

Государственное казенное общеобразовательное учреждение
для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей
«Эммаусская школа-интернат»

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГКОУ «Эммаусская школа-интернат»



/С.Б. Зимин/

Приказ №75-од
от 30.08.2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
(ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ)

«КЛУБ ШКОЛЬНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ»

для обучающихся среднего школьного возраста,

срок реализации 2 года

Составитель:

Зими́на Л.А.

педагог

дополнительного образования

н.п. Эммаусская школа-интернат

2024 г.

Содержание

№ раздела	Наименование раздела программы	Стр.
1.	Введение	3
2.	Пояснительная записка	4
3.	Цели и задачи программы	4
4.	Условия реализации программы	6
5.	Ожидаемые результаты	6
6.	Учебно-тематический план	7
7.	Содержание программы	8
8.	Формы и методы реализации программы	18
9.	Учебно-методическое обеспечение	19
10.	Список необходимого оборудования	20
11.	Список литературы и интернет-ресурсов	20
12.	Список тем проектов и творческих работ.	22
13.	Формы контроля освоения обучающимися содержания учебного курса.	23
14.	Условные обозначения, используемые для типов уроков и типов проектов.	23

1. 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 количество 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 13 -16 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. 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.

2. Пояснительная записка.

Предмет информатика в школе изучается обучающимися с 5 по 9 класс на базовом уровне, но количество часов для качественного приобретения навыков составления презентаций, слайд фильмов, для реализации метода проектов мало. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности обучающихся и школы-интерната.

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;
9. создание печатной продукции (буклетов, тематических бюллетеней и др.) для анонсирования мультимедиа-презентации.

Кружок «Клуб школьных презентаций» - это объединение обучающихся для развития у них познавательных интересов более широкого круга, для формирования стремления обучающихся к размышлению и поиску, для развития у них чувства уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта. В результате этих занятий обучающиеся достигают значительных успехов в своем развитии, они многому учатся и смогут свои умения применять в учебной работе.

Программа кружка имеет практическую направленность.

3. Цели и задачи программы.

ЦЕЛЬ:

Более углубленное изучение и раскрытие программы по информатике, связанной с темами мультимедийных технологий. Формирование у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой, подготовкой текстов и мультимедиа, подготовив их к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

ЗАДАЧИ:

Образовательные:

1. Научить обучающихся создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий.
2. Включение обучающихся в практическую исследовательскую деятельность.
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить 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 2 года обучения детей 14-17 лет (8-9 классы).
Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа. Всего 136 часов.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям данной группы детей: 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 разделе методические материалы.

Для достижения выше поставленных задач предполагается использование различных методов: репродуктивного, проблемного, словесного, модульного и других. Особое место отводится познавательной-игровой форме деятельности, индивидуальному подходу в работе с детьми. Для этого необходимо использовать разноуровневые задания в практической части.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых учителя, воспитатели, воспитанники школы-интерната.

В конце обучения – смотр презентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий, защита проектов.

Отличительная особенность данной программы состоит в усилении практической направленности образования, предоставлении учащимся возможности закрепить уже полученные и приобрести новые пользовательские навыки работы на персональном компьютере в наиболее популярных на сегодняшний день программных средах. Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребенка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что в программу включён разнообразный познавательный и развивающий материал по изучению компьютерных технологий и различного программного обеспечения в различных областях человеческой деятельности; по созданию мультимедийных презентаций, обработке различных рисунков, схем и изображений; составлению и разработке проектов. Компьютерные технологии значительно развивают образное и пространственное мышление, помогают ребёнку разбираться в различного рода программном обеспечении и его применении в решении различных задач, воспитывает внимательность и аккуратность.

Курс формирует у учащихся самостоятельность, критическое отношение к себе и товарищам, формирует межпредметные связи. Реализация конкретного проекта является очень эффективным методом учебной деятельности. Интегрированное предьявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

4. Условия для реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо:

- наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
- операционная система Windows 2000/XP/7;
- текстовый редактор Microsoft Word;
- графический редактор Paint;
- любая программа обработки изображений (например, MS PhotoEditor);
- программа Adobe Flash CS4;
- программа MS Publisher;
- программа PowerPoint,
- возможность выхода в Интернет.
- наличие у педагога методических пособий, дидактического материала.

Программа построена на принципах:

- доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, материал 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

Режим занятий:

Занятия по программе для каждого года обучения проводятся 1 раз в неделю, по 2 урочных часа (40 минут), во внеурочное время с 14-30 до 16-00. Между занятиями перерыв 10 минут.

Так как программа ориентирована на большой объем практических работ, выполняемых сидя, занятия включают здоровьесодержащие технологии: организационные моменты, проветривания помещения, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

Место проведения занятий:

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

5. Ожидаемые результаты.

