

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Сунтарская средняя общеобразовательная школа № 2 И.С.Иванова с дошкольными  
группами» муниципального района «Сунтарский улус (район)» Республики Саха  
(Якутия)

РАССМОТРЕНО  
на заседании МО  
протокол № 1  
« 31 » августа 2016

СОГЛАСОВАНО  
зам. директора ССОШ № 2 по УМР  
(Данилова И.Е.)  
« 31 » августа 2016

УТВЕРЖДЕНО  
директор ССОШ № 2  
(Иванов В.Р.)  
« 31 » августа 2016г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
по внеурочной деятельности  
**Мир мультимедиа технологии**

*Образовательная область, учебный предмет:* информатика  
*Форма:* проектная деятельность  
*Классы:* 7, 8  
*Количество часов на изучение программы:* по 35ч.  
*Руководитель:* Васильева Мария Васильевна  
*Специальность:* учитель информатики

## 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 11-14 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.

## 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, 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.

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 видео-роликов;
6. озвучивание презентации;
7. динамическую подгрузку данных;
8. сборку презентации.

Творческое объединение учащихся «Мир мультимедиа технологий» - это объединение учащихся по интересам.

Программа называется «Мир мультимедиа технологий», 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 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

*Развивающие:*

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного

Данная программа рассчитана на 3 года обучения детей 11-14 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Всего 108 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. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых родители, бабушки, дедушки ребят.

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

В конце 2 года – защита проектов, выставка работ учащихся, опрос.

В конце 3 года обучения воспитанники творческого объединения «Мир мультимедиа технологий» имеют свой собственный сайт с представлением своих работ.

### **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. Что такое проектная деятельность
2. Этапы разработки проекта.

##### Уметь:

1. Определить тему для создания проекта.
2. Выполнить проект по выбранной теме исследования.
3. Подготовить доклад для защиты проекта.
4. Проанализировать свою работу. Выделять успешные и неудачные моменты

#### **К концу 3 года обучения учащиеся должны:**

##### Знать:

1. Виды сайтов.
2. Основы HTML.
3. Редакторы сайтов.
4. Дополнительные возможности создания Web-страниц.
5. Основы Web-дизайна.
6. Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.

Уметь: создавать сайт в Интернете.

**Учебно-тематический план  
1 год обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количес тво учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие.	1	1	-
2	Проектная деятельность учащихся .	5	5	-
3	Определение темы, уточнение целей исходного положения. Выбор рабочей группы.	3	3	-
4	Анализ проблемы. Определение источников информации. Постановка задач и выбор критериев оценки результатов. Распределение ролей в команде.	5	2	3
5	Сбор и уточнение информации. Обсуждение альтернатив («мозговой штурм»). Выбор оптимального варианта. Уточнение планов деятельности. Выполнение проекта.	10	-	10
6	Подготовка доклада; обоснование процесса проектирования, объяснение полученных результатов. Коллективная защита проекта. Оценка.	5	-	5
7	Анализ выполнения проекта, достигнутых результатов (успехов и неудач) и причин этого. Анализ достижения поставленной цели	3	-	3
8	Рассказ о понимании проекта, о выбранном пути её решения. Демонстрация результата продукта работы над проектом	2	-	2
9	Заключительное занятие	1	1	-
	<b>Итого:</b>	<b>35</b>	<b>11</b>	<b>24</b>

**Учебно-тематический план  
2 год обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие	1	1	-
2	Моя Web-страничка.	2	1	1
3	Графика.	2	1	1
4	Гипертекстовый документ.	2	1	1
5	Виды сайтов.	2	1	1
6	Основы HTML.	2	1	1
7	Редакторы сайтов.	2	1	1
8	Дополнительные возможности создания Web –страниц.	3	2	1
9	Основы Web –дизайна.	6	3	3
10	Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.	2	2	-
11	Проектирование сайта.	8	-	8
12	Защита проектной работы.	2	-	2
13	Заключительный урок.	1	1	-
	Итого:	35	15	20

## Содержание программы

### 1 год обучения

#### 1. Вводное занятие.

*Теоретическая часть.* Создание целевых установок на курс 3 года обучения. Введение.

