



Директор СШ № 1 Шарипов А.А.

Открытый урок по информатике в 7 классе
«Технология мультимедиа»

Учитель информатики Шарипов Арслан Тахирович

Цели урока:

Предметные – формирование систематизированных представлений об основных понятиях, связанных с технологией мультимедиа;

Метапредметные – развитие умения выделять инвариантную сущность внешне различных объектов;

Личностные – формирование способности увязать знания об основных возможностях компьютера с собственным жизненным опытом; развитие интереса к вопросам, связанным с практическим применением компьютеров.

Решаемая учебная задача:

рассмотрение сущности понятия «технология мультимедиа» и областей использования мультимедиа.

Тип урока: урок изучения нового материала

1. Организационный момент

Здравствуйте, ребята. Я рада видеть всех вас на уроке информатики.

-Каким вы видите наш урок?

Интересным, познавательным, веселым, успешным

-Я постараюсь, чтобы наш урок был именно таким. И надеюсь, что вы мне в этом поможете. Всем желаю успешно и плодотворно потрудиться.

2. Мотивационный блок

-Не секрет, что вы каждый день совершаете трудное, но очень увлекательное путешествие. Что же это за путь, по которому мы идем все вместе?

Путь познаний и новых открытий

-Каждый день мы берем с собой в дорогу багаж знаний, который становится всё тяжелее и тяжелее. Как вы думаете, приобретенный груз знаний облегчает вам путь или осложняет, ведь все-таки это тяжелая ноша?

Чем знаний больше, тем легче идти по дороге познаний и открытий.

3. Актуализация знаний.

Ну что ж, друзья, я приглашаю вас в путешествие. Но, чтобы отправиться в дорогу, нам необходимо захватить с собой «багаж знаний», а для этого давайте ответим на вопросы:

- какие вам известны **формы представления** окружающей нас информации?

- текстовая;
- числовая;
- графическая;
- звуковая;
- видеоинформация.

- с какими из этих форм мы научились работать на компьютерах в этом году?
- с текстовой информацией;
- с графической информацией.
- какие компьютерные технологии мы использовали для работы с текстами и графическими изображениями?
- текстовые редакторы (Word , блокнот);
- графические редакторы(Paint).

Ученики слушают учителя. Строят понятные для собеседника высказывания.
(Развитие регуляции учебной деятельности. Контроль правильности ответов обучающихся.)

4. Совместное исследование проблемы (3 мин.)

Развитие внимания и смекалки.

Определение темы урока

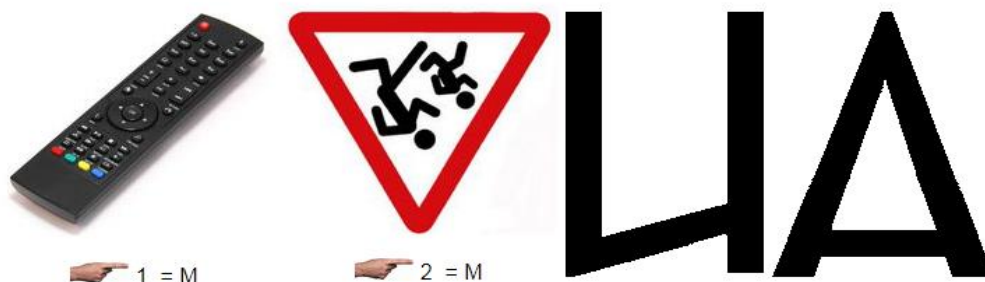
Слайд 5

Числа Текст Графика Видео Звук Анимация

- Каким одним словом можно объединить эти понятия?

Слайд 6

Чтобы ответить на этот вопрос, нам поможет ребус, разгадайте его и узнайте, каким термином называют технологию одновременного использования звука, видео, анимации, изображений, текстов.



Пульт + дети + иа

Слайд 7

- Тема урока: «Технология мультимедиа»

Я предлагаю по ходу изучения темы строить *ментальную карту*. Возьмите, пожалуйста, рабочие листы и подпишите их.

В центре ментальной карты у нас записано ключевое понятие "**мультимедиа**".

- Мы должны узнать: что такое технология мультимедиа?

- Мы должны научиться: оценивать количественные параметры мультимедийных объектов.

Итак, что же такое технология мультимедиа? Сформулируйте определение самостоятельно? Запишите свое определение в ментальную карту.

Слайд 8 (1 часть)

Мультимедиа (англ. multi – много и media – среда – многие среды) — одновременное использование различных форм представления информации и ее обработки в едином объекте.