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны будут составить компьютерную презентацию любой сложности, слайд-фильм, создать анимационный ролик, разработать и создать буклет, бюллетень, по выбранной теме создать и защитить проект.

К концу 1 года обучения обучающиеся должны:

Знать:

- понятия текстовой и графической информации;
- основы работы с текстовым процессором MS Word;
- основы работы с графическим редактором Paint и графикой MS Word;
- основы работы с программой Publisher;
- принципы организации работы MS Internet Explorer и правила поиска и информации в сети Интернет;
- общие вопросы компьютерного дизайна.

Уметь:

- создавать и обрабатывать текстовую информацию;

- создавать графическое изображение с использованием графического редактора Paint и деловой графикой MS Word;
- интегрировать объекты созданные одной программой в объекты, созданные другой программой;
- создавать бюллетени, брошюры, публикации разных типов (визитные карточки, открытки, объявления, подарочные сертификаты и т.д.) с помощью программы MS Publisher;
- находить и использовать информацию сети Интернет для своих печатных изданий.

К концу 2 года обучения обучающиеся должны:

Знать:

- интерфейс MS PowerPoint;
- настройки эффектов анимации;
- правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука;
- как создается слайд-фильм?
- что такое проектная деятельность;
- этапы разработки проекта.

Уметь:

- этапы разработки проекта;
- создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм;
- определить тему для создания проекта;
- выполнить проект по выбранной теме исследования;
- подготовить доклад для защиты проекта;
- проанализировать свою работу. Выделять успешные и неудачные моменты.

6. Учебно-тематический план

№ раздела	Название раздела	Количество часов		
		общее	теория	практика
1 год обучения				
1	Рекламные издательские публикации.	2	2	-
2	Текстовый редактор Word.	8	2	6
3	Графический редактор Paint.	6	2	4
4	Издательская система Microsoft Publisher.	30	12	18
5	Интернет.	4	2	2
6	Работа над проектами.	16	4	12
7	Защита творческих проектов учащихся.	2	-	2
	Всего:	68	24	44
2 год обучения				
1	Введение. Знакомство с программой PowerPoint.	2	2	-
2	Создание типовой презентации.	8	4	4
3	Проектирование презентаций.	14	4	10

4	Модификация элементов дизайна.	4	2	2
5	Форматирование и проверка текста.	2	1	1
6	Добавление объектов.	6	3	3
7	Применение переходов, эффектов, анимации и ссылок.	8	3	5
8	Управление демонстрацией презентации.	6	2	4
9	Подбор материала и выполнение презентации по предложенной тематике.	16	5	11
11	Демонстрация презентаций. Подведение итогов занятий в кружке.	2	-	2
11	Всего:	68	26	42
	ИТОГО:	136	50	86

7. Содержание программы. Содержание программы 1 года обучения.

«ПЕЧАТНАЯ ПРОДУКЦИЯ - Microsoft Office Publisher».

Программа Microsoft Office Publisher входит в состав пакета Microsoft Office, предназначена для создания печатных публикаций таких как: буклеты, бюллетени, визитные карточки, календари, каталоги, конверты, наклейки, меню, объявления, открытки, плакаты и др.

Под печатной издательской продукцией здесь понимается:

- во-первых, материализованные продукты деятельности ученика в виде суждений, текстов, рисунков, поделок и т.п.;
- во-вторых, продукты деятельности обучающегося, которые обеспечат рекламную составляющую успехов ученика.

Буклет (фр. *Bouclette* — колючка) — категория печатной продукции, как правило, отпечатанная с двух сторон, и имеющая один или несколько сгибов. В форме буклета издаются краткие путеводители, рекламы, программы, листовки и т.д.

Суть буклета состоит в том, чтобы при минимальной площади вместить максимум информации, которую хозяин буклета желает донести до своей аудитории. Ещё одна важная особенность буклета, отличающая его от листовок — с одной стороны и брошюр с другой — состоит в том, что буклет не имеет сшитых страниц, как брошюра, но и не является однополосным листом, как листовка.

Информация в буклете может быть как просветительского, так и рекламного характера. Яркость и красочность для буклета являются обязательным условием, ведь он должен привлечь к себе внимание и вызвать заинтересованность.

Грамотный буклет содержит ответы на основные вопросы, которые могут возникнуть у Вашей потенциальной аудитории. А если к тому же он будет «необычным», то буклет выделит Вас на фоне других предложений.

Учебный курс 2 года обучения «*Рекламные издательские публикации*» дает возможность изучить приемы и способы создания печатной продукции посредством программы *MS Publisher*.

Структура содержания программы определена следующими тематическими разделами:

Раздел 1. Рекламные издательские публикации.

Знакомство с понятиями публикаций. Виды рекламной печатной продукции, её назначения. Структура основной рекламной печатной продукции. Технология создания рекламной печатной продукции.

Раздел 2. Текстовый процессор Microsoft Word.

