**Дополнительная общеразвивающая**

**программа**

**«Видеостудия 25 кадр»**

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

 «Развитие и образование ни одному человеку

 не могут быть даны или сообщены.

Всякий, кто желает к ним приобщиться,

должен достигнуть этого собственной

деятельностью, собственными силами,

собственным напряжением».

А. Дистервег

Мы живем в век информационных технологий, когда происходит рост информации, и, как следствие, формирование новых знаний и способов деятельности[[1]](#footnote-1). Важной задачей является воспитание и подготовка к жизни в новых условиях детей, способных активно включиться в новый этап развития современного общества, связанный с информатизацией. Основными требованиями становятся умение собирать и пользоваться информацией, умение ориентироваться в информационном мире и умение пользоваться информационными технологиями на практике.

Данная программа составлена на основе изучения мнения родителей и направлена на приобретение дополнительных знаний, умений, общих и профессиональных компетенций по профилю. Основанием для разработки данного курса стали многочисленные пожелания учащихся и их родителей, педагогов касающихся обучения навыкам видеомонтажа1. Эти пожелания появились в связи с участием учащихся в конкурсах, предполагающих создание видеороликов. Перед учащимися появилась дополнительная возможность попробовать себя в роли видеодизайнеров, видеорежиссера, журналиста и сделать вывод о дальнейшем продолжении обучения в этом направлении.

**Направленность программы –** техническая.

**Актуальность и новизна данной программы:** актуальность и необходимость данной дополнительной образовательной программы продиктована развитием современного информационного общества и обусловлена широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека: компьютер, Интернет, цифровая фотография, видео пришли сегодня практически в каждый дом и стали неотъемлемой частью повседневной жизни.

Данная программа обеспечивает развитие умений и навыков, полученных в ходе освоения предметной области «Информатика».

Данная программа разработана на основе программ элективных курсов в системе профильного обучения «Компьютерный видеомонтаж», созданной Климиной Н.В, «Цифровая обработка фото, видео и звуковых данных» созданной Саетовой Р.Ф.

Знания, которые учащиеся получат в результате освоения программы, они смогут использовать при создании видеороликов поздравлений, видеороликов обучающего характера в других предметных областях. Созданные видеоролики могут быть использованы для участия в конкурсах, докладах, защите проектов, мультимедиа-презентациях, размещены на школьном сайте, странице школы в социальных сетях.

**Педагогическая целесообразность:** в программе используется система «взаимодействия» элементов разных образовательных технологий: технологии смешанного обучения, элементы технологии деятельностного методы обучения Л.Г.Петерсон (ТДМ) и технологию развития критического мышления.

Программа дополнительного образования носит образовательный характер, который диктуется отбором учебного материала и основывается на основе следующих принципов:

* преемственности (взаимосвязь между различными понятиями, темами предмета «Информатика и ИКТ»);
* целенаправленности и последовательности деятельности (от простого к сложному);
* доступности содержания обучения для его усвоения (учебный материал соответствует возрастным и психофизиологическим особенностям учащихся и доступен для усвоения на предложенном уровне);
* полноты (стремление более полно отразить идеи представления и обработки видеоматериалов на современном этапе развития общества, установить межпредметные связи);
* связи теории и практики (на практических занятиях обучающиеся знакомятся с новыми приемами обработки видеоматериалов, а затем сами используют эти приемы как в знакомой ситуации (репродуктивный метод), так и в новой ситуации, решая творческие задачи);
* необходимости и достаточности содержания для достижения поставленной цели обучения (предназначенный для усвоения материал обеспечивает овладение приемами и методами обработки цифрового видео в предложенной программе видеомонтажа в рамках поставленной цели)[[2]](#footnote-2).

**Целью настоящей программы является** расширение и углубление знаний учащихся о возможностях компьютера, ознакомление учащихся с информационными компьютерными технологиями обработки фото, видео, аудио информации**,** освоение технологии создания, обработки и воспроизведения видео, посредством использования программы видеомонтажа Windows Video Maker и других программ видеомонтажа[[3]](#footnote-3).

**Задачи предметные**

**-** получить представление о различных форматах графических, видео и аудио файлах;

- познакомиться с компьютерными технологиями обработки, фото видео и аудио информации;

- научиться простейшим приемам создания видеороликов..

**Задачи личностные**

- совершенствовать умения межличностного общения и работы в команде; навыков сотрудничества, продуктивной индивидуальной и коллективной деятельности;

- совершенствовать умения проведения оценки творческой продукции

**Адресат программы:** программа разработана для учащихся 10-11 классов. Набор учащихся в объединение осуществляется на добровольной основе и при наличии активного интереса учащегося к данному виду деятельности. Учащиеся к началу обучения должен освоить курс информатики и информационных технологий за основную школу. Должен иметь навыки работы в текстовом редакторе, графическом редакторе, использовать проигрыватель Windows Media. Необходимо, чтобы учащийся владел знаниями на базовом уровне по предметам «Музыка» «Изобразительное искусство», «Мировая художественная культура» и другими предметами.

