

Ігор Завадський,

асистент Київського національного університету імені Тараса Шевченка, кандидат фізико-математичних наук

Наталія Прокопенко,

головний спеціаліст Департаменту загальної середньої та дошкільної освіти МОН України

Тетяна Проценко,

методист вищої категорії Інституту інноваційних технологій і змісту освіти МОН України

ПРОГРАМА КУРСУ ЗА ВИБОРОМ «ОСНОВИ СТВОРЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ПРЕЗЕНТАЦІЙ»

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Мета курсу за вибором «*Основи створення комп'ютерних презентацій*» є подвійною: насамперед курс має розвинути в учнів уміння логічно, доступно й ефектно подавати інформацію, структурувати її, застосовувати різні способи її зображення, а також уміння викладати матеріал і зацікавлювати аудиторію. Крім того, учні мають оволодіти сучасними програмними засобами, необхідними для ефективного подання інформації.

До *теоретичних знань*, що їх мають набути учні, належать: поняття та класифікація комп'ютерних презентацій, методи і способи організації слайдових і потокових презентацій, принципи відтворення графічної, аудіо- та відео-інформації, поняття про комп'ютерну анімацію, принципи дизайну складових елементів презентацій.

Виконавши вимоги програми курсу, учні мають набути таких *практичних навичок і умінь*:

- створення комп'ютерних презентацій у різних програмних середовищах з використанням різнотипної інформації: тексту, звуку, графіки, відеоряду;
- настроювання параметрів презентацій та їх складових;
- застосування елементів комп'ютерної анімації;
- керування аудіо- та відеорядом;
- використання у презентаціях інтерактивних елементів;
- уміння добирати найбільш вдалий спосіб подання матеріалу;
- керування показом презентації.

Характеристика структури навчальної програми

Програма складається з:

- *пояснювальної записки*, в якій визначено мету і завдання курсу, особливості організації навчально-виховного процесу, рекомендації щодо роботи вчителя за програмою, а також наведено перелік програмно-технічних засобів, необхідних для успішного проведення курсу, та критерії оцінювання рівня навчальних досягнень учнів;

- *змісту навчального матеріалу та вимог до навчальних досягнень учнів;*
- *списку рекомендованої літератури.*

Особливості організації навчально-виховного процесу. Обсяг курсу становить 17 навчальних годин, з яких принаймні 2 год. слід відвести для захисту курсових проектів. Курс розрахований на викладання в середніх навчальних закладах будь-якого профілю і може як доповнювати тему «Комп'ютерні презентації» з базового курсу інформатики, так і замінювати її. Оптимальним є викладання курсу в 10-му класі, проте його можна провести і пізніше. Для успішного навчання за тематикою курсу учні повинні мати стійкі навички роботи в середовищі Windows. Бажано також, щоб учні мали досвід створення документів хоча б в одному офісному застосуванні, наприклад, у Microsoft Word.

Рекомендації щодо роботи за програмою. Курс має практичну спрямованість, а отже, особливу увагу слід приділяти роботі учнів за комп'ютером. Для навчання роботі з програмою PowerPoint учителям доцільно розробити єдиний проект, виконуючи який учні поступово досліджуватимуть усі можливості програмного продукту. Презентацію, створену в середовищі PowerPoint, згодом можна вдало доповнити за допомогою! Microsoft Producer. Що стосується Flash-презентацій, то розробка цілісного проекту, у якому органічно розкривався б широкий спектр можливостей програми; Macromedia Flash, видається проблематичною. Тому доцільно для кожного заняття формулювати окреме завдання.

Слід підкреслити, що навчання має завершуватися виконанням учнями курсового проекту, тобто створенням презентації, яку учень-автор або 2—3 автори демонструватимуть своїм однокласникам. На демонстрацію та обговорення проектів слід відвести дві навчальні години. Найвірогідніше, учні виконуватимуть проект протягом усього терміну навчання, замінюючи в такий спосіб домашні завдання. Вдалим рішенням є також виконання і захист двох курсових проектів — одного з технологій Microsoft, іншого — з Flash-технологій.

Технічне забезпечення курсу. Для науково-методичного забезпечення курсу, окрім відповідних підручників і навчальних посібників, потрібні такі технічні й програмні засоби:

1. Комп'ютерний клас.
2. Операційна система Windows XP, встановлена на всіх комп'ютерах.
3. Засіб для розробки презентацій Microsoft PowerPoint 2003, програма для обробки мультимедійної інформації: Microsoft Producer 2003 та програма перегляду колекцій зображень PhotoStory 3.
4. Засіб для розробки презентацій Macromedia Flash 8.
5. Мультимедійний проектор (бажано). Можна успішно застосовувати і старші версії названих програмних продуктів.

