Муниципальное общеобразовательное учреждение

Октябрьская средняя общеобразовательная школа

**«Утверждаю»**

Директор МОУ Октябрьской СОШ

\_\_\_\_\_\_\_ Н.В.Смолина

Приказ по школе

№ 03-01/168 от 31.08.2021 г.

**Программа внеурочной деятельности**

**для обучающихся 7 класса**

**Видеоредактор**

**(обще интеллектуальное направление)**

**Срок реализации 1 год**

**составлена**

**Осокиной Еленой Олеговной,**

**учителем информатики**

**2021 - 2022 учебный год**

**Пояснительная записка.**

Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью видеоредактора Movavi с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

**В процессе обучения дети:**

* знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
* учатся работать с разными программами и (Word, Microsoft Officce Picture Manager , GIMP, Movavi, Internet, и т.д.)
* учатся работать с оборудованием (сканер, принтер, видеокамера, цифровая камера, и т.д.)
* применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
* учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
* осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

В качестве основной ***формы организации учебных занятий*** используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе Paint. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и озвученные. Для этого следует научить работать со стандартным приложением Microsoft Officce Picture Manager, в графическом редакторе GIMP, а впоследствии и редакторе видеоклипов Movavi. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу с фотоаппаратом, сканером, микрофоном.

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

Текущий контроль осуществляется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов.

Данная программа рассчитана на 1 год, 34 учебных часов и предназначена для детей 11-14 лет, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 1 час в неделю. Продолжительность занятий 40 минут.

**Планируемые результаты:**

***Личностные:*** у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; *получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности или неуспешности учебной деятельности.*

***Метапредметные:***

*Регулятивные:* обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие*.*

*Коммуникативные:* обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности*.*

*Познавательные:* обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы*.*

*Предметные:*обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах*.*

**Цель курса:** создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

**Задачи:**

* овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
* освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
* создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
* ознакомление со способами организации и поиска информации;
* создание условий для самостоятельной творческой деятельности;
* развитие мелкой моторики рук;
* развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
* освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
* формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
* воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
* воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
* практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
* воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

**Область применения** программа может использоваться в системе дополнительного образования, в школьной внеклассной работе, в школьной внеурочной деятельности..

**Отличительная особенность программы.** Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомься с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

**Мотивация и ценность для ребёнка:**

* удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;
* возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
* освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
* освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

**Основная деятельность:** создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

**Формы и методы обучения:** лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки персонажей с декорацией, экскурсии.

**Оборудование программное обеспечение:**

1. Компьютер.
2. Сканер.
3. Цифровой фотоаппарат
4. Видеопроектор.
5. Операционная система Windows XP, 7,8,10.
6. Графический редактор GIMP.
7. Видеоредактор Movavi
8. Микрофон
9. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (песок, бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)
10. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов

**Содержание программы**

1. Правила работы. Работа с внешними устройствами (3 ч.)
2. Основные понятия мультимедиа. (5 ч.);
3. Основы работы с графическими изображениями в редакторе GIMP(13 ч.);
4. Стандартные программы для работы со звуком. Запись и обработка звука (3 ч.);
5. Основы работы с видео в программе Movavi (6 ч.);
6. Работа над созданием проекта в программе Movavi (5 ч).

**Тематическое планирование**

**Тема 1. Правила работы. Работа с внешними устройствами.(3ч)**

Правила работы за компьютером. Назначение основных устройств и объектов компьютерного рабочего стола. Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером. Программы для работы с внешними устройствами.

**Тема 2. Основные понятия мультимедиа. Разработка сценария мультфильма (5ч)**

Пнятие мультимедиа, форматы мультимедийных файлов. Оборудование для разработки мультимедиапроектов. Этапы разработки мультимедийного продукта. Возможности использования компьютера при обработке звука, графики, видео.

**Тема 3. Основы работы с графическими изображениями.(13ч)**

Особенности векторного и растрового изображения. Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений. Работа с рисунками в приложении Microsoft Office Picture Manager: изменение размеров, обрезка, поворот, отражение, наклон и сжатие рисунков, устранение эффекта красных глаз.

Работа с растровыми изображениями в программе GIMP, экран программы, меню программы. Панель инструментов, настройка. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения в других форматах. Создание стандартных фигур, использование клавиши Shift при построении геометрических фигур. Палитра, операции с цветом, заливка областей. Преобразование рисунка, трансформация. Понятие слои изображения. Комбинация изображения из фрагментов рисунка, группировка и наложение рисунков, наложение текста на рисунок.