**Сроки реализации:** программа рассчитана на один год обучения. Включает в себя 68 часов в год (2 часа в неделю).

**Формы обучения: очная.**

**Формы организации деятельности:** основная форма обучения – учебное занятие. Основной *формой* организации образовательного процесса являются групповые занятия, на которых теоретический материал переплетается с практическими заданиями, а так же, самостоятельная индивидуальная работа. В программе используются следующие формы проведения занятий:

* + - * лекции;
			* занятие-демонстрация
			* практикум
			* деловая игра, ролевая игра;
			* баскет-метод — метод обучения на основе имитации ситуаций.
			* тренинги;
			* анализ практической ситуации;

При реализации программы используются различные **методы** педагогического воздействия:

**Режим занятий:** занятия проходят 2 раза в неделю по 1 академическому часу с перерывом 15 мин. Проходят в кабинете информатики, со специальным оборудованием и программным обеспечением. Учащимся необходимо предоставить индивидуальное рабочее место.

**Ожидаемые результат:**

Полученные в процессе обучения навыки реализуются в конкретных творческих работах в виде видеороликов, которые демонстрируются по мере их готовности. Эта работа оценивается учащимися, педагогами нашей школы. Уровень работы определяется также участием в различных творческих конкурсах и фестивалях, по созданию видеороликов.

По окончании курса учащиеся будут **знать:**

* уметь обрабатывать фото, видео и звуковую информацию;
* уметь создавать видеоролик;
* знать основные этапы работы над видеороликом;
* применять различное программное обеспечение для воспроизведения фото, видео, и звуковые файлы;
* ориентироваться в интерфейсах программ видеомонтажа.

По окончании курса учащиеся будут **уметь:**

* создавать, открывать, файлы-проекты в определённых программах видеомонтажа;
* добавлять видео, графику, анимацию в существующий файл-проект;
* осуществлять обрезку видеоролика;
* применять эффекты в фото, видео и звуковым файлам;
* добавлять титры;
* самостоятельно работать над индивидуальным видеороликом;
* работать над групповым заданием видеороликом.
* анализировать свою работу и работу других учащихся.

**Способы определения результативности**

**Формы контроля** применяющиеся на занятиях:

* устный анализ реальной ситуации (фронтальная работа с классом);
* индивидуальные задания по карте с инструкцией;
* индивидуальные видеоролики.

**Формы подведения итогов:**

итоговая работа (групповой или индивидуальный) проект, который демонстрирует владение навыками обработки фото, видео и аудио информации.

1. **УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела** | **Кол-во часов** | **Теоретические** | **Практическая подготовка** | **Формы контроля** |
| 1 | Основы цифрового фото, видео, аудио | 2 | 1 | 1 | Текущий |
| 2 | Работа с внешними устройствами. | 2 |  | 2 | Текущий |
| 3 | Программа для работы со звуком | 2 |  | 2 | Текущий |
| 4 | Программа для работы с фото | 3 |  | 3 | Текущий |
| 5 | Основы работы в программа Sparcol Video Scribe | 10 |  | 10 | Текущий |
| 6 | Основы работы в программе Windows Video Maker | 11 |  | 11 | Текущий |
| 7 | Основы работы с программой Sony Vegas | 25 |  | 25 | Текущий |
| 8 | Создание итогового проекта | 8 |  | 8 | Текущий |
| 9 | Итоговое занятие | 1 |  | **1** | Промежуточная аттестация |

**Содержание программы**

**Тема 1. Основы цифрового фото, видео, аудио.**

Общие сведения о цифровом фото, видео, звуке.

**Тема 2. Работа с внешними устройствами.**

Программы для работы со сканером, цифровым фотоаппаратом и камерой. Создание команды. Работа с фото и видео. Технология съемки.

**Тема 3. Программа для работы со звуком.**

Программа Windows – звукозапись. Настройка устройств записи звука. Создание аудиофайлов.

**Тема 4. Программа для работы с фото.**

Обработка цифрового изображения. Стандартная программа Microsoft Office. Программа Adobe Photoshop. Демонстрация основных возможностей. Окна и панели инструментов. Сохранение графических изображений в различных форматах.

**Тема 5. Основы работы в программа Sparcol Video Scribe**

Интерфейс Sparcol Video Scribe. Создание простого видео. Выбор тематики проекта по теме. Оформление: название, эффекты, добавление звука. Оформление: название, эффекты, добавление звука. Монтаж видео, вывод видеоролика. Создание индивидуального проекта. Ошибки монтажа, анализ видеоролика.