Основные приемы обработки информации с помощью текстового процессора. Основные операции над текстовыми фрагментами, форматирование текста. Технология форматирования абзацев. Технология стилевого форматирования. Технология работы с иллюстрациями. Совместное размещение текста и графики. Понятие многоколоночной верстки. Верстка двухколоночной полосы.

Раздел 3. Графический редактор Paint.

Основные и дополнительные инструменты графического редактора Paint. Простейшие приемы создания и обработки графических изображений в Paint. Монтаж рисунка из объектов.

Раздел 4. Печатная продукция Microsoft Office Publisher.

Знакомство с издательской системой Microsoft Publisher. Основные принципы работы в Microsoft Publisher. Верстка страниц. Текстовые блоки. Работа с иллюстрациями. Совместное размещение текста и графики. Разработка макета информационного буклета. Знакомство с технологией создания буклета с помощью Microsoft Publisher. Разработка тематического буклета средствами Microsoft Publisher. Подготовка документа к печати.

Раздел 5. Интернет.

Основы работы и поиск информации в сети Интернет. Использование материалов сети Интернет для создания печатной продукции на заданную тему (Например: «О правильном питании», «Нет! - вредным привычкам» и др.)

Раздел 6. Творческие работы учащихся.

Подготовка статей для тематической газеты. Подбор иллюстративного материала для газеты. Редактирование и верстка документа. Представление и оценка печатных материалов. (Например: «Школьные страницы», «Курить – здоровью вредить» и др.)

Итоговый просмотр работ.

Учебно-тематическое планирование.

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов (теория/ практика)	Форма занятия	Оборудование и ДМ для занятия	Форма контроля
Рекламные издательские публикации. (2 часа).					
1-2	Знакомство с понятиями публикаций. Виды рекламной печатной продукции, её назначения. Структура основной рекламной печатной продукции. Технология создания рекламной печатной продукции.	2(т)	УИНМ УЛ УВ	Учебная презентация	ГО
Текстовый процессор Microsoft Word.					

(8 часов).					
3	Основные приемы обработки информации с помощью текстового процессора.	1(т)	УИНМ УБ	Компьютер, презентация.	ИО
4	Основные операции над текстовыми фрагментами, форматирование текста.	1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания	П
5	Технология форматирования абзацев.	1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания	П
6-7	Технология стилевого форматирования.	2(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания	П
8	Технология работы с иллюстрациями. Совместное размещение текста и графики.	1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания	П
9-10	Понятие многоколоночной верстки. Верстка двухколоночной полосы.	1(т) 1(п)	УТСР УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания	ИО П
Графический редактор Paint. (6 часов).					
11-12	Основные и дополнительные инструменты графического редактора Paint.	1(т) 1(п)	УИНМ УСЗУН УПР	Презентация. Компьютер, индивидуальные задания.	ИО П
13-14	Простейшие приемы создания и обработки графических изображений в Paint.	1(т) 1(п)	УИНМ УСЗУН УПР	Презентация. Компьютер, индивидуальные задания.	П
15-16	Монтаж рисунка из объектов.	2(п)	УСЗУН УПР	Презентация. Компьютер, индивидуальные задания.	П
Издательская система Microsoft Publisher. (30 часа).					
17-22	Введение. Интерфейс Microsoft Office Publisher Знакомство с рабочей областью программы. Строка заголовка, строка команд меню: Файл, Правка, Вид, Вставка, Формат, Сервис, Таблица, Расположение, Окно, Справка. Базовые иконки программы. Практическая работа по знакомству с интерфейсом Publisher. Практическая работа по использованию различных стилей.	2(т) 4(п)	УИНМ УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	П

	<p>Практическая работа по использованию различных цветовых схем.</p> <p>Практическая работа по использованию различных шрифтовых схем.</p>				
23-27	<p>Ввод текста</p> <p>Основы работы с текстом. Различные способы выравнивания текста. Основы работы с текстом. Различные способы выравнивания текста. Форматирование публикации. Стили. Фон.</p> <p>Задание параметров страницы. Цветовые схемы. Шрифтовые схемы.</p> <p>Практическая работа по набору и редактированию текста в Publisher.</p> <p>Практическая работа по форматированию текста в программе Paint.</p> <p>Практическая работа по использованию графического инструментария программы.</p> <p>Практическая работа по использованию автофигур и объектов типа WordArt.</p>	<p>1(т)</p> <p>4(п)</p>	<p>УИНМ</p> <p>УСЗУН</p> <p>УСР</p> <p>УПР</p>	<p>Компьютер,</p> <p>индивидуальные задания,</p> <p>карточки.</p>	<p>ИО</p> <p>П</p>
28-30	<p>Установка параметров Publisher</p> <p>Работа с Автофигурами и объектами WordArt. Надписи. Обтекание изображения текстом. Совместное размещение текста и графики.</p> <p>Практическая работа по использованию графического инструментария программы.</p> <p>Практическая работа по использованию автофигур и объектов типа WordArt.</p>	<p>1(т)</p> <p>2(п)</p>	<p>УС</p> <p>УСЗУН</p> <p>УПР</p>	<p>Компьютер,</p> <p>индивидуальные задания,</p> <p>карточки.</p>	<p>П</p>
31-32	<p>Вставка графических объектов</p> <p>Основы работы с иллюстрациями. Приёмы добавления иллюстрации на страницу. Знакомство с графическим инструментарием программы.</p> <p>Практическая работа по вставке графических объектов.</p>	<p>1(т)</p> <p>1(п)</p>	<p>УЛ</p> <p>УСЗУН</p> <p>УПР</p>	<p>Компьютер,</p> <p>индивидуальные задания,</p> <p>карточки.</p>	<p>П</p>