**Тема 4. Программы для работы со звуком. Запись и обработка звука.(3ч)**

Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Запуск программы. Интерфейс. Инструментальная панель. Таблички длительности звучания файла в секундах. Основное меню. Работа со звуковыми файлами. Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Характеристики файла. Настройка устройств записи звука. Вызов программы «Регулятор уровня», интерфейс программы. Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл. Запись звука с микрофона, настройка устройства записи. Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить. Монтаж звука: микширование, изменение громкости, эффект эхо.

**Тема 5. Основы работы с видео в программе Movavi.(6ч)**

Знакомство с программой Movavi. Открытие созданных файлов, раскадровка имеющихся файлов-кадров. Процесс создания видеофильма в программе Movavi установление временных рамок воспроизведения. Подготовка клипов.Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов, добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука из библиотеки, регулировка громкости звучания в разных сценах. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

**Тема 8. Работа над созданием проекта в программе Movavi (5 ч).**

Выбор темы проекта мультфильма, подбор и анализ материала по выбранной теме. Этапы разработки мультимедийного продукта, выделение объектов и описание всех его свойств, разработка сценария. Защита проекта.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Тема** | **Содержание** | **Кол-во часов** | | | **Дата** | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** | **план** | **факт** |
| **Правила работы. Работа с внешними устройствами. (3 ч.)** | | | | | | 1 четверть | |
| 1 | Правила работы. Работа с внешними устройствами. |  | 1 | 1 | 1 | 10.09 |  |
| 2-3 | Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. | Работа с цифровым фотоаппаратом | 2 | 2 | 1 | 17,24.09 |  |
| **Основные понятия мультимедиа. Разработка сценария мультфильма (5 ч.);** | | | | | |  |  |
| 4 | Основные понятия мультимедиа, виды анимационных продуктов. |  | 1 | 1 |  | 01.10 |  |
| 5 | Разработка сценария будущего мультфильма. | Работа над сценарием. | 1 | 1 |  | 08.10 |  |
| 6 | Особенности фотографии, создание различных изображений. | Работа с цифровым фотоаппаратом | 1 | 0,5 | 0,5 | 15.10 |  |
| 7 | Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты. | Создание декораций. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки | 1 |  | 1 |  | |
| 22.10 |  |
| 8 | Копирование фотографий на ПК | Работа с цифровым фотоаппаратом, копирование фотографий на ПК | 1 |  | 1 | 2 четверть | |
| 12.11 |  |
| **Основы работы с графическими изображениями (13 ч.);** | | | | | |  |  |  |  |  | 15.10 |
| 9 | Особенности векторного и растрового изображения. Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений.. |  | 1 | 1 |  | 19.11 |  |
| 10 | Основные программы для редактирования изображений, их особенности и отличия |  | 1 | 1 |  | 26.11 |  |
| 11 | Редактирование изображений. Изменение размеров, обрезка, поворот, наклон, отражение. | Работа в приложении Microsoft Officce Picture Manager | 1 | 0,5 | 0,5 | 03.12 |  |
| 12 | Изменение резкости, яркости и контрастности изображений. | Работа в приложении Microsoft Officce Picture Manager | 1 | 0,5 | 0,5 | 10.12 |  |
| 13-14 | Основные понятия редактора GIMP. Меню программы. Панель инструментов, настройка. | Знакомство с программой GIMP | 2 | 1 | 1 | 17,24.12 |  |
| 15-16 | Создание стандартных фигур. Преобразование рисунка. Палитра, операции с цветом. | Работа в графическом редакторе GIMP | 2 |  | 2 | 3 четверть | |
| 14,21.01 |  |
| 17-18 | Понятие слои изображения, комбинация изображения из фрагментов рисунка, группировка и наложение. | Работа в графическом редакторе GIMP | 2 | 1 | 1 | 28.0104.02 |  |
| 19-20-21 | Создаем кадры для мультфильма. Работа с отснятыми фотографиями в программе GIMP | Работа с графическими изображениями в редакторе GIMP | 3 | 1 | 2 | 11,18,25.02 |  |
| **Программы для работы со звуком. Запись и обработка звука.(3ч)** | | | | | | | |
| 22 | Программы для работы со звуком. Стандартное ПО Windows – Звукозапись. Запуск программы. Интерфейс. Инструментальная панель. |  | 1 | 1 |  | 04.03 |  |
| 23 | Основное меню. Работа со звуковыми файлами. Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Характеристики файла. | Работа с редактором – Звукозапись. | 1 | 0,5 | 0,5 | 11.03 |  |
| 24 | Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл. Запись звука с микрофона, настройка устройства записи. Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить. Монтаж звука: микширование, изменение громкости, эффект эхо. | Запись звука с микрофона | 1 |  | 1 | 18.03 |  |
| **Основы работы с видео в программе Movavi.(6ч)** | | | | | |  |  |  |  |  | 04.03 |
| 25 | Знакомство с программой Movavi.Основные понятия. Меню. Инструменты |  | 1 | 1 |  | 25.03 |  |
| 26-27 | Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. | Формирование фильма из последовательности кадров. | 2 | 0,5 | 1,5 | 4 четверть | |
| 08,15.04 |  |
| 28 | Установление временных рамок воспроизведения; | Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. | 1 |  | 1 |  | |
| 22.04 |  |
| 29 | Использование видеоэффектов, добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука из библиотеки, регулировка громкости звучания в разных сценах. Автоматический монтаж | Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. | 1 |  | 1 | 29.04 |  |
| 30 | Запись и сохранение клипа. Монтаж фильма вручную. Воспроизведение | Создание заставок, титров, звукового и музыкального  сопровождения. | 1 |  | 1 | 06.05 |  |
| **Работа над созданием проекта в программе Movavi (4 ч).** | | | | | |  |  |  |  |  | 25.03 |
| 31 | Создание усложненного движения(из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге. Создание рисунков-кадров и их сохранение; | Формирование проигрываемого видео-файла из рисунков. | 1 |  | 1 | 13.05 |  |
| 32 | Ввод кадров в Movavi, раскадровка, запись, воспроизведение. | Формирование проигрываемого видео-файла | 1 |  | 1 | 20.05 |  |
| 33 | Работа над созданием проектов - мультфильмов | Работа над созданием проектов - мультфильмов | 1 |  | 2 | 27.05 |  |
| 34 | Защита проектной работы. | Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде. | 1 |  | 1 | 28.05 |  |

