информации с помощью ПК;
3. Этапы создания творческих проектов.

#### Уметь:

1. Решать поставленные задачи;
2. Выбирать оптимальное решение из множества возможных (обосновывая выбор);
3. Находить нужную информацию из большого ее потока;
4. Публично выступать с презентацией своей работы;
5. Объективно оценивать свою работу и работу товарищей;
6. Создавать текстовые документы на основе программы Microsoft Word;
7. Создавать и редактировать изображения в графическом редакторе Paint;
8. Создавать презентации в программе Microsoft PowerPoint;
9. Работать с электронными таблицами в программе Microsoft Excel.
10. Работать со звуком в программе Audacity.
11. Работать с видеофайлами в программе VideoEditorPS7

### **Содержание программы.**

#### **1 год обучения.**

#### **1.Вводное занятие.**

*Теоретическая часть.* Необходимость умение в современном мире создавать презентацию. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

*Практическая часть.* Просмотр презентаций учащихся

## **2. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов**

*Теоретическая часть.* Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

*Практическая часть.* Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике

## **3. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.**

*Теоретическая часть.* Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

Применение изученного материала на практике.

## **4. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.**

*Теоретическая часть.* Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **5. Анимация.**

*Теоретическая часть.* Виды анимации. Настройки анимации

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **6. Триггер**

*Теоретическая часть* Что такое триггер. Настройка триггера.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **7. Гиперссылка.**

*Теоретическая часть.* Знакомство с понятием. Алгоритм создания и способы создания гиперссылки

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **8. Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).**

*Практическая часть.* Научить использовать сканер для перевода информации в цифровой вид. Составление презентации о себе по изученным правилам

## **9. Технологический прием «Экран»**

*Теоретическая часть.* Знакомство с приемом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **12. Технологический прием «Инфографика»**

*Теоретическая часть.* Знакомство с приемом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **13. Технологический прием «Раскраска»**

*Теоретическая часть.* Знакомство с приемом. Знакомство с работой программы.

Подготовка изображений. Формат сохранения.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **14. Технологический прием «Филворд»**

*Теоретическая часть.* Знакомство с приемом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## **15. Технологический прием «Тест»**

*Теоретическая часть.* Знакомство с приемом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

## 2 год обучения

### 1. Вводное занятие

Техника безопасности при работе на компьютере.

### 2. Настройка демонстрации презентации

Необходимость настройки демонстрации презентации. Когда это нужно выполнить, при каких приемах

### 3. Анимация. Триггер. Гиперссылка

Повторить основные моменты применения анимации, настройки триггеров, гиперссылок

### 4. Технологический прием «Экран»

*Теоретическая часть.* Повторить алгоритм работы.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### 5. Технологический прием «Раскраска»

*Теоретическая часть.* Повторить алгоритм работы.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### 6. Технологический прием «Филворд»

*Теоретическая часть.* Повторить алгоритм работы.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### 7. Технологический прием «Тест»

*Теоретическая часть.* Повторить алгоритм работы.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### 8. Многоуровневая презентация

*Теоретическая часть.* Почему важна многоуровневая презентация, как ее создать.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### 9. Технологический прием «Лента»

*Теоретическая часть.* Знакомство с приемом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### 10. Технологический прием «Трафарет» Вариант 1

*Теоретическая часть.* Знакомство с приемом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### 11. Технологический прием «Трафарет» Вариант 2

*Теоретическая часть.* Знакомство с приемом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### 12. Технологический прием «Квест»

*Теоретическая часть.* Знакомство с приемом.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### 13. Интерфейс программы Audacity.

*Теоретическая часть.* Знакомство с программой, инструментами, алгоритмами действий.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике: обрезка, склеивание, монтирование.

#### 14. Интерфейс программы VideoEditorPS7

*Теоретическая часть.* Знакомство с программой, инструментами, алгоритмами действий.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике: обрезка видеофайлов, обрезка, монтаж видеофайлов.

#### Календарно-тематический план 1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Дата
1	Вводное занятие.	
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	
3,4	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	
5,6	Вставка рисунка	
7,8	Вставка диаграмм	
9,10	Вставка звука, видеофайла	
11,12, 13,14 15,16 17,18	Анимация	
19,20, 21,22	Триггер	
23,24 25,26	Гиперссылка.	
27,28	Демонстрация презентации.	
29,30 31,32	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе). Демонстрация самопрезентации	
33,34 35,36	Технологический прием «Экран»	
37,38	Практическая работа	
39,40 41,42	Технологический прием «Инфографика»	
43,44	Практическая работа	
45,46 47,48	Технологический прием «Раскраска»	
49,50	Практическая работа по подготовке изображений в программе PaintNet	
51.52. 53.54	Практическая работа	
55,56 57,58	Технологический прием «Филворд»	
59,60 61,62	Практическая работа	
63,64, 65,66	Технологический прием «Тест»	
68,68	Практическая работа	

#### Календарно-тематический план 2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Дата
1	Вводное занятие.	1
2	Настройка демонстрации презентации	1
3,4, 5,6	Анимация	4
7,8 9,10	Триггер	4
11,12,	Гиперссылка.	2
13,14 15,16	Технологический прием «Экран»	4
17,18 19,20	Технологический прием «Раскраска»	4
21,22 23,24	Технологический прием «Филворд»	4
25,26 27,28	Технологический прием «Тест»	4
29,30 31,32 33,34	Практическая работа.	6
35,36	Многоуровневая презентация	2
37,38 39,40	Технологический прием «Лента»	4
41,42 43,44	Практическая работа	4
45,46, 47,48	Технологический прием «Трафарет» Вариант 1	4
49,50 51,52 53,54	Практическая работа .	6
55,56 57,58	Технологический прием «Трафарет» Вариант 2	4
59,60 61,62 63,64	Практическая работа (трафарет)	6
65,66, 67,68	Технологический прием «Квест»	4
69,70, 71,72, 73,74	Практическая работа (квест)	6
78,79 77,78 79	Создание творческих проектных работ	5
80,81	Интерфейс программы Audacity	2
82	Обрезка, склеивание	1

83,84, 85	Монтирование	3
86,87	Интерфейс программы VideoEditorPS7	2
88,89	Обрезка видеофайлов	2
90,91	Монтаж видеофайлов	2
92,93 94,95 96,97 98,99 100,101	Создание творческих работ с использованием программ VideoEditorPS7, Audacity	10
102	Презентация работ	1

## Список источников информации для учителя.

1. Александр Глебоко «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](http://www.instructing.ru)
6. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта [www.instructing.ru](http://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](http://www.klyaksa.net)
  - [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
  - [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)
  - [www.uroki.net](http://www.uroki.net)
  - [www.intel.ru](http://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 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