Как вы понимаете слово "мульти"? Приведите примеры **со словом "мульти"**. *Приводят примеры исходя из собственного опыта: мультиварка, мультимиллионер, мультифрукт*

Приведите примеры слов **со словом "медиа"**.

Приводят примеры исходя из собственного опыта: медиатека, медиахолдинг, медиамаркет

Итак, **что мы с вами уже знаем?**

Виды информации: - текстовая;- числовая;- графическая;- звуковая;- видеoinформация.

Что мы уже умеем?

Обрабатывать текстовую и графическую информацию.

Чему мы будем учиться?

Будем знакомиться с составляющими мультимедийных продуктов. Создавать мультимедийные продукты.

Ученики Формулируют тему урока, цели.

Выделение существенной информации из слов учителя.

Слушают учителя, записывают тему урока в тетради

(Прогнозирование результата деятельности на уроке)

Принимают и сохраняют учебную цель и задачу.

5. Изучение новых знаний и способов действий + Первичное закрепление новых знаний

Получение обучающимися новых знаний.

Итак, что же такое технология мультимедиа? Сформулируйте определение самостоятельно? Запишите свое определение в ментальную карту.

А теперь давайте познакомимся с тем определением, которое даёт автор учебника информатики Босова Людмила Леонидовна.

- Прочитайте определение в учебнике на стр.204

Слайд 8 (2 часть)

Технология мультимедиа - это технология, обеспечивающая одновременную работу со звуком, видеороликами, анимациями, статическими изображениями и текстами в интерактивном (диалоговом) режиме.

Автор вашего учебника отмечает в определении «мультимедиа технологий» работу в интерактивном (диалоговом) режиме.

Учитель берет мячик и начинает отбивать об пол.

-Скажите, пожалуйста, это интерактив? *Нет.*

/бросает мячик ученику/ А это интерактив? Да!

Слайд 9

Итак, технология мультимедиа **обязательно включает в себя интерактивный режим.**

Например, возможность сделать громче/тише, остановить, перемотать, найти нужный материал и т.д.

Отметим это в ментальной карте.

Слайд 10

Ребята, давайте проанализируем, характерные особенности мультимедийных продуктов

Поставьте "+" или "-" напротив соответствующего понятия в ментальной карте.

- навигация+
- поиск +
- информация на бумажном носителе-
- дружественный интерфейс+
- качественная графика, текст, видео, звук+
- режим "лупа"+
- режим "карман"+ (возможность создания собственных «галерей» (выборки) из представляемой в продукте информации (режим «карман» или «мои пометки»)

Слайд 11

Технология мультимедиа положена в основу создания всевозможных мультимедийных продуктов, характерными особенностями которых являются:

1. объединение в одном продукте текстовой, графической, аудио-, видеоинформации, анимаций;
2. наличие интерактивного (диалогового) режима работы;
3. возможность быстрого поиска информации;
4. широкие возможности навигаций;
5. возможность работы в реальном времени, в замедленном или в ускоренном темпе;
6. дружественный пользовательский интерфейс.

Слайд 12 (проверка)

Слайд 13 Графика, звук, видео и текст, объединенные в мультимедийном продукте, требуют **больших объемов памяти**. Поэтому для хранения и распространения мультимедийных продуктов обычно используют **оптические диски**. При наличии хороших каналов связи (высокоскоростного доступа к сети Интернет) можно работать с мультимедийными продуктами, непосредственно размещенными во Всемирной паутине.

Так какими устройствами должен быть укомплектован компьютер для работы с мультимедийными продуктами?

Слайд 14

Чтобы узнать ответ на этот вопрос, выполним задание из рабочей тетради №242

Слайд 15

-колонками, микрофоном, звуковой картой, устройством для чтения оптических дисков.

Слайд 16-17 нажать на звук

Зрительная гимнастика (2 мин)

Посмотрите, пожалуйста, на экран.

Дети выполняют движения глазами в соответствии с текстом, воспринимаемым на слух, движением предметов на экране под музыку.

Слайд 18

Для погружения в тему, я предлагаю вам подумать ***над применением мультимедиа технологий в разных сферах деятельности.***

Где и как используются мультимедиа технологии?

Выберите по группам (парам) одну из предложенных сфер деятельности.

На обсуждение у вас 1 минута.

Пожалуйста, ваши ответы. Можно дополнять другим группам.

Назовите, пожалуйста, плюсы использования мультимедиа в любой сфере деятельности.