**Тема 6. Основы работы в программе Windows Video Maker**

Интерфейс Windows Movie Maker. Монтаж простого фильма из изображений. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Оформление: добавление названий, титров, звука. Автоматический монтаж, вывод видео. Индивидуальный проект. Ошибки монтажа, Анализ видеоролика

**Тема 7. Основы работы с программой Sony Vegas.**

Интерфейс Sony Vegas.. Возможности программы. Технические требования к оборудованию, подключение цифровой аппаратуры. Захват видео. Установки проекта. Типы установок. Общие установки.

**Тема 8. Создание итогового проекта**

Разбиение сцен, объединение и изменение миниатюр сцены. Монтаж видео, видеоклипы, подрезка. Слайд-шоу. Переходы и их применение. Вставка переходов между клипами. Монтаж звука. Звуковые дорожки. Звуковые эффекты. Эффекты. Применение эффектов. Титры. Клипы с титрами. Создание фоновой музыки. Использование записи дикторского текста. Экспорт в файл. Запись DVD-фильма на диск. Сохранение фильма в файл AVI и MPEG файл. Разработка групповых проектов. Запись и сохранение проектов. Презентация проектов. Рефлексия.

1. **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**
2. **Требования к техническому оснащению школьной видеостудии**

|  |  |
| --- | --- |
| Техническое оснащение  | 1. Цифровая видеокамера “Sony”
2. Штатив для видеокамеры
3. Цифровой фотоаппарат
4. 8 компьютеров
5. Ноутбук
6. Принтер (цветной, черно-белый)
7. Сканер
8. 2 панели
9. Наушники с микрофоном (8 щтук)
10. Колонки
11. Расходные материалы (бумага, диски, флешки)
12. Сеть с выходом в интернет
 |

1. **Требования к программному обеспечению школьной видеостудии**

|  |  |
| --- | --- |
| Программное обеспечение  | 1. Пакет программ Microsoft Office
2. Стандартная программа звукозапись
3. Paint
4. Adobe Photoshop
5. Sparcol Video Scribe (бесплатная)
6. Windows Movie Maker
7. Sony Vegas.
 |

1. **Методы проведения занятий.**

**«Традиционные методы обучения»**

**Словесные:**

* рассказ - устное повествовательное изложение содержания учебного материала;
* объяснение – четко формулируются задачи, которые необходимо решить;
* доказательства, сопоставления, устные примеры, дающие возможность детям быстро и правильно решить поставленную задачу;
* беседы, викторины.

**Наглядные:**

* иллюстрация – подбор материала для показа (из учебных пособий);
* просмотр фото- и видеороликов;
* наблюдения и анализ видеороликов.

**Практические:**

* практические задания;
* работа в парах;
* работа в группах
* проектный метод.

Классификация методов активного обучения, которая определяется дидактической задачей занятия, Козиной Е.Р. **(**[**http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2013/02/14/primenenie-aktivnykh-metodov-na-urokakh-informatiki**](http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2013/02/14/primenenie-aktivnykh-metodov-na-urokakh-informatiki)**)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Дидактические цели занятия** | **Метод активного обучения** |
| Обобщение ранее изученного материала | Групповая дискуссия, мозговой штурм |
| Эффективное предъявление большого по объему теоретического материала | Мозговой штурм, деловая игра |
| Развитие способности к самообучению | Деловая игра, ролевая игра, анализ практических ситуаций |
| Повышение учебной мотивации | Деловая игра, ролевая игра |
| Отработка изучаемого материла | Тренинги |
| Применение знаний, умений и навыков | Баскет-метод, КВН |
| Использование опыта учащихся при предъявлении нового материала | Групповая дискуссия |
| Моделирование учебной или профессиональной деятельности учащихся | Деловая игра, ролевая игра, анализ практических ситуаций |
| Обучение навыкам межличностного общения | Ролевая игра |
| Эффективное создание реального объекта, творческого продукта | Метод проектов |
| Развитие навыков работы в группе | Метод проектов, КВН |
| Выработка умения действовать в стрессовой ситуации, развитие навыков саморегуляции | Баскет - метод |
| Развитие навыков принятия решений | Анализ практических ситуаций, баскет-метод |
| Развитие навыков активного слушания | Групповая дискуссия |

**Активные методы обучения:**

* **метод проектов** - форма организации учебного процесса, ориентированная на творческую самореа­лизацию личности учащегося, развитие его интеллек­туальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания но­вых продуктов, обладающих объективной или субъек­тивной новизной, имеющих практическую значимость;
* **практический эксперимент;**
* **групповые обсуждения**, **КВН** - групповые дискуссии по конкретному вопросу в относительно небольших группах учащихся (от 6 до 15 человек);
* **мозговой штурм** - специализированный метод групповой работы, направленный на генерацию новых идей, стимулирующий творческое мышление каждого участника;

