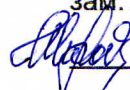


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Платинская основная общеобразовательная школа»

Согласовано:

зам. дир. по УВР

 Широбокова Р.И.

27.08.2020г.

Утверждаю:

Директор школы

И.В.Боянкина

27.08.2020г.



Рабочая программа
кружок «Мир мультимедиа технологий»
для 5-9 классов

Учитель: Боянкина И.В.

Предмет: информатика

1. Результаты освоения курса:

1.1 Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

1.2. Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы

в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства.

1.3. Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. Основными предметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей – таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права

2. Содержание курса

Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.

Модуль 2 Компьютерная графика

Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Назначение графических редакторов. Векторная графика. Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы PictureManager и Paint. Работа с Gif-аниматором/

Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии WindowsMovieMaker

Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows - MovieMaker. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.

3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов на изучение раздела (тем)	Из них	
			Теория	Практика
1	Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint	14	4	10
2	Модуль 2. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Adobe Photoshop	24	10	14
3	Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии WindowsMovieMaker	30	7	23
Общее количество часов		68	21	47

КАЛЕНДАРНО-ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Количество часов: всего 68 часов; в неделю 1 час.

№ п/п	Дата проведения		Тема урока, лабораторной (№, тема), практической (№, тема), контрольной работы (№, тема) и т.д.
	план	факт	
Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint (14 ч.)			
1.			Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики
2.			Мультимедиа технологии. Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение
3.			Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах
4.			Создадим презентацию, напишем рассказ.
5.			Вставка текста на слайд . Наведём красоту и порядок.
6.			Требования к тексту и заголовкам, как привлечь внимание. Рисунки на слайдах
7.			Рамки и рамочки. Форматирование и сжатие рисунков
8.			Использование анимации на слайдах презентации

9.			Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах
10.			Слайд - фильм.
11.			Настройка показа презентации
12.			Доработка презентаций
13.			Итоговая работа. Мультфильмы своими руками
14.			Мультзачёт
15.	Модуль 2. Компьютерная графика (24 ч.)		
16.			Основы работы на ПК. Растровая графика.
17.			Растровая графика. Знакомство с графическим редактором AdobePhotoshop
18.			Изучения интерфейса программы
19.			Изучение панели инструментов
20.			Изучение и применение слоев и фильтров
21.			На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаём витражи
22.			Преобразования формы. Рисуем бабочку
23.			Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка
24.			Векторная графика 1
25.			Векторная графика 2
26.			Обработка изображений с помощью программы AdobePhotoshop
27.			Обработка изображений с помощью программы AdobePhotoshop
28.			Коллаж
29.			Фотомонтаж
30.			Снимок без фотоаппарата. PrintScreen - помощник фотографа
31.			Удивительные возможности сканера.
32.			Программа для сканирования изображений
33.			Сканирование, обработка и сохранение изображений

34.			Анимация и её последствия.
35.			Анимация и её последствия. Создаём движение
36.			Дополнительно. Рисунки символами
37.			Дополнительно. Рисунки символами
38.			Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"
1. Модуль 3. Создание фильмов с помощью программ WindowsMovieMaker и NeroVision (30ч)			
1			Как создать фильм, какие программы.
2			Что такое Windows Movie Maker
3			Изучение интерфейса программы WindowsMovieMaker
4			Изучение интерфейса программы WindowsMovieMaker
5			Функции и параметры WindowsMovieMaker
6			Функции и параметры WindowsMovieMaker
7			Создание фильмов. Сценарий и монтаж
8			Создание фильмов. Сценарий.
9			Создание фильмов. Монтаж.
10			Создание фильмов. Текстовое сопровождение
11			Создание фильмов. Кино
12			Создание фильмов. Музыка
13			Что такое NeroVision
14			Изучение интерфейса программы NeroVision
15			Изучение интерфейса программы NeroVision
16			Функции и параметры NeroVision
17			Функции и параметры NeroVision
18			Создание фильмов. Сценарий и монтаж
19			Создание фильмов. Сценарий.
20			Создание фильмов. Монтаж.
21			Создание фильмов. Текстовое сопровождение
22			Вставка видеопереходов
23			Создание фильмов. Кино
24			Создание фильмов. Музыка
25			Кинозачёт.

26			Кинозачёт
27			Защита проекта
28			Защита проекта
29			Дополнительный материал.
30			Зрительные иллюзии