33-34	Работа с несколькими объектами Операции с объектами. Добавление и удаление объектов. Порядок расположения объектов. Практическая работа с несколькими объектами.	1(т) 1(п)	УИНМ УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	П
35-36	Перекрашивание и обрезка объектов Формат объектов. Практическая работа по изменению формата объектов.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	П
37-38	Изменение свойств рамки Свойства рамки. Практическая работа рамки.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	П
39-40	Параметры страницы Особенности макета страниц. Практическая работа по изменению параметров страниц.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	П
41-42	Печать публикации Свойства печати. Формат страниц. Практическая работа по свойствам печати.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	П
43-44	Проверка макета. Диспетчер графики. Подготовка макета. Элементы макета. Практическая работа по подготовке макета публикации.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	П
45-46	Мастера и макеты публикаций Работа с шаблонами публикаций. Устанавливаем шаблон сами. Шаблон из Интернета. Практическая работа по продолжению подготовки макета публикации.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	ФО П
Интернет. (4 часа).					
47-48	Основы работы и поиск информации в сети Интернет.	1(т) 1(п)	УИНМ УПР	Компьютер, индивидуальные задания,	ГО П

				карточки.	
49-50	Использование материалов сети Интернет для создания печатной продукции на заданную тему (Например: «О правильном питании», «Нет! - вредным привычкам» и др.)	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	П
Творческие работы учащихся. Защита проекта. (16 часов.)					
51-66	Типы публикаций. Популярные виды печатной продукции: Визитная карточка, Календарь, Информационный листок, Брошюра, Открытка, Журнал, Газета, Фотоальбом и другие. Практическая работа по созданию Визитной карточки. Практическая работа по созданию Календаря. Практическая работа по созданию поздравительной Открытки. Практическая работа по созданию Плаката. Практическая работа по созданию информационного Листка. Заключительная практическая работа по созданию рекламного Буклета.	4(т) 12(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания, карточки.	П
67-68	Защита творческих проектов учащихся.	2(п)	УОиС ЗТР	Компьютер, проектор.	ЗПР

Ожидаемые результаты

Планируемые результаты обучения 1 года – умение детей использовать программу *Microsoft Office Publisher* для создания печатной продукции, в том числе рекламной продукции в виде афиш, объявлений, буклетов и т.д. Обучающиеся должны научиться запускать и настраивать программу для работы с публикациями. Работать с инструментами программы. Создавать и изменять шаблоны и макеты публикаций. Редактировать и форматировать введенный текст. Выявлять ошибки оформления и удалять неполадки.

Программа должна способствовать освоению учащимися фундаментальных понятий современной информатики, формирование у них навыков алгоритмического мышления, понимание компьютера как современного средства обработки информации; в получении практических навыков работы с компьютером и современными информационными технологиями.

Окончательным результатом работы должны стать несколько созданных детьми буклетов.

Содержание программы 2 года обучения.

«СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИЙ - Microsoft PowerPoint».

В курсе программы 2 года обучения рассматриваются основные принципы подготовки мультимедийных презентаций на примере программы *Microsoft PowerPoint*. Современное общество предъявляет большие требования к предоставлению информации.

Один из способов оформления информации это презентация (от английского «*presentation*» – представление, или иногда говорят «слайд-фильм»). В процессе создания презентаций ученик может проявить себя и как автор (сценарист), и как режиссер, и как художник, и даже как исполнитель. Программа *Microsoft PowerPoint* предъявляет повышенные требования к творческим способностям автора, к его художественному вкусу. В ходе работы дети не только приобретают навыки работы с персональным компьютером, но и навыки работы в сети Интернет, навыки поиска информации, учат правила создания деловой, игровой, «семейной» презентации. Среда *PowerPoint* - самое простое и доступное средство создания проектов в виде презентаций, распространяется в пакете MS Office, обладает доступным интерфейсом. Среда *PowerPoint* позволяет достаточно быстро и легко создавать красочные проекты.

