

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Хохольская средняя общеобразовательная школа»

<p><b>«Согласовано»</b> Заместитель директора школы по ВР МКОУ «Хохольская СОШ» _____ _____ Попова И.А. « ____ » _____ 2016 г.</p>	<p><b>«Утверждаю»</b> Директор МКОУ «Хохольская СОШ» Строева О.Н. _____ Приказ № _____ от « ____ » _____ 2016 г.</p>
--	--

## **Рабочая программа**

**объединения внеурочной деятельности по теме:**

### **«Работа с мультимедиа в программах: Movie Maker и Flash»**

Общекультурное направление  
(модуль)

учитель информатики,  
высшая  
квалификационная  
категория  
Стрельникова Л.В.

2016 г.

## Пояснительная записка

Данная программа является авторской и разработана в соответствии с требованиями ФГОС и с нормами СанПиНа и составлена с учётом запросов родителей и интересов ребёнка.

Ориентирована данная программа на обучающихся 7 классов во внеурочной деятельности. Рассчитана на 1 четверть реализации (8ч), это за год работа с 4 группами.

### Актуальность рабочей программы.

Программа направлена на расширение рамок государственного стандарта предмета «Информатика и ИКТ». В ней я поставила задачу показать возможности двух программ: Flash и Movie Maker. Обе эти программы предназначены для работы с мультимедиа ресурсами.

Flash - очень мощная и разнообразная программа, всемирно известный инструмент для создания мультимедиа, используемый миллионами графических и web-дизайнеров, разработчиков, программистов, преподавателей, студентов и людей многих других профессий. Люди изучают Flash и её язык программирования Action Script годами и всё равно не могут объять необъятного. Лишь обладая необходимыми знаниями о программе и имея творческую искру, можно создавать потрясающие фильмы, видеоклипы, рекламу, тесты, презентации, Web-страницы и даже игры.

Movie Maker – это программа для работы с видеороликами. Она проста в обращении, имеет понятный и доступный интерфейс, на русском языке.

Данная рабочая программа разработана мною, в связи с тем, что я не нашла типовых программ по этому направлению. Знания, полученные при изучении программ Flash и Movie Maker можно использовать в дальнейшем для визуализации исследований в различных областях знаний - физики, химии, биологии и др. Учащиеся смогут создавать мультимедийные презентации, рекламу, игры. Знания и умения, приобретенные в результате освоения этой программы, станут фундаментом для дальнейшего совершенствования и изучения Flash.

**Цель программы** - развитие творческого мышления воспитанников через проектную деятельность посредством программ Flash и Movie Maker.

Основными **задачами** данных программ являются:

- получение представления об основной структуре Macromedia Flash MX (изучить основные методики по созданию Flash-фильмов, уметь вставлять в Flash-фильмы растровую графику, делать автоматическую анимацию формы и движения, а также покадровую анимацию)
- познакомить обучающихся с основами работы в программе Movie Maker (научить их делать простые видеоролики из фото, картинок и презентаций)
- сформировать коммуникативные навыки
- развивать творческие навыки, необходимые для осуществления проектной деятельности.
- продолжить формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование).

Большая часть учебного времени будет использоваться для практических и исследовательских работ в компьютерном классе.

## Ожидаемые результаты.

### **Личностные результаты.**

*У учеников будут сформированы:*

- умение слушать, высказывать свою точку зрения в устной и письменной форме;
- потребность сотрудничества со сверстниками;
- работать с информацией: собирать, сортировать, отбирать более важную, передавать по локальной сети или через другие носители цифровые носители информации;

**Метапредметными результатами** изучения курса является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

### Регулятивные УУД.

*Обучающийся научится:*

- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем;
- планировать свои действия на отдельных этапах работы над данной темой;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- анализировать причины успеха/неуспеха, осваивать с помощью учителя позитивные установки типа: «У меня всё получится», «Я всё смогу».

### Познавательные УУД.

*Обучающийся научится:*

- пользоваться приёмами анализа и синтеза при изучении темы или проведения практической работы;
- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении практических и творческих работ;

### Коммуникативные УУД.

*Обучающийся научится:*

- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- работать в группе, учитывать мнения партнёров, отличные от собственных;
- обращаться за помощью как к учителю, одноклассникам;
- искать нужную информацию в сети Интернет;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- слушать собеседника;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### ***Предметные результаты.***

*Учащиеся научатся:*

- Умение работать в программах: Macromedia Flash MX и Movie Maker
- Создавать видеоролики в программе Movie Maker
- Создавать маленькие Flash-ролики

## **Содержание программы**

### **I. Техника безопасности. Работа в программе Movie Maker (3ч)**

Интерфейс программы. Импорт изображений. Вставка музыки. Запись аудиофайлов(комментариев). Использование видеозффектов, видеопереходов. Сохранение готовых видеороликов.

Учащиеся должны знать: технику безопасности; назначение программы Movie Maker, её интерфейс. Как вставить фото, музыку в видеоклип.

