***Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение***

***Тазовская школа-интернат среднего общего образования***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Рассмотрено  Руководитель МО  Размерова Е.Н.  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Протокол № \_\_\_ от  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022г. | Согласовано  Заместитель директора по УВР  Лапина С.М.  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022г. | «Утверждаю»  Директор МКОУ ТШИ  Грешан А.А.  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Приказ № \_\_\_  от «\_\_\_»\_\_\_\_2022г. |

Рабочая программа

курса внеурочной деятельности

видеостудия «Мульти - Пульти»

для параллели 7- х классов

составитель: Романенко Роман Николаевич

учитель информатики первой квалификационной категории

Тазовский, 2022 – 2023 уч. г.

**Учебно-тематическое планирование**

**по курсу** внеурочной деятельности видеостудия «Мульти – Пульти»

Параллель 7-х классов

Учитель: Романенко Роман Николаевич

Количество часов 68

Всего 68; в неделю 2 часа.

**Пояснительная записка.**

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» ст.2, п.9, в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта начального общего образования и основного общего образования (далее ФГОС), Федеральным государственным образовательным стандартом, утвержденным приказом Министерства образования и науки от 06 октября 2009 г № 373, Уставом МКОУ «ТШИ».

Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти», а также в видеоредактореCorel VideoStudioProX8 с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном занятии различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

**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.

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.

**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/ неуспешности учебной деятельности.

**Метапредметные:**

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

**Коммуникативные:** обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

Предметные: обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеоцепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения

**В процессе обучения дети:**

• знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство

• знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.

• учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Pencil, CorelVideoStudioPro X8, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет 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.

Данная программа рассчитана на 1 год, 68 учебных часа и предназначена для детей 10 – 14 лет, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 2 часа в неделю. Продолжительность занятий 40 - 45 минут.

**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 о своем родном крае, о своеобразии жизни в тундре, о обычаях и нравах своего народа;

• 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 на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

Оборудование и программное обеспечение:

1 Компьютер

2 Принтер-сканер-ксерокс

3 Принтер лазерный

4 Сканер hp

5 Цифровой фотоаппарат

8 Цифровая видеокамера

9 Видеопроектор

10 Операционная система Windows 7.

11. Операционная система Windows 8.

12. Графический редактор AdobePhotoshop.

13. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»

14. ВидеоредакторCorelVideoStudioPro X8

15. Микрофон

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации учебных занятий, основных видов учебной деятельности.**

Данное КТП содержит 3 основных раздела:

* Основные понятия при работе с видеоинформацией (13 часов)
* Изучение программы «Видеомонтаж». Работа в программе «Видеомонтаж» (29 час)
* Изучение программы CorelVideoStudioPro X8. Работа в программе CorelVideoStudioPro X8 (26часов).

Каждый раздел содержит определенное кол-во теоретических и практических часов. После изучения раздела учащимся предлагается закрепление изученного материала.