1. образование **Слайд 19**

(+, наглядно, интересно, доступно, полнота)

2. культура **Слайд 20**

(+ есть возможность посетить музеи, библиотеки, не выходя из дома, т.е. доступно, интерактивно)

3. медицина **Слайд 21**

(быстрый поиск лекарств, возможность записаться к врачу из дома, повышение эффективности диагностики, быстрая обработка данных)

4. туризм **Слайд 22**

(можно получить полную информацию, экономия времени)

Спасибо за ваши ответы.

Отметим на карте сферы применения мультимедиа технологий.

Слайд 23

Как вы думаете, можем ли мы, находясь в городе Ивантеевка, посетить Эрмитаж?

Я приглашаю вас на виртуальную экскурсию. <http://hermitagemuseum.org/>

Сайт Эрмитажа - один из лучших виртуальных музеев мира. Здесь мы можем совершить виртуальные экскурсии, задержать внимание на заинтересовавших нас экспонатах, рассмотреть их в деталях, почитать справочную информацию, осуществить поиск экспоната по автору, стилю, жанру, дате создания.

Мы с вами совершили небольшую экскурсию, ещё раз убедившись, что современные технологии позволяют совершать путешествия, не выходя из дома.

Ребята, наши ментальные карты на сегодня практически заполнены. Остался один пункт – дополненная реальность. Предлагаю вам к следующему уроку подготовить сообщение на тему «Дополненная реальность»

Слайд 24

Домашнее задание

§. 5.1

РТ. № 241

Подготовить сообщение по теме: «Дополненная реальность»

Слайд 25

А сейчас давайте поиграем в Лото.

Правила игры: я зачитываю вопрос, а вы зачеркиваете номер (один или несколько) с правильными на ваш взгляд ответами.

Игра «Лото» (один или несколько вариантов ответов)

Игра «Лото» - Самооценка

№1	№2	№3	№4	№5	№6	№7
А	А		А	А	А	А
Б	Б	Б		Б	Б	
В		В	В	В	В	
Г	Г	Г		Г	Г	Г

Слайд 26

Вопрос №1.

Как с английского переводится слово media

- А) среда**
- Б) много
- В) мало
- Г) движение

Слайд 27

Вопрос №2

Интерактив – это

- А) система
- Б) взаимодействие**
- Г) игра

Слайд 28

Вопрос №3

Какая программа чаще всего используется в школе для создания мультимедийных продуктов:

- Б) Power Point**
- В) Word
- Г) Paint

Слайд 29

Вопрос №4

Графика, звук, видео и текст, объединенные в мультимедийном продукте, требуют

- А) больших объемов памяти**
- В) маленьких объемов памяти

Слайд 30

Вопрос №5

Где используются мультимедиа технологии?

- А) Реклама**
- Б) Наука**
- В) Техника**
- Г) Сельское хозяйство**

Слайд 31

Вопрос №6

Важной особенностью мультимедиа технологий является:

- А. анимация*
- Б. многозадачность*
- В. интерактивность**
- Г. оптимизация*

Слайд 32

Вопрос №7

Как с английского языка переводится слово «multi»

- А) среда**
- Г) много**

Слайд 33 проверка лото

Ребята, наш урок подходит к концу.

Слайд 34

Подведение итогов

Как вы думаете, достигли ли мы целей, поставленных в начале урока?

Скажите, пожалуйста, как мультимедиа представлена в памяти компьютера? (в виде 0 и 1)

Да, вся информация в памяти компьютера представлена в виде двоичного кода.

Слайд 35

Сейчас я попрошу вас в своих ментальных картах, рядом с фамилией, провести самооценку и представить информацию в виде двоичного кода.

№1. На уроке я работал:

- 1: активно
- 0: пассивно

№2. Своей работой на уроке я:

1: доволен

0: недоволен

№3. Урок для меня оказался:

1: коротким

0: длинным

№4. За урок я:

1: не устал

0: устал

№5. Мое настроение:

1: стало Лучше

0: стало хуже

- Можно попросить поднять руки тех, у кого двоичный код состоит из пяти единиц. Спасибо за ответы!

Слайд 36

Домашнее задание

§. 5.1

РТ. № 241

Подготовить сообщение по теме: «Дополненная реальность»

Слайд 37

Урок мне хочется закончить словами древнекитайского мыслителя и философа Конфуция: *«Три пути ведут к знанию: путь размышлений – это путь самый благородный, путь подражаний – это путь самый легкий, и путь опыта - это путь самый горький»*

Не важно, каким путем человек получает знания, важен результат. И я надеюсь, что сегодня вы получили именно тот результат, которого ожидали.

Слайд 38

Спасибо за урок! До свидания!

<https://cloud.mail.ru/public/2aGP/2rcBV25Fn> ссылка на презентацию урока