Учащиеся должны уметь: делать из картинок видеоролики. Вставлять в них музыку, текст, аудиозаписи, делать комментарии своим голосом.

Форма подведения итогов: творческая работа в парах по созданию видеоролика.

### **II. Основные элементы Flash. Основы Flash –интерактивности (4ч)**

Панель инструментов. Рисование прямых линий и кривых. Выбор цвета штриха и заливок. Выделение и редактирование с помощью инструмента Стрелка.

Использование инструмента Трансформация. Слои. Работа с палитрой. Градиенты. Прозрачность. Изменение градиентов с помощью Трансформации.

Импорт растровой графики. Графические символы и библиотеки. Создание, редактирование графических символов. Использование общих библиотек.

Посмотрим глазами аниматора. Кадры в анимации. Покадровая анимация, вставка промежуточных кадров. Фазы движения. Прозрачность кадров. Создание простой анимации движения. Использование Motion Tween. Анимация движения с несколькими ключевыми кадрами. Анимация движения на нескольких слоях. Анимация на направляющей траектории (Motion Guide). Создание трансформационной анимации. Shape Tween. Опорные точки.

Учащиеся должны уметь: пользоваться панелью инструментов; устанавливать цвет заливки и штриха; управлять видом фильма; уметь выделять объекты, трансформировать, группировать; отображать и

редактировать сетку на экране; добавлять, удалять, перемещать слои; создавать свои собственные градиенты и их трансформировать; уметь вставлять фотографии; работать с библиотекой.

Учащиеся должны знать: назначение и свойства инструментов; понятие слоя, градиента, библиотеки, графических символов, экземпляров. понятия: ключевой кадр, промежуточный кадр, алгоритмы создания автоматической анимации движения (Motion Tween), анимации на направляющей траектории (Motion Guide) и трансформационной анимации (Shape Tween).

Учащиеся должны уметь: уметь вставлять фотографии; работать с библиотекой. добавлять, удалять, перемещать слои; пользоваться панелью инструментов; устанавливать цвет заливки и штриха; управлять видом фильма; уметь выделять объекты, трансформировать их. Работать с кадрами; создавать анимацию на различных слоях; создавать покадровую анимацию; анимировать несколько кадров одновременно; изменять размер, вращать, наклонять и изменять цвет анимации движения; анимировать символы на нескольких слоях; управлять кадрами и их последовательностями; создавать направляющие движения;

Форма подведения итогов: Практическая работа: создание «живой» открытки, в которой должны двигаться как минимум три объекта (например: текст, воздушные шары, человек)

### **III. Работа над проектом. Защита проекта. (2ч)**

Планирование. Работа над проектом. Создание проекта. Сдача проектов.

Учащиеся должны знать: этапы планирования проекта.

Учащиеся должны уметь: планировать, претворять творческие идеи.

Форма подведения итогов: выставка готовых видеоклипов, обсуждение, награждение

### Календарно–тематический план

Наименование разделов и тем	Вид деятельности	Кол - во часов	По плану 1 группа	По плану 2 группа	По плану 3 группа	По плану 4 группа	Фактич. 1 группа	Фактич. 2 группа	Фактич. 3 группа	Фактич. 4 группа
		3								
<b>Техника безопасности. Работа в программе Movie Maker</b>		3								
Техника безопасности. Знакомство с Movie Maker. Создание видеоролика из фото и картинок.	Самостоятельная работа	1	1.09	17.11	19.01	06.04				
Создание видеоролика из презентаций. Вставка музыки или аудиозаписи в видеоролик.	Практическая работа	1	8.09	24.11	26.01	13.04				
Работа над проектом: «Создание видеоролика из фото, со вставкой музыки и аудиозаписи.	Проектная деятельность	1	15.09	01.12	02.02	20.04				
<b>Основные элементы Flash. Основы Flash –интерактивности</b>		4								
Посмотрим глазами аниматора. Кадры в анимации. Покадровая анимация, вставка промежуточных кадров. Практическая работа: с использованием покадровой анимации, "быстрый цикл роста, цветения и засыхания домашнего цветка."	Практическая работа под руководством учителя	1	22.09	01.12	09.02	27.04				
Обращение последовательности кадров. Преобразование ключевых кадров. Вращение графики в инспекторе свойств. Практическая работа: «Прыгающий мячик»	Индивидуальная практическая работа	1	29.09	08.12	16.02	27.04				
Анимация на направляющей траектории (Motion Guide). Практическая работа: «Мяч по ступенькам» (листика, стрелок).	Практическая работа. Взаимопомощь	1	06.10	15.12	23.02	04.05				

Создание трансформационной анимации. Shape Tween. Опорные точки. Практическая работа: «Анимация формы.»	Работа в парах	1	13.10	22.12	2.03	11.05				
<b>Работа над проектом. Защита проекта.</b>		1								
Планирование. Работа над проектом. Сдача проекта.	Проектная деятельность	1	20.09		09.03	18.05				
<b>Итого часов</b>		8								