Учебный курс 3 года обучения «*Создание презентаций*» дает возможность изучить приемы и способы создания как учебных презентаций, которые затем можно использовать на уроках в качестве иллюстративного материала, так и презентаций, посвященных увлечениям обучающихся.

Структура содержания программы определена следующими тематическими разделами:

Раздел 1. Введение. Знакомство с программой PowerPoint.

Знакомство учащихся с целями кружка. Техника безопасности. Просмотр презентаций, ранее созданных учащимися.

Раздел 2. Создание типовой презентации.

Основные понятия: слайд и презентация. Последовательность работы над презентацией. Мастер автосодержания. Просмотр слайдов. Создание презентации в режиме структуры. Работа в режиме слайдов. Добавление комментариев на страницы заметок. Работа в режиме сортировщика.

Раздел 3. Проектирование презентаций.

Использование шаблонов дизайна или пустых презентаций. Изменение шаблонов. Макет слайда. Выбор разметки слайда. Сохранение единого стиля. Размещение объектов на слайде. Работа с графическими объектами. Автофигуры. Работа с фоном. Импорт структур из других документов.

Раздел 4. Модификация элементов дизайна.

Образцы слайдов. Работа с цветовым оформлением.

Раздел 5. Форматирование и проверка текста.

Форматирование текста. Регулировка позиций табуляции и отступов. Проверка стиля презентации.

Раздел 6. Добавление объектов.

Технология подбора и вставки объектов в презентацию. Подбор и вставка картинок, звука и видео. Подготовка и вставка таблиц и диаграмм в презентацию.

Раздел 7. Применение переходов, эффектов, анимации и ссылок.

Изменение и добавление переходов. Добавление анимации. Настойка анимации. Скрытие слайдов. Добавление ссылок на другие слайды.

Раздел 8. Управление демонстрацией презентации.

Автоматизация работы при создании презентации. Установка режимов демонстрации. Управление демонстрацией слайдов.

Раздел 9. Подбор материала и выполнение презентации по предложенной тематике.

Подбор тем презентаций. Подбор материала. Работа с поисковыми системами. Оформление слайдов. Установка режимов демонстрации.

Итоговый просмотр работ. Подведение итогов занятий в кружке.

Учебно-тематическое планирование.

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Оборудование и ДМ для занятия	Форма контроля
Введение. Знакомство с программой PowerPoint. (2 часа).					
1-2	Введение. Знакомство учащихся с целями кружка. Техника безопасности. Просмотр итоговых презентаций прошлых лет (обсуждение).	2(т)	УИНМ УВ	Компьютер, проектор, презентации.	
Создание типовой презентации. (8 часов).					
3-4	Основные понятия: слайд и презентация. Мастер автосодержания. Просмотр слайдов. Последовательность работы над презентацией. Практическая работа.	1(т) 1(п)	УИНМ УПР	Компьютер, презентация, индивидуальные задания.	П
5-6	Создание презентации в режиме структуры. Выбор текста, строк слайдов. Практическая работа.	1(т) 1(п)	УИНМ УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
7-8	Работа в режиме слайдов. Добавление комментариев на страницы заметок. Практическая работа. Создание первой презентации.	1(т) 1(п)	УСЗУН УСР УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
9-10	Применение сортировщика слайдов. Практическая работа. Работа в режиме сортировщика.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
Проектирование презентаций. (14 часов).					

11-12	Шаблоны дизайна. Изменение шаблонов. Практическая работа. Использование шаблонов дизайна или пустых презентаций.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
13-14	Макет слайда. Выбор разметки слайда. Сохранение единого стиля. Практическая работа.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
15	Размещение объектов на слайде. Практическая работа по размещению объектов на слайде.	1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
16	Работа с графическими объектами. Практическая работа.	1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
17	Автофигуры. Практическая работа с автофигурами.	1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
18	Фон в презентации. Изменение фона. Практическая работа. Работа с фоном.	1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
19-22	Создание презентации. Практическая работа.	1(т) 3(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
23-24	Импорт структур из других документов. Практическая работа. Создание презентации.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	ГО П
Модификация элементов дизайна. (4 часа).					
25-26	Образцы слайдов. Изменение образца слайдов. Практическая работа.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
27-28	Изменение цветовой схемы. Подбор фона. Практическая работа. Работа с цветовым оформлением.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	ИО П
Форматирование и проверка текста. (2 часа).					
29-30	Форматирование текста. Регулировка позиций табуляции и отступов. Проверка стиля презентации. Практическая работа. Оформление содержательной текстовой части презентации.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
Добавление объектов. (6 часов).					
31-32	Технология подбора и вставки объектов в	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные	П