#### 2. Проектная деятельность учащихся на уроках

*Теоретическая часть.* Проектная деятельность – способ организации познавательно-трудовой деятельности учащихся для проектирования, создания и изготовления реального объекта (продукта труда).

#### 3. Определение темы, уточнение целей исходного положения. Выбор рабочей группы.

*Теоретическая часть.* Планирование результата при решении той или иной практической задачи

*Практическая часть.* Выбор темы проекта.

#### 4. Анализ проблемы. Определение источников информации. Постановка задач и выбор критериев оценки результатов. Распределение ролей в команде.

*Теоретическая часть.* Постановка задач и выбор критериев оценки результатов.

*Практическая часть.* Анализ проблемы. Определение источников информации.

#### 5. Сбор и уточнение информации. Обсуждение альтернатив («мозговой штурм»). Выбор оптимального варианта. Уточнение планов деятельности. Выполнение проекта.

*Практическая часть.* Сбор информации для разработки проекта. Выполнение проекта.

#### 6. Подготовка доклада; обоснование процесса проектирования, объяснение полученных результатов. Коллективная защита проекта. Оценка.

*Практическая часть.* Работа над проектом. Подготовка доклада. Защита проекта.

#### 7. Анализ выполнения проекта, достигнутых результатов (успехов и неудач) и причин этого. Анализ достижения поставленной цели.

*Практическая часть.* Рефлексия. Анализ своей работы. Анализ достижения поставленной цели.

#### 8. Рассказ о понимании проекта, о выбранном пути её решения. Демонстрация результата продукта работы над проектом

*Практическая часть.* Представление продукта работы над проектом.

#### 9. Заключительное занятие

*Теоретическая часть.* Подведение итогов работы кружка за год. Разгадывание кроссвордов по теме «Компьютерные презентации»

### 2 год обучения

#### 1. Вводное занятие.

*Теоретическая часть.* Создание целевых установок на курс 3 года обучения. Введение.

#### 2. Моя Web- страничка.



*Теоретическая часть.* Техническая часть. Теги HTML. Структура Web -страницы. Работа с текстом на странице.

*Практическая часть.* Выход в Интернет. Просмотр сайта школы.

### **3. Графика.**

*Теоретическая часть.* Вставка изображений на Web-страницу (фотографии, картинки и создание графического файла для Web-страниц).

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### **4. Гипертекстовый документ.**

*Теоретическая часть.* Способы организации гипертекстовых документов. Разработка сценария гипертекстового документа, состоящего из нескольких файлов. Гипертекстовые ссылки за пределами документа Текстовые ссылки. Изображения-ссылки.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике (в текстовом редакторе).

### **5. Виды сайтов.**

*Теоретическая часть.* Виды сайтов, их назначение. Способы управления вниманием посетителей.

*Практическая часть.* Просмотр в Интернете сайтов различных видов.

### **6. Основы HTML.**

*Теоретическая часть.* Создание сайта , используя HTML- код. (Таблицы. Вложенные таблицы. Цвета фона. Поля. Фреймы. Формы и др.).

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### **7. Редакторы сайтов.**

*Теоретическая часть.* Создание нового сайта. Создание новых файлов и папок. Настройка характеристик Web-страницы. Фон. Текст. Доступ к HTML-коду Web-страницы. Настройка предпочтений для редактирования сайта. Изображения. Гиперссылки.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### **8. Дополнительные возможности создания Web-страниц.**

*Теоретическая часть.* Дополнительные возможности создания Web-страниц (рассматривается кратко).

*Практическая часть.* Демонстрация изучаемого материала.

### **9. Основы Web –дизайна.**

*Теоретическая часть.* Теория оформления сайтов.

*Практическая часть.* Применение изученного материала на практике.

### **10. Размещение, “раскрутка” и поддержка сайта в сети.**

*Теоретическая часть.* Хостинг. Размещение сайта у провайдера FTP — передача файлов. Тестирование сайта.

*Практическая часть.* Демонстрация изучаемого материала

### **11. Проектирование сайта.**

*Практическая часть.* Создание сайта на основе ранее изученного материала.

### **12. Защита проектной работы.**

*Практическая часть.* Демонстрация созданных сайтов для родителей. Конкурс сайтов.

### **13. Заключительный урок.**

*Теоретическая часть.* Подведение итогов года. Игра «Поле чудес».