Критерії оцінювання рівня навчальних досягнень учнів

Рівень навчальних досягнень	Бал	Критерії оцінювання навчальних досягнень учня
I.Початковий	1	Учень пояснює поняття та призначення комп'ютерних презентацій, порівнює слайдові, потокові та мультимедійні презентації, називає кілька програмних і технічних засобів, призначених для розробки і показу презентацій.
	2	Учень пояснює призначення конкретних програм для роботи з презентаціями. Відрізняє вікна програм PowerPoint Microsoft Producer, Macromedia Flash. Вміє запускати названі програмні засоби.
	3	Учень описує принципи структурування інформації та її розміщення на слайдах презентації. Вміє демонструвати презентації, розроблені в різних програмних середовищах.
II.Середній	4	Учень описує кілька способів створення PowerPoint-презентацій. Вміє створювати у середовищі PowerPoint порожні презентації, презентації на основі шаблонів, а також презентації на базі інших презентацій.
	5	Учень: <ul style="list-style-type: none"> • уміє використовувати у PowerPoint майстра презентацій і налаштувати середовище цієї програми. Пояснює методи обробки цифрових фотографій, поняття презентації на базі колекції зображень; • пояснює поняття робочого поля, часової шкали, кадру та ключового кадру, рівня, символу та екземпляру символу у середовищі Macromedia Flash.
	6	Учень уміє: <ul style="list-style-type: none"> • створювати Flash-документи налаштувати його властивості; • створювати проект Photo Story та імпортувати в нього зображення; • додавати до слайдів PowerPoint текстову, графічну та звукову інформацію й налаштувати параметри її відтворення; • описує технології Microsoft, призначені для обробки мультимедійної інформації, а також методи імпорту аудіо- та відеоінформації у презентації Microsoft Producer.
III.Достатній	7	Учень: <ul style="list-style-type: none"> • уміє додавати до об'єктів на слайдах PowerPoint анімаційні ефекти; • порівнює формати аудіо- та відеофайлів, описує режими відображення відеоряду в Microsoft Producer; • уміє створювати проекти у середовищі Microsoft Producer за допомогою майстра презентацій, а також порожні проекти; • описує поняття анімації та основні методи створення анімації засобами Flash; • уміє створювати Flash-документи налаштувати його властивості
	8	Учень:

		<ul style="list-style-type: none"> • має сталі навички розробки слайдових презентацій; • уміє розробляти план слайдової презентації, добирати вдале стильове оформлення й шаблон презентації, налаштувати анімаційні ефекти зміни слайдів та імпортувати у презентацію відеокліпи, додавати до презентації звукові ефекти і мовний супровід, а також налаштувати їх параметри; • уміє імпортувати у презентацію MS Producer аудіо- та відеофайли, зображення, слайди презентацій PowerPoint а також аудіо- та відеоінформацію з зовнішніх джерел; • налаштує параметри зображень у середовищі PhotoStory; • створює статичні об'єкти, використовує бібліотеку, імпортує зовнішні об'єкти у середовище Macromedia Flash; • публікує Flash-презентації та налаштує параметри публікації.
	9	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> • вільно володіє засобом розробки слайдових презентацій Microsoft PowerPoint. Уміє створювати складну анімацію, керувати рухом об'єктів на слайдах PowerPoint додавати до презентації інтерактивні елементи й використовувати їх під час показу; • зберігає презентацію в різних форматах і відтворює її як у середовищі Microsoft PowerPoint так і за допомогою інших засобів; • налаштує параметри руху зображень, параметри переходу слайдів та часові параметри показу колекції в Microsoft PhotoStory; • уміє створювати кліпи, синхронізувати відеоряд з аудіорядом та налаштувати часові параметри презентацій у середовищі Microsoft Producer; • створює покадрову анімацію, а також анімацію з автоматичним заповненням проміжних кадрів у Macromedia Flash.
IV.Високий	10	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> • досконало (у межах навчальної програми) знає і використовує можливості засобів розробки слайдових презентацій; • створює власні шаблони, самостійно вивчає додаткові можливості програм; • самостійно виконує навчальні завдання з розробки слайдових презентацій; • уміє поєднувати показ презентації з усною доповіддю, чітко й стисло викладати матеріал, дотримуючись встановлених часових термінів, тримаючи увагу аудиторії та зосереджуючи її на найважливіших інформаційних повідомленнях; • у Microsoft Producer застосовує відеоефекти до фрагментів мультимедійних презентацій та переходу між ними, вміє створювати зміст презентації та публікувати її як веб-ресурс; • у Flash-презентаціях уміє анімувати криволінійний рух об'єктів, використовувати маски й вбудовані ефекти часової шкали, додавати інтерактивність в презентацію шляхом створення кнопок, імпортувати звук та додавати його до презентації, а також синхронізувати звук з анімацією.
	11	<p>Учень:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> самостійно знаходить нові відомості про технології Microsoft, призначені для оозробки слайдових і мультимедійних презентацій; має сталі навички розробки Flash-презентацій, використовує основні функції мови ActionScript для забезпечення інтерактивності та для керування звуком; керує показом презентацій за допомогою інтерактивних елементів, таких, як кнопки, меню тощо, використовує засоби виділення інформації під час показу презентацій; для показу презентацій вміє використовувати наявну в класі мультимедійну апаратуру, таку, як проектор або інтерактивна дошка.
	12	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> має стійкі системні знання про засоби розробки й демонстрації слайдових і потокових презентацій та продуктивно їх використовує. Вільно володіє засобами середовища Macromedia Flash. Під час виконання завдань проявляє творчий підхід.

**ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ТА ВИМОГИ
ДО НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ УЧНІВ**
(17 год; 1 год на тиждень)

Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учня
<p>1. Поняття комп'ютерної презентації (1 год) Поняття презентації та комп'ютерної презентації. Слайдові та потокові презентації. Принципи стильового оформлення презентацій. Огляд програмних і технічних засобів, призначених для створення і показу презентацій</p>	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> описує поняття та призначення комп'ютерних презентацій, правила вибору стильового оформлення слайдів презентації, принцип структурування інформації та її розміщення на слайдах презентації; порівнює слайдові, потокові та мультимедійні презентації; пояснює призначення й можливості кількох програмних засобів створення презентацій; описує можливості технічних засобів, призначених для показу презентацій; наводить приклади програмних засобів, призначених для розробки і показу презентацій, а також технічних засобів, призначених для показу презентацій

<p>2. Створення презентацій у середовищі Microsoft PowerPoint (5 год) Створення однієї презентації на базі іншої відкриття та збереження презентацій. Створення презентації за допомогою майстра автовмісту та шаблонів оформлення. Введення текстової та графічної інформації на слайдах. Додавання анімаційних ефектів до об'єктів слайда. Рух об'єктів і складні анімаційні ефекти. Анімаційні ефекти зміни слайдів. Додавання відео кліпів, звукових ефектів та мовного супроводу до презентації. Використання гіперпосилань та кнопок дії. Керування показом презентації</p>	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> описує кілька способів створення PowerPoint-презентацій; пояснює способи керування об'єктами на слайдах, методику по казу презентацій у різних програмних середовищах; наводить приклади анімаційних ефектів і шаблонів презентацій розробляє план презентації; добирає доцільне стильове оформлення і шаблон презентації; створює у середовищі PowerPoint порожні презентації, презентації з на основі шаблонів, а також презентації на базі інших презентацій; використовує майстер презентацій; настроює параметри середовища Microsoft PowerPoint; додає до слайдів текстову, графічну та звукову інформацію і настроює параметри її відтворення; додає до об'єктів на слайдах анімаційні ефекти; створює складну анімацію, керує рухом об'єктів на слайдах; настроює анімаційні ефекти зміни слайдів; імпортує у презентацію відеокліпи; додає до презентації звукові ефекти і мовний супровід, а також настроює їхні параметри; додає до презентації інтерактивні елементи і використовує їх під час показу; зберігає презентацію в різних форматах і відтворює її як у середовищі Microsoft PowerPoint так і за допомогою інших засобів
<p>3. Мультимедійні презентації в середовищі Microsoft Producer (1 год) Огляд середовища і об'єкти Microsoft Producer. Розробка плану презентації Microsoft Producer. Захоплення аудіо та відео, створення кліпів. Додавання відео ефектів та переходів. Застосування шаблонів презентації.</p>	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> описує технології Microsoft призначені для обробки мультимедійної інформації, методи імпорту аудіо- та відеоінформації у презентації Microsoft Producer; пояснює принципи настроювання у часі мультимедійних презентацій; порівнює формати аудіо- та відеофайлів і режими відображення відеоряду; наводить приклади джерел мультимедійної інформації, ефектів, що застосовуються до фрагментів презентації та переходів між фрагментами; розробляє план мультимедійної презентації; створює проекти у середовищі Microsoft Producer за допомогою майстра презентацій, а також порожні проекти; імпортує у презентацію MS Producer аудіо- та відеофайли, зображення, слайди презентацій PowerPoint; імпортує у презентацію MS Producer аудіо- та відеоінформацію з зовнішніх джерел; створює кліпи; синхронізує відеоряд з аудіорядом; настроює часові параметри презентації; застосовує відеоефекти до фрагментів презентацій та переходи між ними; створює зміст презентації та публікує її як веб-ресурс
<p>4. Презентації на базі колекцій зображень. Microsoft Photo Story (1 год) Мета і методи обробки цифрових фотографій. Імпорт і редагування зображень у Photo Story, додавання назв і коментарів до зображень. Настроювання параметрів руху зображень.</p>	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> описує методи обробки цифрових фотографій, поняття презентації на базі колекції зображень; пояснює способи поліпшення якості фотографій за допомогою Microsoft Photo Story; створює проект Photo Story та імпортує в нього зображення; коректує рівні кольорів та контрастність зображення; усуває ефект червоних очей; повертає й обрізає зображення; імітує техніку малювання або фотографічний прийом; настроює параметри руху зображень; настроює параметри переходу слайдів; настроює часові параметри показу колекції