Тематическое планирование

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Содержание** | | **Кол-во часов** | | | | | | | | | | |
| всего | | | теория | | | | | | | практика |
| аудиторные | | | внеаудиторные | | | |
| **Всё о мультипликации(5 ч.)** | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»  Инструктаж по технике безопасности. | | Вводное занятие | | | 1 | | | 1 | | |  | |  |
| 2 | Немного об истории анимации. | | Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма» | | | 1 | | | 1 | | |  | |  |
| 3-4 | Все об анимации. | | Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации | | | 2 | | | 1 | | |  | | 1 |
| 5 | Парадмультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. | | Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма. | | | 1 | | | 1 | | |  | |  |
| **Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (15 ч.)** | | | | | | | | | | | | | | |
| 4, 5, 6. | Создаём сюжет мультфильма (в MicrosoftWord). Комбинированный документ «Сказка с картинками» | | Разработка сценария мультфильма. | | 3 | | | 1 | | |  | | 2 | | |
| 7. | Завершение работы над проектом «Сказка с картинками» | | Разработка сценария мультфильма. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | | |
| 8 | Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ). | | Выбор фона. Работа с предметами. | | 1 | | | 0,5 | | |  | | 0,5 | | |
| 9 | Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ). | | Выбор актѐра. Коллекция действий актѐра. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | | |
| 10 | Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»). | | Анимация актѐра. Смена действия актера. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | | |
| 11 | Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»). | | Одновременное действие актеров. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | | |
| 12 | Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»). | | Выбор звука и музыкального сопровождения. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |  | |
| 13 | Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»). | | Работа с текстом. Анимация текста. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 14 - 17 | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»). | | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. | | 4 | | |  | | |  | | 4 | |
| 18. | Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль». | | Презентация мультфильмов. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| **Рисуем мультик (17 ч.)** | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | Работа в среде графического редактора Pencil: инструменты и палитра, их использование; | | Работа в среде графического редактора Paint | | 1 | | | 0,5 | | |  | | 0,5 | |
| 20 | Улыбающаяся рожица с открытыми глазами | | Создание простейшего рисунка и сохранение его в файле; | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 21 | Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами | | Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами) | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 22 - 23 | Создание рисунков с помощью готовых форм. | | Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, четырёхугольника, треугольника, отрезков | | 2 | | | 0,5 | | |  | | 1,5 | |
| 24 - 26 | Создание сюжетных рисунков | | Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере. | | 3 | | |  | | |  | | 3 | |
| 27 - 30 | Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человечек, собачка..) | | Работа в среде графического редактора Paint | | 4 | | |  | | |  | | 4 | |
| 31 | Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? | | Создание рисунков-кадров в Paint | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 32 - 35 | Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультатор (<http://multator.ru/draw/>) | | Работа в онлайн-конструкторе Мультатор. | | 4 | | | 1 | | |  | | 3 | |
| **Фотография и видеосъёмка с помощью видеокамеры и квадрокоптера (20 ч.)** | | | | | | | | | | | | | | |
| 36 | Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. | | Работа с цифровым фотоаппаратом | | 1 | | | 0,5 | | |  | | 0,5 | |
| 37 - 38 | Особенности фотографии, создание различных изображений. | | Работа с цифровым фотоаппаратом | | 2 | | |  | | | 1 | | 1 | |
| 39 | Копирование фотографий на ПК. | | Работа с цифровым фотоаппаратом, копирование фотографий на ПК | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 40 - 42 | Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов. | | Создание декораций. | | 3 | | |  | | | 1 | | 2 | |
| 43 - 44 | Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов. | | Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки | | 2 | | |  | | | 1 | | 1 | |
| 45 - 49 | Комплектация и варианты оснащения. Программное обеспечение. Полётный контроллер. Функциональные возможности и режимы работы. | | Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту. | | 4 | | |  | | | 2 | | 2 | |
| 50 | Обзор современных квадрокоптеров. Управление квадрокоптером. | | Работа с цифровой видеокамерой | | 1 | | | 0,5 | | |  | | 0,5 | |
| 51 -52 | Управление квадрокоптером в режиме видеосъемки. | | Работа с цифровой видеокамерой | | 2 | | |  | | | 1 | | 1 | |
| 53 | Особенности видеосъемки. | | Работа с цифровой видеокамерой | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 54 - 57 | Копирование видеофайлов на ПК. | | Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала | | 3 | | |  | | | 1 | | 2 | |
| **РаботавCorel VideoStudioProX8 (8 ч.)** | | | | | | | | | | | | | | |
| 58 - 59 | Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; | | Формирование фильма из последовательности кадров. | | 2 | | | 0,5 | | |  | | 1,5 | |
| 60 - 61 | Установление временных рамок воспроизведения; | | Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. | | 2 | | |  | | |  | | 2 | |
| 62 | Запись и сохранение клипа. Воспроизведение | | Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 63 | Создание усложненного движения(из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге; | | Создание заставок, титров, звукового и музыкального  сопровождения. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 64 | Создание рисунков-кадров и их сохранение; | | Формирование проигрываемого видео-файла из рисунков. | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 65 | Ввод кадров в MovieMaker, раскадровка, запись, воспроизведение. | | Формирование проигрываемого видео-файла | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| **Создание групповых и индивидуальных проектов. (3 ч.)** | | | | | | | | | | | | | | |
| 66 | Создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина) | | Работа над созданием проектов - мультфильмов | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 67 | Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге; | | Работа над созданием проектов - мультфильмов | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |
| 68 | Защита проектной работы. | | Работа над созданием проектов - мультфильмов | | 1 | | |  | | |  | | 1 | |

**Приложение 1**

**Список литературы и интернет ресурсов для педагога.**

1. Акулов, О. А., Медведев, Н. В. Информатика. Базовый курс: учебник / О. А. Акулов, Н. В. Медведев. – Москва: Омега-Л, 2009. – 557 с.
2. Алексеев Е.Г. Электронный учебник по Информатике серия: Библиотека студента и школьника Солон-пресс, 5-98003-306-8.
3. Глушаков, С. В. Цифровое видео и аудио. Секреты обработки на ПК / С.В. Глушаков, А.В. Харьковский. - М.: АСТ, АСТ Москва, ВКТ, 2008. - 320 c.
4. www.fcior.edu.ru (Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов – ФЦИОР).
5. www. school-collection. edu. ru (Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов).
6. www. digital-edu. ru (Справочник образовательных ресурсов «Портал цифрового образования»).

**Список литературы и интернет ресурсов для детей.**

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов - [http://school-collection.edu.ru](http://school-collection.edu.ru/).
2. Портал "Информационно-коммуникационные технологии в образовании" - [http://www.ict.edu.ru](http://www.ict.edu.ru/).
3. Гвоздева, В.А. Информатика, автоматизированные информационные технологии и системы: Учебник / В.А. Гвоздева. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 344 c.