

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Фроловская средняя школа «Навигатор»

Согласовано
Руководитель методического
совета
Лушкова В.А.

Протокол № 13
« 01 » 09 20 20 г.

Утверждаю
Директор
МАОУ «Фроловская средняя школа
«Навигатор»
Чернякевич Е.З.
Приказ № 1001
от « 01 » 09



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности

«Создаем видеоролик»

Автор: Мясникова Т. Т.
учитель технологии,
высшей категории

2020 – 2021 уч.г.

Общие сведения

Направление работы, в рамках которого реализуется программа –

- профильное и профессиональное самоопределение обучающихся, приобщение ребенка к новому миру современных технологий.
- **Категория учащихся, для которой предназначена данная программа –** группа обучающихся 5-7 класса смешанного состава до 10 человек.
- **Количество часов – 8, из них:**
 - аудиторная работа – 1 час;
 - практическая работа – 3 часов;
 - самостоятельная работа – 4 часа.
- **Наличие программы в УП школы/в плане внеурочной деятельности –** программа реализуется в рамках вариативной части УП школы по выбору обучающихся.
- **Организационные условия реализации программы:**
 - время проведения: в течение четверти 1 раз в неделю
 - режим проведения: интенсив
 - место реализации программы – МАОУ «Фроловская средняя школа «Навигатор»

Общая характеристика программы

Направленность программы – художественно-эстетическая.

Новизна программы заключается в её возможности изучать не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, конкурсы, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выразить собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Актуальность программы:

Компьютерная графика и анимация являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений современной информатики. Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на основе красочных графических элементов, разнообразных видов анимации, интерактивных элементов управления. Любой продукт информационных технологий не будет привлекать внимания пользователя без графической и анимационной составляющей. Создание продукта, содержащего "коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, включающего интерактивный интерфейс и другие механизмы управления" составляют основу компьютерной графики и анимации.

В целом, обучение компьютерным технологиям через графику и анимацию позволит создать благоприятную ситуацию для приобщения ребенка к новому миру современных технологий.

Педагогическая целесообразность

Современное изобразительное искусство значительно расширило свои границы: кино, телевидение, фотография, компьютерный дизайн и анимация, видео и многое другое активно вошли в нашу жизнь. Современное информационное пространство делает жизнь и обучение более интересным и увлекательным. Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании слайд-шоу, презентаций, видео роликов, коллажей.

Цель программы – способствовать развитию интеллектуальных и творческих способностей обучающихся через формирование интереса к изобразительной деятельности и творческому применению информационных технологий.

Задачи программы:

Образовательные:

- приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для самостоятельной разработки коротких анимаций, презентаций;
- приобретение творческих навыков;
- в курсе используются различные программы компьютерной графики и анимации: Microsoft Power Point, Windows Movie Maker, Paint. Программа курса позволит получить теоретические знания и практические навыки в указанных программах.

Развивающие:

- формировать познавательную и творческую деятельность обучающихся;
- развивать эмоциональные возможности в процессе создания творческих проектов по анимации и графике;
- улучшить память, мышление, воображение.

Воспитательные:

- выработка навыков активного участия работы для коллектива;
- формирование основ культуры поведения, культуры общения, культуры гигиены;
- формирование трудолюбия, ответственности;
- развитие мотивации личности к познанию, к изучению современной информатики;

Изучение материала курса требует начальной подготовки:

- основ пользования персональным компьютером;
- основ пользования стандартными инструментами офисных приложений;
- основ изобразительной грамоты.

Ожидаемые результаты

К концу изучения программы учащиеся должны овладеть *основами компьютерной графики*, а именно

должны знать:

- основные приемы работы, в программе Windows Movie Maker;
- назначение и функции различных графических программ

должны уметь:

- самостоятельно создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики;
- создавать короткие анимационные ролики на основе растровой графики;
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
- применять к тексту различные эффекты;
- пользоваться графическими библиотеками для оформления презентаций и других мультимедийных проектов;
- создавать красочные презентации с использованием элементов анимации.

Формы проверки результатов

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- создание проекта (творческого анимационного ролика) и его защита;

В системе обучения детей компьютерной графике и анимации большая роль отводится контролю над усвоением знаний и практических умений школьниками, определению результативности и выбору методов определения результатов.

В программе курса предусмотрены две **основные формы контроля**: текущий и итоговый контроль.

В ходе текущего контроля проверяется, каков объем усвоенного материала использования различных инструментов графических приложений. Контроль осуществляется во время практических заданий. В процессе текущего контроля результатом могут быть графические и анимационные проекты.

Итоговый контроль предполагает выполнение творческой работы.

Основные критерии оценки работы учащихся:

- аккуратность исполнения;
- творческий подход;
- самостоятельное выполнение проекта от начала до конца.