<p>5. Розробка Flash-презентації (7 год)</p> <p>Середовище Flash, основні поняття: робоче поле, часова шкала, кадри та ключові кадри, рівні; поняття символу та екземпляру символу, бібліотека, панель властивостей, панель дій. Створення першої презентації засобами Flash, створення Flash документа та налаштування його властивостей, додання мультимедійного вмісту, публікація презентації та її перегляд. Створення вмісту презентації, створення графічних об'єктів, імпортування об'єктів, групування, вирівнювання і трансформування об'єктів, робота з текстом. Створення анімації, покадрова анімація, створення анімації з автоматичним заповненням проміжних кадрів, рух об'єктів, створення анімаційних ефектів шляхом зміни властивостей об'єктів, рух за кривими. Інші види анімації, ефекти часової шкали, морфінг, використання масок. Додання інтерактивності до презентації, поняття інтерактивності, кнопки, функції мови ActionScript, які дозволяють внести елементи інтерактивності в презентацію. Використання звуку в презентаціях, робота зі звуком в середовищі Flash, синхронізація звуку з анімацією, керування звуком</p>	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> • описує поняття робочого поля, часової шкали, кадру та ключового кадру, рівня, символу та екземпляру символу; • пояснює призначення бібліотеки, панелі властивостей та панелі дій; • описує можливі варіанти публікації презентації; • пояснює поняття анімації та основні методи створення анімації . засобами Flash, поняття інтерактивності, основні функції мови ActionScript для забезпечення інтерактивності; • описує метод створення покадрової анімації, метод створення анімації з автоматичним заповненням проміжних кадрів з використанням технології Motion Tweening, метод створення анімації з автоматичним заповненням проміжних кадрів з використанням технології Shape Tweenin, метод синхронізації звуку з анімацією; • створює Flash документ і настраює його властивості; • створює статичні об'єкти, використовує бібліотеку, імпортує зовнішні об'єкти; • публікує презентацію та настраює параметри публікації; • створює покадрову анімацію; • створює анімацію з автоматичним заповненням проміжних кадрів; • анімує криволінійний рух об'єктів; • використовує маски; • використовує вбудовані ефекти часової шкали; • додає інтерактивність у презентацію шляхом створення кнопок; • імпортує звук та додає його до презентації; • синхронізує звук з анімацією; • використовує основні функції мови ActionScript для забезпечення інтеактивності та для керування звуком
<p>6. Захист та обговорення курсових проектів (2 год.)</p> <p>Показ учнями створених ними презентацій однокласникам, загальне обговорення і аналіз проектів</p>	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> • синтезує усну доповідь і матеріал комп'ютерної презентації; • послідовно, чітко й стисло викладає матеріал, дотримуючись становлених часових термінів, тримаючи увагу аудиторії та зосереджуючи її на найважливіших інформаційних повідомленнях; • застосовує різні способи показу Power Point- та Flash- презентацій; • керує показом презентацій за допомогою інтерактивних елементів, таких, як кнопки, меню тощо; • використовує засоби виділення інформації під час показу презентацій; • використовує наявну в класі мультимедійну апаратуру, таку, як проектор або інтерактивна дошка