

Муниципальное казенное учреждение
дополнительного образования
Усть-Удинский районный Дом детского творчества

Утверждаю

Директор ДДТ

 Тарасенко М. А.

Приказ ДДТ от 31.08 2018 г.

№ 74-02



Рабочая программа
«Мультимедийная презентация. Компьютерная графика»
направленность научно-техническая
возраст обучающихся 10-15 лет
срок реализации 1 год

Составлено на основе элективного курса «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» Леготиной С. Н. 2006 г. и элективного курса в профильном обучении «Компьютерная графика», допущенной Министерством образования Российской Федерации, 2004 г.

Автор программы:
педагог дополнительного
образования МКУ ДО
Усть-Удинского районного
Дома детского творчества
Непомнящих Елена Викторовна

2018 г.
р. п. Усть-Уда

Пояснительная записка

Данная рабочая программа составлена на основе элективного курса «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» Леготиной С. Н., 2006 г. и элективного курса в профильном обучении «Компьютерная графика», допущенной Министерством образования Российской Федерации, 2004 г.

В современном мире компьютерная грамотность является одной из отраслей знаний, призванных готовить человека к жизни в новом информационном обществе. Основная цель изучения информатики в школе – это формирование основ научного мировоззрения обучающихся, развитие мышления, создание условий для прочного и осознанного овладения обучающимися основами знаний и умений о современных средствах работы с информацией.

Актуальность данной программы в том, что информатика на сегодняшний день является одной из важнейших учебных дисциплин. Знания, полученные на уроках информатики, необходимы при изучении других предметов школьной программы. Однако переход на ФГОС требует расширения знаний обучающихся 5-9 классов по таким темам как компьютерная графика и мультимедийная презентация.

Новизна программы: практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения; направленность на развитие личности обучающегося, его способности к творческому использованию информационных технологий.

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 проектный метод обучения, совместные обсуждения поставленных вопросов и свободное творчество.

Цель программы: приобретение обучающимися теоретических знаний и практических навыков, необходимых для дальнейшей практической деятельности.

Задачи:

- привитие навыков сознательного и рационального использования ПК;
- знакомство с методами представления графических изображений и форматами графических файлов;
- изучение возможностей растрового графического редактора и встроенного векторного графического редактора в Word;
- знакомство с приемами работы над мультимедийными презентациями.

Данная программа рассчитана на обучающихся 5-9-х классов, содержит теоретическую и практическую части. Программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа. Всего 72 часа.

Учебный план

№	Название темы:	Теория	Практика	Всего часов
1.	Вводное занятие	1	1	2
2.	Компьютерная графика	11	33	44
3.	Мультимедийная презентация	7	9	16
4.	Работа над проектами	3	7	10
	Итого:	22	50	72

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика
	Вводное занятие	2	1	1
1-2	Вводное занятие. - Техника безопасности и правила поведения в кабинете - Как устроен компьютер. - Компьютерная помощница – мышь. - Упражнения для развития движений мышью.	2	1	1
	Компьютерная графика	44	11	33
3-4	Компьютерная графика (векторная, растровая). Особенности, достоинства и недостатки растровой графики. Сравнение растровой и векторной графики. Форматы графических файлов.	2	1	1
5-6	Графический редактор Paint. Интерфейс программы. Инструменты рисования: палитра цветов, заливка, масштаб. Панель инструментов. Параметры инструментов. Настройка инструментов рисования.	2	1	1
7-8	Практическая работа: Работа с цветом	2	1	1
9-12	Задание атрибутов рисунка. Инструменты рисования: кисть, карандаш, аэрозольный баллончик. Параметры инструментов. Практическая работа: Выполнение рисунков по образцу	4	1	3
13-14	Практическая работа: «Рисование на компьютере».	2	-	2
15-16	Практическая работа: «Рисование на компьютере. Пиктограмма».	2	-	2
17-18	Инструменты рисования: линия, ломаная, прямоугольник, овал. Параметры инструментов.	2	1	1
19-20	Практическая работа: «Рисование изображений с помощью стандартных фигур».	2	-	2
21-22	Преобразование изображений и его фрагментов: выделение, перемещение, копирование, вставка,	2	1	1