	презентацию. Практическая работа. Вставка объектов.			задания.	
33-34	Вставка картинок. Вставка звука и видео. Практическая работа. Подбор и вставка картинок, звука и видео.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
35-36	Вставка диаграмм. Вставка таблиц. Практическая работа. Подготовка и вставка таблиц и диаграмм в презентацию.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
Применение переходов, эффектов, анимации и ссылок. (8 часов).					
37-40	Эффекты в презентации. Изменение и добавление переходов. Практическая работа. Работа с эффектами.	1(т) 3(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
41-42	Добавление анимации. Настойка анимации. Практическая работа. Работа с эффектами.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	ФО П
43-44	Скрытие слайдов. Добавление ссылок на другие слайды. Практическая работа. Работа со ссылками.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
Управление демонстрацией презентации. (6 часов).					
45-46	Автоматизация работы при создании презентации. Практическая работа. Установка режимов демонстрации.	1(т) 1(п)	УЛ УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
47-48	Практическая работа. Установка режимов демонстрации.	1(т) 1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
49	Сохранение слайдов в виде презентации.	1(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
50	Практическая работа. Управление демонстрацией слайдов.	1(п)	УОиС УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
Подбор материала и выполнение презентации по предложенной тематике. (16 часов).					
51	Подбор тем презентаций. Обсуждение проблемы выбора презентации и её создания «Какими должны быть презентации?». Теоретический обмен	1(т)	УПСР	Компьютер, индивидуальные задания.	ФО

	мнениями.				
52-54	Практическая работа. Подбор текстового и иллюстрированного материала по предложенной тематике.	3(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
55-58	Средства поиска информации в сети Интернет. Работа с поисковыми системами. Практическая работа. Копирование и сохранение найденной информации.	1(т) 3(п)	УБ УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	ЗПР
59-62	Практическая работа. Создание презентаций учащимися по выбранной тематике.	1(т) 3(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
63-66	Настройка времени показа слайдов. Установка режимов демонстрации. Практическая работа. Настройка презентации.	1(т) 3(п)	УСЗУН УПР	Компьютер, индивидуальные задания.	П
Демонстрация презентаций. Подведение итогов занятий в кружке. (2 часа).					
67-68	Демонстрация и защита презентаций. Подведение итогов работы кружка.	2(п)	УОиС ЗТР	Компьютер, проектор.	ЗПР

Ожидаемые результаты.

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

8. Формы и методы реализации программы.

При реализации программы используются традиционные и нетрадиционные формы и методы работы, направленные на создание оптимальных условий для достижения ожидаемых результатов в обучении, развитии учащихся, удовлетворении их индивидуальных возможностей, потребностей, интересов, раскрытия личностного потенциала каждого.

В образовательном процессе применяются групповые и индивидуальные формы обучения, индивидуально-групповая форма обучения, парная работа над выполнением конкретного задания.

При реализации данной программы в целях подготовки обучающихся к конкурсам, конференциям применяется индивидуальная форма обучения.

При реализации программы используются следующие образовательные технологии:

- работа над проектами. Все полученные теоретические знания по теме закрепляются на практических занятиях. Каждое практическое задание представляет собой мини-проект. В нем присутствуют все этапы проектной работы, при дальнейшем усвоении теоретического материала проект можно расширять, добавлять новые функциональные возможности;

- дифференцированное обучение. Освоение материала проходит не у всех одинаково. Материал для закрепления по одной теме должен быть разной степени сложности, с учетом уровня подготовки, возможностей и особенностей каждого учащегося, а практические задания – с плавным переходом от простого к сложному;
- индивидуальное обучение. Обучение учащихся на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью в индивидуальном объеме;
- обучение по принципу природосообразности. Основной вид деятельности учащихся – игра, через неё дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса;
- преемственность. Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей, данный принцип помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия;
- практико-ориентированность. Программа предполагает решение задач, связанных с поиском нужной информации на базе общепринятых средств информационной деятельности;
- принцип развивающего обучения. Обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование у обучающихся обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы;
- обучение в активной познавательной деятельности. Все темы учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, общаясь в парах и группах друг с другом.

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.

Формы занятий:

- лекции;
- практикумы;
- беседы;
- творческие дискуссии;
- выполнение практических заданий;
- активные методы формирования системы обсуждения и общения;
- практическая работа (подготовка материалов для создания творческих проектов, реализация проектов).

9. Учебно-методическое обеспечение программы.

С целью эффективности реализации программы будут использоваться такие *методические приемы работы*:

- информационно-развивающие (лекции, рассказы, беседы, просмотр учебных видеофильмов, обучающих презентаций, видеороликов, демонстрация способов деятельности педагога);
- практически-прикладные (освоение умений и навыков по принципу “делай как я”);
- методы контроля и самоконтроля (самоанализ, анализ действия на практических занятиях анализ участия в конкурсах и прелюдах.)