**Учебно – методический комплекс**

1. Алексеева М.Б., Балан С.Н. Технология использования систем мультимедиа: Учебное пособие.- СПб: Изд. дом «Бизнес-пресса», 2002

2. Левин А.Ш. Самоучитель компьютерной графики и звука. – СПб.: Питер, 2003

3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 3 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. – 213 с., 16 с. Ил.: ил.

4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 245 с., 16 с. Ил.: ил.Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск, ООО Попурри, 2011.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № |  |  |  |
|  | Знакомство с программой. Горячие клавиши. | 1 четверть  10.09 |  |
|  | Основные возможности видеоредактора | 17.09 |  |
|  | Основные параметры видео. Сохранение готового видео. | 24.09 |  |
|  | Топ-5 ошибок при монтаже. | 01.10 |  |
|  | Ролик из фотографий | 08.10 |  |
|  | Ролик из фотографий | 15.10 |  |
|  | Озвучивание ролика. Закадровый текст | 22.10 |  |
|  | Обработка звука. Эквалайзер | 2 четверть  12.11 |  |
|  | Титры. Начало и конец фильма. Интервью | 19.11 |  |
|  | Титры с эффектом двойной экспозиции | 26.11 |  |
|  | Картинка на прозрачном фоне. Логотип | 03.12 |  |
|  | Человек в кадре. Хромакей | 10.12 |  |
|  | Панорама и масштаб | 17.12 |  |
|  | Скорость, реверс, таймлапс, слоу моушн | 24.12 |  |
|  | Футажи | 3 четверть  14.01 |  |
|  | Вертикальное видео, стабилизация, разделение экрана | 21.01 |  |
|  | Двойник на видео, призрак | 28.01 |  |
|  | Постановка света в студии. | 04.02 |  |
|  | Цветокоррекция | 11.02 |  |
|  | Основы съемки и монтажа диалога | 18.02 |  |
|  | Репортаж. Журналист в кадре | 25.02 |  |
|  | Интервью. Советы съемочной группе | 04.03 |  |
|  | Постановочные съемки | 11.03 |  |
|  | Ведущие в кадре | 18.03 |  |
|  | Псевдопрямое включение | 25.03 |  |
|  | Фоторедактор | 4 четверть  08.04 |  |
|  | Знакомство с фоторедактором. | 15.04 |  |
|  | Горячие клавиши | 22.04 |  |
|  | Ретушь | 29.04 |  |
|  | Замена фона. Прозрачный фон | 06.05 |  |
|  | Размеры, эффекты, текст | 13.05 |  |
|  |  | 20.05 |  |
|  |  | 27.05 |  |
|  |  | 28.05 |  |