	трансформация.			
23-24	Практическая работа: «Работа с фрагментами».	2	-	2
25-26	Ввод текста.	2	1	1
27-28	Творческая работа: «Реклама. Визитка».	2	-	2
29-30	Практическое применение графического редактора Paint. Конструирование из мозаики.	2	1	1
31-32	Практическое применение графического редактора Paint. Конструирование из мозаики. Плоская мозаика.	2	-	2
33-34	Практическое применение графического редактора Paint. Конструирование из мозаики. Объемная мозаика.	2	-	2
35-36	Графическое решение прикладных задач: чертежи, схемы, карты.	2	1	1
37-38	Возможности графического редактора Word. Вставка, трансформация рисунков.	2	1	1
39-40	Текстовый объект WordArt. Панель инструментов.	2	-	2
41-42	Вставка Автофигур. Панель инструментов.	2	1	1
43-44	Вставка Автофигур. Создание трехмерных изображений. Форматирование объектов.	2	-	2
45-46	Практическая работа: «Редактирование готовых картинок из набора MS Office».	2	-	2
	Мультимедийная презентация	16	7	9
47-48	Знакомство с MS Power Point. Основные этапы создания презентации. Начало работы в Power Point. Главное окно.	2	1	1
49-50	Создание презентации. Мастер автосодержания. Шаблоны оформления. Примеры презентаций.	2	1	1
51-52	Работа над слайдами: перемещение, добавление и удаление слайдов. Ввод и редактирование текста. Вставка и редактирование изображения.	2	1	1
53-54	Вставка диаграмм и таблиц. Вставка звука и видео.	2	1	1
55-56	Анимация объектов. Настройка смены слайдов.	2	1	1
57-58	Управляющие кнопки и гиперссылки.	2	1	1
59-60	Сохранение презентации. Демонстрация презентации. Расширенные возможности Power Point: создание образца слайда, создание собственного фона.	2	1	1
61-62	Итоговое занятие по подготовке презентаций.	2	-	2
	Работа над проектом	10	3	7
63-64	Работа над проектом. Рекомендации по оформлению проектов. Правила защиты проектов.	2	1	1
65-70	Выполнение проектной работы.	6	2	4
71-72	Защита проектов.	2	-	2
	Всего:	72	22	50

Содержание программы

1. Вводное занятие

- Знакомство с планом работы объединения
- Техника безопасности и правила поведения в кабинете
- Как устроен компьютер.
- Компьютерная помощница – мышь.
- Упражнения для развития движений мышью.

2. Компьютерная графика

Компьютерная графика (растровая).

Особенности, достоинства и недостатки растровой графики. Сравнение растровой и векторной графики. Форматы графических файлов. Графический редактор Paint. Интерфейс программы. Инструменты рисования: палитра цветов, заливка, масштаб. Панель инструментов. Параметры инструментов. Настройка инструментов рисования. Создание изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. Использование примитивов и шаблонов. Геометрические преобразования

Практические работы: Работа с цветом; Выполнение рисунков по образцу; Рисование на компьютере; Рисование на компьютере. Пиктограмма; Рисование изображений с помощью стандартных фигур; Работа с фрагментами; Реклама. Визитка; Конструирование из мозаики. Плоская мозаика; Конструирование из мозаики. Объемная мозаика;

Компьютерная графика (векторная).

Возможности графического редактора Word. Вставка, трансформация рисунков. Текстовый объект WordArt. Панель инструментов. Вставка Автофигур. Панель инструментов. Создание трехмерных изображений. Форматирование объектов. Создание изображения с помощью инструментов векторного графического редактора. Использование примитивов и шаблонов. Конструирование графических объектов: выделение, объединение. Геометрические преобразования.

Практические работы: Вставка, трансформация рисунков; Текстовый объект WordArt; Вставка Автофигур; Создание трехмерных изображений. Форматирование объектов; Редактирование готовых картинок из набора MS Office.

