

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования, науки и молодежной политики Республики Коми

Администрация муниципального района "Усть-Цилемский" Республики Коми

МБОУ «Степановская ООШ»

РАССМОТРЕНО

на педсовете

протокол №7 от «30»
августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор

Вишнякова Е.Ф.
Приказ №30082 о.д.
от «30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Практикум по информатике»

для обучающихся 5 класса

Составитель: Чупрова Маргарита Анатольевна

д. Степановская, 2023 г.

Пояснительная записка.

Рабочая программа практикума по информатике «Мир мультимедиа технологий» для 5 класса составлена в соответствии с Федеральным государственным стандартом основного общего образования, на основе Примерной программы основного общего образования по информатике, в учете авторской программы Л.Л. Босовой, и на основе Основной образовательной программы основного общего образования МБОУ «Степановская ООШ»

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения информационных технологий 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 открыли 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.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого.

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.

Предмет информатика изучается в нашей школе учащимися с 7 по 11 класс.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного практикума отражает потребности учащихся 5-6 классов в обучении созданию мультимедиа объектов, которые могут успешно быть использованы на различных уроках как дополнительный материал.

Осуществление представленной рабочей программы практикума предполагает использование следующего учебно – методического комплекта:

Список источников информации для учителя.

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/2015/>
3. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2011. №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», 2015.
9. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2012):
10. Материалы XII Международной конференции – М., 2012 – ч. I.
11. 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.
12. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2013): Материалы
13. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2013 – с.46-47

Сайты в помощь учителю информатики:

1. www.klyaksa.net
2. www.metod-kopilka.ru
3. www.pedsovet.org
4. www.uroki.net
5. 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,2013.
4. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.: Питер, 2015.
5. Денисов А. Microsoft Internet Explorer 5: справочник.- СПб.: Питер, 2015.
6. Шафран Э. Создание web-страниц. Самоучитель.- СПб.: Питер, 2015.

Список необходимого оборудования.

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы - 14 шт.
3. Стулья - 28 шт.
4. Компьютеры (лучше ноутбуки) – 25 шт.
5. Сканер.
6. Принтер.
7. Колонки.
8. Мультимедиа проектор.
9. Экран.
10. Микрофон.
11. Модем.
12. Цифровой фотоаппарат.
13. Цифровая видеокамера.
14. Дисковые накопители.

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

Решение задачи предполагает:

- ✓ помощь в постановке целей презентации;
- ✓ проработку плана презентации, её логической схемы;
- ✓ стилизованное решение презентации;

- ✓ дизайн слайдов презентации;
- ✓ создание анимационных и видео-роликов;
- ✓ озвучивание презентации;
- ✓ динамическую подгрузку данных;
- ✓ сборку презентации.

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:

1. Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике.
2. 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

Место Практикума «Мир мультимедиа технологий» в учебном плане школы

На изучение практикума по информатике в 5 классе отводится 17 часов в год.

Общая характеристика учебного курса.

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 обучения – конкурс самопрезентаций. защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

Условия для реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

1. Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Программа PowerPoint, Movie Maker
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 обучения учащиеся должны:

Знать:

1. Интерфейс MS PowerPoint .
2. Настройки эффектов анимации.
3. Правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука..
4. Как создается слайд-фильм?
5. Что такое проектная деятельность
6. Этапы разработки проекта.

Уметь:

1. Создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм
2. Определить тему для создания проекта.
3. Выполнить проект по выбранной теме исследования.
4. Подготовить доклад для защиты проекта.
5. Проанализировать свою работу. Выделять успешные и неудачные моменты

Содержание учебного предмета

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее колич. уч часов	В том числе	
			Теорет	Практ
1	Вводное занятие.	1	1	
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2		2
3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	1		1
4	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	2		2
5	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	2		2
6	Демонстрация самопрезентации	1		1
7	Теория создания слайд фильмов.	1	1	
8	Создание слайд фильма «Мультфильм».	5	1	4
9	Конкурс слайд фильмов.	1		1
10	Заключительное занятие.	1	1	
	Итого:	17	4	13

1. Вводное занятие.

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

Практическая часть. Просмотр самопрезентаций учащихся- победителей конкурсов «Ученик года», «Золушка»; самопрезентаций учителей- победителей конкурса «Учитель года», «Самый классный классный».

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. Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).

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

6. Демонстрация самопрезентации.

Практическая часть. Демонстрация созданных презентаций для родителей. Конкурс презентаций. Опрос по итогам 1 года.

7. Теория создания слайд фильмов.

Теоретическая часть. Объяснение материала по созданию слайд фильмов на примере создания слайд фильма «Мультфильм».

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

8. Создание слайд фильма «Мультфильм».

Практическая часть. Создание слайд фильмов «Мультфильм» в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.

9. Конкурс слайд фильмов.

Практическая часть. Создание жюри из родителей учащихся. Просмотр всех созданных слайд фильмов. Выбор лучшего.

10. Заключительное занятие.

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

№ п/п	Тема урока	Количество во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1	Вводное занятие.	1	общие представления о целях изучения курса информатики; общие представления об информации и информационных процессах умение работать с учебником; умение работать с электронным приложением к учебнику навыки безопасного и целесообразного поведения при работе в компьютерном классе
2 3	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2	умение создавать несложные изображения с помощью графического редактора; развитие представлений о компьютере как универсальном устройстве работы с информацией развитие ИКТ-компетентности; умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды
4	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	1	умение создавать сложные изображения, состоящие из графических примитивов умение выделять в сложных графических объектах простые; умение планировать работу по конструированию сложных объектов из простых; развитие ИКТ - компетентности чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды
5 6	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	2	умение создавать и редактировать изображения, используя операции с фрагментами; представления об устройстве ввода графической информации развитие ИКТ-компетентности; умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды
7 8	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	2	представление об анимации, как о последовательности событий, разворачивающихся по определённому плану умение планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами; осуществлять контроль своей деятельности; определять способы действий в рамках предложенных условий; корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения поставленной задачи понимание роли информационных процессов в современном мире
9	Демонстрация самопрезентации	1	представления об основных понятиях, изученных на уроках информатики в 5 классе умение структурировать знания; умения поиска и выделения необходимой информации; ИКТ-компетентность понимание роли информационных процессов в современном мире

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
10	Теория создания слайд фильмов.	1	<p>навыки работы с редактором презентаций умение планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами; осуществлять контроль своей деятельности; определять способы действий в рамках предложенных условий; корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения поставленной задачи; ИКТ- компетентность понимание роли информационных процессов в современном мире</p>
11 12 13 14 15	Создание слайд фильма «Мультфильм»	5	<p>представления об основных понятиях, изученных на уроках информатики в 5 классе умение структурировать знания; умения поиска и выделения необходимой информации; ИКТ-компетентность понимание роли информационных процессов в современном мире</p>
16	Конкурс слайд фильмов.	1	<p>представления об основных понятиях, изученных на уроках информатики в 5 классе умение структурировать знания; умения поиска и выделения необходимой информации; ИКТ-компетентность понимание роли информационных процессов в современном мире</p>
17	Заключительное занятие.	1	<p>представления об основных понятиях, изученных на уроках информатики в 5 классе умение структурировать знания; умения поиска и выделения необходимой информации; ИКТ-компетентность понимание роли информационных процессов в современном мире</p>