**CHỦ ĐỀ EICT: ỨNG DỤNG TIN HỌC**

**PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH LÀM VIDEO**

**BÀI 4: GIỚI THIỆU PHẦN MỀM LÀM VIDEO**

**Môn học: Tin Học; Lớp: 11**

**Thời gian thực hiện: 2 tiết**

**I. Mục tiêu.**

**1. Về kiến thức:**

* Sử dụng được một số chức năng chính của phần mềm
* Tạo được đoạn phim, nhập ảnh, video có sẵn.

**2. Về năng lực:**

* Năng lực chung:
  + Tự chủ và tự học: Tự nhận ra và điều chỉnh được những sai sót, hạn chế của bản thân trong quá trình học tập, rút kinh nghiệm để có thể vận dụng vào các tình huống khác
  + Giao tiếp và hợp tác: Biết lựa chọn hình thức làm việc nhóm với quy mô phù hợp với yêu cầu và nhiệm vụ.
  + Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Phân tích được tình huống, đề xuất và lựa chọn giải pháp để giải quyết các vấn đề do giáo viên đặt ra. Phân tích được tình huống, đề xuất và lựa chọn giải pháp để chọn được phương án nhằm trả lời các câu hỏi trắc nghiệm.
* Năng lực tin học:
  + NLc (Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông): HS được rèn luyện, bồi dưỡng năng lực giải quyết vấn đề thông qua việc học lập trình.

**3. Về phẩm chất:**

* Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.
* Có ý thức hoàn thành công việc mà bản thân được phân công, phối hợp với thành viên trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu.**

* Thiết bị dạy học:
  + Máy tính hoặc Laptop;
  + Học liệu, kế hoạch bài dạy, phiếu học tập, bài giảng điện tử.
* Học liệu:
  + Sách giáo khoa, Sách giáo viên;
  + Các video hướng dẫn trên You Tube, bút dạ, bảng phụ

**III. Tiến trình dạy học.**

**1. Hoạt động 1: *Khởi động***

**a) Mục tiêu:**

* Tạo hứng thú học tập cho học sinh tìm hiểu cách làm video, tạo ra phim hoạt hình.

**b) Nội dung hoạt động:** Cho học sinh xem các video, phim hoạt hình 2D, 3D được tạo ra từ phần mềm làm video

* Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi.
* Nội dung câu hỏi:
  + Các video có thể được ứng dụng trong các lĩnh vực nào trong cuộc sống?
  + Em hãy nêu những lợi ích của việc sử dụng video để truyền tải thông tin.
  + Các em có biết các video được tạo bằng phần mềm nào không? Hãy kể tên các phần mềm mà em biết hoặc đã sử dụng.
  + Việc biết sử dụng phần mềm tạo ra các video có phải là một kĩ năng cần thiết cho thế hệ trẻ?

**c. Sản phẩm:**

* Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra

+ Việc làm video, hay phim hoạt hình có thể ứng dụng trong lĩnh vực giải trí, học tập,…

+ Video có thể truyền tải thông tin một cách mạnh mẽ do sự kết hợp giữa âm thanh, hình ảnh làm cho não bộ con người tiếp nhận thông tin tốt hơn

**+** Học sinh có thể liệt kê tên các phần mềm như Adobe After Effect, Capcut, Adobe Premiere,…. Có trên máy tính và điện thoại. Tuy nhiên các phần mềm làm hoạt hình 2D và 3D có thể các em không biết.

**+** Đây là một kỹ năng cần thiết.

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nhiệm vụ** | **Cách thức tổ chức** |
| **Chuyển giao nhiệm vụ** | GV nêu câu hỏi và yêu cầu HS trao đổi với bạn bên cạnh để tìm câu trả lời. |
| **Thực hiện nhiệm vụ** | HS tiếp nhận nhiệm vụ, trao đổi với bạn cùng bàn.  GV quan sát học sinh tự học, thảo luận, trợ giúp kịp thời khi các em cần hỗ trợ;  GV có thể gợi ý cho các em các ứng dụng vào thực tế của các ảnh động trên các trang web hay các trình chiếu trên Powerpoint, làm phim… |
| **Báo cáo, thảo luận** | GV: Gọi đại diện 2 học sinh trình bày câu trả lời tương ứng.  HS báo cáo kết quả  GV: Yêu cầu các bạn khác nhận xét, bổ sung (nếu có).  HS: Nhận xét, góp ý bổ sung bài của bạn (nếu có). |
| **Kết luận, nhận định** | - GV nhận xét, chuẩn hóa kiến thức cho học sinh. |

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức**

**2.1. Kịch bản phim**

**a.Mục tiêu:**

* Học sinh biết được các bước cơ bản làm phim hoạt hình đơn giản với sự hỗ trợ của các phần mềm làm phim.
* Học sinh biết được các khái niệm cơ bản như kịch bản phim, các đối tượng trong phim, hoạt động, cảnh nền, phân cảnh, cảnh
* Thực hành xấy dựng kịch bản phim (theo cách sử dụng phần mềm)

**b.Nội dung:** Cho học sinh xem các video, phim hoạt hình 2D, 3D được tạo ra từ phần mềm làm video

* Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi.
* Học sinh hoạt động theo nhóm để hoàn thành các yêu cầu
* Nội dung câu hỏi thảo luận:
  + Theo các em các bước để tạo nên một video là gì?
  + Kịch bản của video này là gì?
  + Hãy kể trên các đối tượng có trong video?
  + Video em vừa xem có mấy cảnh? Phân cảnh là gì khác gì với cảnh?
  + Từ các câu hỏi trên hãy đưa ra khái niệm liên quan.