Дидактический материал:

- инструкции по технике безопасности;
- карточки-инструкции;
- карточки с заданиями;

- наглядные пособия;
- раздаточный материал;
- презентации по темам занятий;
- готовые проекты;
- энциклопедии;
- специальная литература по информатике и ИКТ.

10. Список необходимого оборудования.

Техническое оснащение занятий:

Аппаратные средства

- Персональный компьютер – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности.
- Проектор, подсоединяемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
- Интерактивная доска – повышает уровень наглядности в работе учителя и ученика; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.
- Принтер – позволяет фиксировать информацию на бумаге.
- Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.
- Устройства вывода звуковой информации – аудиокolonки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители для озвучивания всего класса.
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь.

Программные средства

- операционная система Windows 2000/XP/7;
- антивирусная программа;
- программа-архиватор;
- текстовый редактор Microsoft Word;
- растровый и векторный графические редакторы;
- любая программа обработки изображений (например, MS PhotoEditor);
- программа Adobe Flash CS4;
- программа MS Publisher;
- программа PowerPoint;
- браузер.

10. Список литературы и интернет-ресурсов.

Литература:

1. Федеральный компонент государственного образовательного стандарта, утвержденный Приказом Минобразования РФ от 05. 03. 2004, № 1089;
2. Примерная программа основного общего образования по информатике и информационным технологиям;
3. Стандарт основного общего образования по информатике и ИКТ;

4. Методические рекомендации по оборудованию и использованию кабинетов информатики.
5. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002).
6. 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.
7. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003).
8. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
9. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.- 920 с.:ил.
10. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
11. Денисов А. Microsoft Internet Explorer 5 : справочник.- СПб.:Питер, 2000.
12. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
13. О.П. Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3.
14. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
15. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
16. Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
17. Дуг Лоу Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
18. УМК Знание «Учебный курс MS Publisher». М. «Знание», 2004
19. Рекомендации для учителей по использованию MS Publisher при создании Web-публикаций (авторские разработки).
20. Вовк Е.Т. Информатика: уроки по Flash. Издание 2-е, переработанное и дополненное. — М.: КУДИЦ-ПРЕСС, 2008. – 192 с.
21. Девянина М.С. Flash 8 (Проще некуда). – М.: НТ Пресс, 2007. – 160с.: ил.
22. Хосеа Б. Macromedia Flash 8/ Хосеа Биргитта; пер. С англ. Е.Г. Скотникова. – М.: НТ Пресс, 2007.- 256 с.: ил.
23. Макап Д., Винарчик Б. Тайны создания игр в Macromedia Flash MX 2004/ Д.Макар, Б.Винарчик; пер. с англ. А.М. Дудатия. – М.: НТ Пресс, 2005. – 448 с.: ил.
24. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/ Л.А. Залогова. – 2-е изд. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
25. Поляков К.Ю. Уроки по Adobe Flash CS3. Электронное учебное пособие, 2007.
26. Жадаев Б., Macromedia Flash 8. Визуальный самоучитель.- М: Триумф, 2007.

Электронные издания и web-ресурсы:

1. Интерактивный мультимедийный обучающий курс «Практический курс MS Publisher» («Кирилл и Мефодий»).
2. Электронный учебник – практикум «Работаем в MS Publisher»
3. Microsoft Publisher 2000 «Шаг за шагом». Эком. Москва, 2002

Сайты в помощь педагогу:

1. www.klyaksa.net
2. www.metod-kopilka.ru
3. www.pedsovet.org
4. www.uroki.net
5. www.intel.ru

Ссылки на ресурсы ЕК ЦОР:

1. анимация «Группы клавиш и их назначение»
2. <http://sc.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=catalog>
3. анимация «Функциональные клавиши»
4. <http://sc.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog>
5. анимация «Алфавитно-цифровые клавиши»
6. <http://sc.edu.ru/catalog/res/c0f5ea31-be57-4453-985b-fa3049ce04bb/?interface=catalog>
7. анимация «Блок клавиш управления курсором»
8. <http://sc.edu.ru/catalog/res/4e50f252-df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interface=catalog>
9. анимация «Дополнительная цифровая клавиатура»
10. <http://sc.edu.ru/catalog/res/d1d68068-4ea9-4886-aea7-69c01b05f7fb/?interface=catalog>
11. анимация «Клавиша контекстного меню»
12. <http://sc.edu.ru/catalog/res/bad5b13f-e002-464d-816a-193a1851b197/?interface=catalog>
13. анимация «Положение рук. Привязка к клавишам»
14. <http://sc.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-d6a7-4782-a92d-6bd4de9be3a7/?interface=catalog>
15. анимация «Компьютерные программы». Часть 1
16. <http://sc.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog>
17. анимация «Компьютерные программы». Часть 2
18. <http://sc.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog>
19. анимация «Мышь и её назначение»
20. <http://sc.edu.ru/catalog/res/eabe7a17-e303-4d3b-8fe0-25c3c4bfc822/?interface=catalog>
21. анимация «Назначение кнопок мыши»
22. <http://sc.edu.ru/catalog/res/df6918c4-0554-490e-a90b-f9092d79e24c/?interface=catalog>
23. анимация «Операция перетаскивания»
24. <http://sc.edu.ru/catalog/res/c2d6f255-5854-419d-a861-a6d72a80c661/?interface=catalog>
25. анимация «Двойной клик»
26. <http://sc.edu.ru/catalog/res/8be5d457-7252-41f8-a93a-d498059a0bf0/?interface=catalog>
27. анимация «Колесо мыши»
28. анимация «Хранение информации. Память»
29. <http://sc.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?interface=catalog>
30. анимация «Информация и ее носитель»
31. <http://sc.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-9364-4549-9547-6c2606387971/?interface=catalog>
32. анимация «Файлы и папки»
33. <http://sc.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?interface=catalog>
34. тренажер «Определение носителя информации (вариант ученика)»
35. <http://sc.edu.ru/catalog/res/8f11222a-3c47-4294-a75b-e49b7bd7fff3/?interface=catalog>
36. анимация «Приемы работы с текстом»
37. <http://sc.edu.ru/catalog/res/57ceff30-a44d-44c9-ad03-8b1c89b60b59/?interface=catalog>