Учебно-тематический план

	Название разделов и тем занятия	Количество часов
1	Вводное занятие. Правила ТБ	1
2	Видео монтаж и анимация на основе операционной системы Windows	
2.1	Создание видео проектов в программе Movie Maker. Импорт видео файлов. Нарезка видео файлов. Основы видеомонтажа	2
2.2	Эффекты переходов, титры. Виды шрифтов. Цветовое решение	1
2.3	Редактирование фотоизображений. Инструменты корректировки и кадрирования, работа над проектом.	2
2.4	Эффекты перехода и анимации. Обрезка видео, установка видеотрекка на Timeline.	1
2.5	Экспорт готового видеоролика в формат WMV	1
ИТОГО:		8

1. Вводное занятие

Теория.

Культура труда, организация трудового процесса, правила поведения на занятиях и расписание работы объединения. Инструктаж по технике безопасности.

2. Видео монтаж и анимация на основе операционной системы Windows.

Теория. Создание видео проектов в программе Movie Maker. Импорт видео файлов. Нарезка видео файлов. Основы видеомонтажа. Эффекты переходов, титры. Виды шрифтов. Цветовое решение. Редактирование фотоизображений. Инструменты корректировки и кадрирования. Эффекты перехода и анимации. Обрезка видео, установка видеотрекка на Timeline. Экспорт готового видеоролика в формат WMV

Практика. Создание ролика на основе созданных изображений.

3. Подведение итогов. Повторение пройденного материала, защита проекта.

Техническое обеспечение программы

Для успешной реализации программы потребуется: компьютер с доступом в интернет. Стандартный набор офисных приложений: Microsoft Power Point, Microsoft Word.

Методическое обеспечение

Программа курса по выбору разработана с использованием существующих методов и приемов обучения, а также новейших разработок в области

информационных технологий компьютерной графики и анимации. Программа следует основным тенденциям в развитии современной методики обучения информатики:

- повышения мотивации учения;
- коммуникативной направленности;
- индивидуального подхода к детям.

Вводная часть:

приветствие, организационный момент;
творческая разминка.

Основная часть:

теоретический материал по теме занятия;
разбор инструментов приложений по теме;
просмотр видеоматериалов;
выполнение творческих заданий на компьютере.
публикация, анализ работ учащихся.

Заключительная часть:

ориентировка на следующее занятие.

К основным методам, используемым на занятии, следует отнести ознакомление, тренировку и применение. Сопутствующим, поскольку он присутствует в каждом из основных методов, является контроль, включающий коррекцию. Через показ и объяснение осуществляется ознакомление ребенка с учебным материалом, понимание и осознание его, а также создается готовность к осуществлению тренировки, позволяющей формировать необходимые творческие навыки. При использовании метода тренировки особое место отводится контролю, так как происходит формирование навыка, действие с учебным материалом должно быть доведено до автоматизма. Педагог осуществляет контроль во время наблюдения за работой учащихся.

Здоровьесберегающие технологии

Использование технологий, имеющих здоровьесберегающий ресурс (урвневой дифференциации, индивидуального обучения, программированного обучения, групповых и игровых технологий, укрепления дидактических единиц, развивающего обучения и др.)

1. Применение активных методов обучения и форм организации познавательной деятельности учащихся.
2. Рациональная организация труда учителя и учеников.
3. Создание комфортного психологического климата.
4. Соблюдение СанПиН и правил охраны труда.
5. Чередование различных видов деятельности на уроке.
6. Использование аудиовизуальных средств обучения.

Что необходимо для обеспечения безопасного сотрудничества ребенка с компьютером? В первую очередь это условия труда. Очень важно соблюдать: температурный режим, грамотно оформленный кабинет, удобную мебель. Учитывая требования здоровьесберегающих технологий для сохранения

здоровья учащихся и эффективной работы на занятиях, необходимо проводить динамические паузы.

Работа на компьютере должна проводиться в индивидуальном темпе и ритме.

Упражнения для снятия и напряжения и утомления при работе за компьютером

Для понижения зрительного и общего утомления на уроках необходимо соблюдать следующие рекомендации: с целью уменьшения зрительного утомления детей после работы на персональных компьютерах рекомендуется проводить комплекс упражнений для глаз, которые выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движений глаз. Для большей привлекательности упражнения можно проводить в игровой форме. Примерный комплекс упражнений для глаз:

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1 - 4, затем открыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1 - 4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1 - 6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3 - 4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх-налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1 - 6; затем налево вверх-направо вниз и прямо вдаль на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.

Список используемой литературы:

1. Абражевич С. Н. Верстка на компьютере. «Триумф Технолоджи-3000»., 2008.
2. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
3. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика, 1991.- 480 с.
4. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2006
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: -М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.
7. Залогова Л.А. Практика по компьютерной графике, М., БИНОМ, 2006
8. И. К. Сафровнов Практикум по информатике. СПб., 2003.
9. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006
10. Макарова Н.В. Практикум по технологии работы на компьютере. – М., Финансы и статистика, 2009
11. Эстетическое воспитание школьников: программы кружковой и факультативной деятельности. - Мн.:НИО,1998. - 142с.