**c. Sản phẩm:**

* Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nhiệm vụ** | **Cách thức tổ chức** |
| **Chuyển giao nhiệm vụ** | GV nêu vấn đề, yêu cầu HS thảo luận nhóm để tìm ra câu trả lời. |
| **Thực hiện nhiệm vụ** | HS tiếp nhận nhiệm vụ, kết hợp sgk và thảo luận nhóm hoàn thành câu trả lời.  GV quan sát học sinh tự học, thảo luận, trợ giúp kịp thời khi các em cần hỗ trợ. |
| **Báo cáo, thảo luận** | GV: Gọi đại diện 1 nhóm trình bày câu trả lời.  HS báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ đã thống nhất trong nhóm .  GV yêu cầu các nhóm khác nhận xét, bổ sung.  HS nhận xét, góp ý bổ sung bài của bạn. |
| **Kết luận, nhận định** | - GV nhận xét, chuẩn hóa kiến thức cho học sinh, cho điểm những nhóm học sinh hoàn thành nhanh và chính xác. |

**2.2. Hướng dẫn cài đặt phần mềm**

**a.Mục tiêu:**

* Học sinh biết cách tìm kiếm, tải về và cài đặt phần mềm trên máy tính cá nhân.

**b.Nội dung:**

Giáo viên hướng dẫn các bước cài đặt phần mềm Animiz

## Animiz bản Free

* 8 Built-in Roles
* 5 cảnh cho mỗi Project
* 2 hình nền cho mỗi cảnh
* 6 Máy ảnh (Số lượng máy ảnh tối đa trong mỗi cảnh)

## Hướng dẫn cài đặt

Link tải phần mềm:[**https://animiz.com/download**](https://animiz.com/download)

Link tải Java: [**https://www.java.com/en/download/**](https://www.java.com/en/download/)

## Đăng ký và đăng nhập

Sau khi tải và cài đặt phần mềm animiz, để sử dụng một số chức năng như chèn background,.. phần mềm sẽ yêu cầu đăng ký và đăng nhập. Người dùng tạo tài khoản và đăng nhập để sử dụng.

Các bước:

1. Download và giải nén Animiz Animation Maker 2.5.6 Full
2. Khởi chạy chương trình và đăng ký tài khoản miễn phí
3. Vào Email Xác nhận tài khoản Animiz của bạn
4. Đăng nhập vào chương trình và thiết kế Video hoạt hình theo nhu cầu.

Bạn cần cài đặt Java để hổ trợ phần mềm Amimiz chạy trên môi trường JAVA, nên bạn cần cài thêm JAVA để hổ trợ thư viện.

**c. Sản phẩm:**

* Học sinh có thể tự cài đặt và sử dụng phần mềm trên máy tính cá nhân

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nhiệm vụ** | **Cách thức tổ chức** |
| **Chuyển giao nhiệm vụ** | GV nêu câu hỏi và yêu cầu HS trao đổi với bạn bên cạnh để tìm câu trả lời. |
| **Thực hiện nhiệm vụ** | HS tiếp nhận nhiệm vụ, trao đổi với bạn cùng bàn.  GV quan sát học sinh tự học, thảo luận, trợ giúp kịp thời khi các em cần hỗ trợ |
| **Báo cáo, thảo luận** | GV: Gọi đại diện 2 học sinh trình bày câu trả lời tương ứng.  HS báo cáo kết quả  GV: Yêu cầu các bạn khác nhận xét, bổ sung (nếu có).  HS: Nhận xét, góp ý bổ sung bài của bạn (nếu có). |
| **Kết luận, nhận định** | - GV nhận xét, chuẩn hóa kiến thức cho học sinh. |

**2.3. Khám phá phần mềm Animiz Animation Maker**

**a.Mục tiêu:**

* Học sinh thực hành việc khám phá phần mềm Animiz.
* Học sinh làm quen giao diện phần mềm, các tính năng cơ bản thông qua quan sát video mẫu có sẵn trong phần mềm

**b.Nội dung:** Giáo viên mở phần mềm animiz cho học sinh xem giao diện và hướng dẫn các cách tạo video mới cũng như giới thiệu các dạng video mà phần mềm có thể xuất ra

## Tạo video mới

Có 3 cách tạo video:

1. New empty project: Tạo mới hoàn toàn
2. Templates: Sử dụng mẫu online có sẵn
3. New project from PPT: nhập file PowerPoint (yêu cầu cài Java)

## Xuất video

Animiz cung cấp cho bạn ba định dạng để xuất bản dự án hoạt hình. Xuất bản nó lên Đám mây, dưới dạng Video và dưới dạng Gif.