12. Список тем проектов и творческих работ.

№ п/п	Тема проекта (творческой работы)	Где рассматривается
1 год обучения		
2.	Творческая практическая работа по созданию Визитной карточки.	Итоговое занятие кружка.
3.	Творческая практическая работа по созданию Календаря.	Итоговое занятие кружка.
4.	Творческая практическая работа по созданию Поздравительной открытки.	Итоговое занятие кружка.

5.	Творческая практическая работа по созданию Плаката.	Итоговое занятие кружка.
6.	Творческая практическая работа по созданию информационного Листка.	Итоговое занятие кружка.
7.	Творческая практическая работа по созданию рекламного Буклета.	Итоговое занятие кружка.
2 год обучения		
8.	Создание творческого проекта на свободную тему	Школьная ученическая конференция.

13. Формы контроля освоения обучающимися содержания учебного курса

Текущий контроль осуществляется с помощью устного опроса и практических работ (компьютерный практикум).

Тематический контроль осуществляется по завершении крупного блока (темы). Он позволяет оценить знания и умения учащихся, полученные в ходе достаточно продолжительного периода работы. Тематический контроль осуществляется в форме тестов, контрольных практических заданий или в форме зачетных практических работ.

Итоговый контроль осуществляется по завершении каждого года обучения в форме защиты творческой работы обучающегося или в форме защиты проекта.

На каждом этапе контроля применяется самооценка и самоконтроль обучающегося - определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

14. Условные обозначения, используемые для типов уроков и типов проектов. Формы контроля.

Урок изучения нового материала (УИНМ):

- 1 – урок - лекция (УЛ);
- 2 – урок - беседа (УБ);
- 3 - урок с использованием видеоматериалов (УВ);
- 4 - урок теоретических (УТСР) или практических самостоятельных работ (УПСР) (исследовательского типа).

Урок совершенствования знаний, умений и навыков (УСЗУН):

- 1 - уроки самостоятельных работ (УСР);
- 2 - урок - лабораторная работа (УЛР);
- 3 - урок практических работ (УПР);
- 4 - урок - экскурсия (УЭ);
- 5 - урок - семинар (УС).

Урок обобщения и систематизации (УОиС):

Урок применение знаний на практике:

- 1 - защиты проектов (ЗПр);
- 2 – защита творческих работ (ЗТР);
- 3 - заключительная конференция (ЗК) .

Формы контроля:

- 1 - фронтальный опрос (ФО);
- 2 - индивидуальный опрос (ИО);
- 3 - групповой опрос (ГО);
- 4 - зачетная практическая работа (ЗПР);
- 5 - практикум (П).

Классификация типов проектов.

Тип проекта	Специфика деятельности
<i>Исследовательские проекты (ИСП)</i>	Имеют структуру деятельности, полностью совпадающую с логикой исследования: аргументация актуальности темы, определение <u>проблемы</u> исследования, задач, методов, источников информации, выдвижение гипотез, определение путей решения (в т.ч. опытных, экспериментальных), обсуждение результатов, выводы, обозначение перспектив исследования.
<i>Информационные проекты (ИнП)</i>	Цель – сбор информации о каком-либо объекте / явлении и создание вторичного текста. Часто являются частью исследовательского проекта.
<i>Практико-ориентированные проекты (ПОП)</i>	Чётко обозначенный результат, ориентированный на социальные интересы участников (словарь, памятка, проект зимнего сада и т.д.).
<i>Творческие проекты (ТП)</i>	Структура деятельности подчинена жанру конечного результата (газета, видеофильм и т.п.)