3. Мультимедийная презентация

Знакомство с MS Power Point. Основные этапы создания презентации. Начало работы в Power Point. Главное окно. Мастер автосодержания. Шаблоны оформления. Примеры презентаций. Работа над слайдами: перемещение, добавление и удаление слайдов. Ввод и редактирование текста. Вставка и редактирование изображения. Вставка диаграмм и таблиц. Вставка звука и видео. Анимация объектов. Настройка смены слайдов. Управляющие кнопки и гиперссылки. Сохранение презентации. Демонстрация презентации. Расширенные возможности Power Point: создание образца слайда, создание собственного фона.

Практические работы: Основные этапы создания презентации. Начало работы в Power Point. Главное окно; Создание презентации. Мастер автосодержания. Шаблоны оформления; Работа над слайдами: перемещение, добавление и удаление слайдов. Ввод и редактирование текста. Вставка и редактирование изображения; Вставка диаграмм и таблиц. Вставка звука и видео; Анимация объектов. Настройка смены слайдов; Управляющие кнопки и гиперссылки; Сохранение презентации. Демонстрация

презентации. Расширенные возможности Power Point: создание образца слайда, создание собственного фона; Итоговое занятие по подготовке презентаций.

4. Работа над проектами

Выполнение проектной работы. Работа над проектом. Рекомендации по оформлению проектов. Правила защиты проектов. Защита проекта.

Практические работы: Выполнение проектной работы; Защита проекта.

Критерии оценки

Обучающиеся должны знать:

- различия растрового и векторного способа представления информации;
- структуру окна Word и назначение его основных элементов;
- возможности графического редактора Paint;
- назначение компьютерной графики и возможности ее использования в практической деятельности;
- смысл понятия «графическая информация»;
- растровая и векторная графика, пиксель.
- программы обработки графической информации и их использование.
- назначение графического редактора и основы работы с ним, назначение основных операций редактирования изображения;
- назначение мультимедийных презентаций;
- основные операции со стандартными средствами мультимедиа;
- технологию работы с программой презентаций MS Power Point;
- систему образования цвета в компьютерной графике, форматы графических файлов.

Обучающиеся должны уметь:

- применять растровый графический редактор Paint и встроенный векторный редактор Word для создания и редактирования изображений;
- создавать, редактировать и сохранять на носителях простейшие рисунки;
- создавать, редактировать и сохранять на носителях простейшие анимации;
- создавать, редактировать и сохранять презентации;
- использовать мультимедиа при создании презентаций;
- владеть основными терминами и понятиями изучаемых информационных технологий.

Методические рекомендации

Компьютерная графика - необычайно интересный и перспективный предмет

На первом занятии расскажите обучающимся о важнейшей роли в создании компьютерных игр, мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и так далее.

Постоянно демонстрируйте ряд уникальных свойств, которыми обладает именно изучаемая в данный момент компьютерная программа. Что отличает ее от других программ, обо всех способах создания графического образа. Прежде всего, покажите манипулирование изображением, получение на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Ваше воспитательное воздействие станет особенно актуальным, когда знакомство с компьютерной графикой выйдет на уровень практической деятельности обучающегося и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, оформления обложек и вкладышей к аудио кассетам, дискам, пригласительных билетов на школьные праздники, буклетов.

Основным методом обучения в курсе «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» является метод проектов. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности обучающихся.

Кроме разработки проектов под руководством учителя обучающимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Выполнение большого количества заданий разного уровня сложности позволяет преподавателю построить для каждого ученика индивидуальную образовательную траекторию.

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий.

Результатом работы кружка является выполнение проектной работы по выбранной теме.

При проведении занятий используются следующие формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда кружковцы синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда ученики выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий;
- индивидуальная, когда ученики самостоятельно во внеаудиторное время работают с рекомендуемой учебно – методической литературой и занимаются поиском необходимой информации.

Список литературы

1. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс: учебник. 2-е изд./ под ред. Макаровой Н. В. – СПб.: Питер, 2007.
2. Леонтьев В. П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера - М.: «ОЛМА медиагрупп», 2007.
3. Левин А. Самоучитель работы на компьютере - М.: ЗАО «КноРус», 2001.
4. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования - М.: издательский центр «Академия», 2002.
5. Соколова О. Л. Поурочные разработки по информатике 10 класс - М.: «ВАКО», 2007.
6. Югова Н. Л., Камалов Р. Р. Поурочные разработки по информатике 5 класс - М.: «ВАКО», 2009.