Bạn có thể xuất bản video có độ phân giải cao sang máy tính cục bộ ở 6 định dạng khác nhau, bao gồm ***.mp4, .mov, .wmv, .avi, .flv, .mkv*** tùy theo nhu cầu của bạn.

Học sinh hoạt động theo nhóm để hoàn thành các yêu cầu

**Câu hỏi:**

**Câu 1: Học sinh quan sát giao diện Anmiz và mô tả chúng.**

## Màn hình làm việc

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A text on a white background

Description automatically generated

**c. Sản phẩm:**

* HS hoàn thành câu trả lời.
* Biết các cách tạo mới video
* Biết các thanh công cụ có trên màn hình làm việc

**d. Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nhiệm vụ** | **Cách thức tổ chức** |
| **Chuyển giao nhiệm vụ** | GV nêu câu hỏi và yêu cầu HS trao đổi với bạn bên cạnh để tìm câu trả lời. |
| **Thực hiện nhiệm vụ** | HS tiếp nhận nhiệm vụ, trao đổi với bạn cùng bàn.  GV quan sát học sinh tự học, thảo luận, trợ giúp kịp thời khi các em cần hỗ trợ |
| **Báo cáo, thảo luận** | GV: Gọi đại diện 2 học sinh trình bày câu trả lời tương ứng.  HS báo cáo kết quả  GV: Yêu cầu các bạn khác nhận xét, bổ sung (nếu có).  HS: Nhận xét, góp ý bổ sung bài của bạn (nếu có). |
| **Kết luận, nhận định** | - GV nhận xét, chuẩn hóa kiến thức cho học sinh. |

**3. Hoạt động 3: Thực hành tạo video**

**a. Mục tiêu:**

* Học sinh tạo được một đoạn video hướng dẫn thiết kế logo đơn giản. Đoạn video gồm các ảnh chụp các bước thực hiện và có nhạc nền.

**b) Nội dung:** HS đọc yêu cầu và hướng dẫn thực hiện trong SGK trang 109

**c) Sản phẩm**: Tạo được video theo yêu cầu

**d) Tổ chức thực hiện**

* GV hướng dẫn cho hs cách tạo

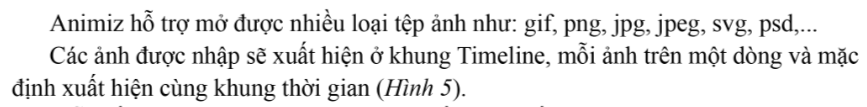
*Tóm tắt các bước vào thao tác để tạo 1 video:*

1. *Xác định chủ đề, lên kịch bản cho video*
2. *Chuẩn bị hình ảnh nền, các đối tượng (người, vật,…), âm thanh*
3. *Tạo 1 project mới trên Animiz*
4. *Đặt thời gian*
5. *Nhập ảnh*
6. *Chỉnh sửa: thay đổi khung thời gian cho đối tượng (ảnh), phóng to/ thu nhỏ ảnh, hiệu ứng xuất hiện và biến mất cho đối tượng*
7. *Nhập âm thanh, edit âm thanh*
8. *Lưu project, xuất video.*

*Hướng dẫn thực hiện chi tiết:*

A screenshot of a video

Description automatically generated



A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

*Tổng thời gian 30 giây, có 6 hình 🡪 Mỗi hình 5 giây.*

*Chọn hiệu ứng xuất hiện, biến mất cho ảnh bằng cách nhấn double-click vào nó.*

*Kéo thả hiệu ứng xuất hiện và biến mất đến thời gian phù hợp*

*Thay đổi kích thước ảnh 🡪 double-click vào ảnh*

A close-up of a text

Description automatically generated

A text on a white background

Description automatically generated

* HS: Làm thực hành trên máy tính.

**4. Hoạt động 4: Vận dụng**

**a. Mục tiêu:**

* Vận dụng các kiến thức vừa học quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

**b. Nội dung:**

* Em hãy tạo video giới thiệu một lễ hội ở quê mà em biết.

**d. Tổ chức thực hiện:**

* GV hướng dẫn cho hs cách tạo video
* HS: Làm thực hành trên máy tính

**5. Hoạt động 5: Củng cố**

- Học sinh trả lời câu hỏi trong sgk trang 111

- Học sinh trả lời câu hỏi trong sbt trang 51

Tài liệu được chia sẻ bởi Website VnTeach.Com

https://www.vnteach.com

Một sản phẩm của cộng đồng facebook Thư Viện VnTeach.Com

https://www.facebook.com/groups/vnteach/

https://www.facebook.com/groups/thuvienvnteach/