• **деловые игры** - метод организации активной работы учащихся, направленный на выработку оп­ределенных рецептов эффективной учебной и про­фессиональной деятельности;

• **ролевые игры** - метод, используемый для усвое­ния новых знаний и отработки определенных на­выков в сфере коммуникации. Ролевая игра пред­полагает участие не менее двух "игроков", каждо­му из которых предлагается провести целевое об­щение друг с другом в соответствии с заданной ролью;

* **баскет-метод** - метод обучения на основе имитации ситуаций.
* **тренинги** - обучение, при котором в ходе про­живания или моделирования специально заданных ситуаций обучающиеся имеют возможность развить и закрепить необходимые знания и навыки, изме­нить свое отношение к собственному опыту и применяемым в работе подходам;
* **обучение с использованием компьютерных обу­чающих программ;**
* **анализ практических ситуаций (сasestudy)** - метод обучения навыкам принятия решений; его целью является научить учащихся анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, гене­рировать альтернативные пути решения, оценивать их, выбирать оптимальное решение и формировать программы действий.
1. **Учебные материалы.**

**Электронные материалы для учащихся.**

1. Изучение программ видеомонтажа <http://1vm.ru/html/maker/>
2. Видеоуроки по Windows Movie Maker <http://www.mabuk.ru/content/videouroki-po-windows-movie-maker>
3. Компьютерные видео уроки <http://compteacher.ru/>
4. Карты с инструктажем <http://festival.1september.ru/articles/525449/>
5. Видеоуроки по видеомонтажу [http://pedsovet.su/index/0-39?searchid=1034006&text=movie+maker#](http://pedsovet.su/index/0-39?searchid=1034006&text=movie+maker)
6. Методические рекомендации по созданию фильмов. <http://old.imc-mosk.ru/files/vospitatelnaya/Metodicheskie%20rekomendacii%20po%20sozdaniju%20videorolikov.pdf>.
7. Уроки по видеомонтажу <http://irinabelyakova.rusedu.net/post/3305/76006>

**Карты с инструктажем разработанные на основе материалов представленных на сайте** [**http://festival.1september.ru/articles/525449/**](http://festival.1september.ru/articles/525449/)

**Вопрос 1. Как импортировать существующий файл мультимедиа?**

На панели **Операций с фильмами** в разделе **Запись видео** выбрать **Импорт видео**. Затем в поле **Имя файла** ввести путь и имя файла, который необходимо импортировать, и нажать кнопку **Импорт.** Если необходимо, чтобы выбранные видеофайлы были разделены на небольшие клипы, установить флажок **Создание клипов для файлов видео** (рис 1).



Теперь из этих клипов нам нужно сделать видеофильм (видеоролик). Записанные клипы нужно в соответствующем порядке перетащить на временную монтажную шкалу снизу. Делается это с помощью мыши, выбираете нужный клип, нажимаете левую кнопку мыши и, не отпуская ее, тащите клип на временную монтажную шкалу. Когда клип будет на нужном месте, кнопку отпускаете. В результате получается примерно следующее (рис 2):



Как видите, почти все клипы визуально имеют разную длину. Почему? Да потому, что на монтажном столе в соответствующем масштабе показывается временная протяженность каждого клипа. Менять масштаб можно с помощью пиктограмм с плюсом и минусом, расположенных на столе слева сверху. Там же можно запускать и останавливать трансляцию клипа с выбранной мышью точки отсчета (рис3):



**Вопрос 2. Как обрезать клип?**

С помощью элементов управления воспроизведением в окне монитора перейти к тому месту, где необходимо обрезать клип. Можно также перетаскивать маркеры монтажа, чтобы задать начальную и конечную точку монтажа. Маркеры монтажа появляются, когда клип выбран на шкале времени (рис 4).



**Вопрос3. Как добавить изображение и звук?**

На панели **Операций с фильмами** в разделе **Запись видео** выбрать **Импорт изображений**, **Импорт звука** или **музыки**. И нажать кнопку **Импорт**.

**Вопрос 4. Как добавить видеоэффект?**

На раскадровке выбрать видеоклип или изображение в которые требуется добавить видеоэффект. В меню **Сервис** выберите команду **Видеоэффекты**.

Или на панели **Операции с фильмами** в группе **Монтаж фильма** выбрать **Просмотр видеоэффектов**. Затем щелкнуть на видеоэффект, который необходимо добавить.

Эффект воспроизведения клипа настраивается с помощью значка со звездочкой, расположенной на клипе (рис5).



**Вопрос5. Как добавить видеопереход ?**

На раскадровке выбрать второй из двух видеоклипов или изображений, между которыми необходимо добавить переход и в меню **Сервис** выберите команду **Видеопереходы** или на панели **Операции с фильмами** в группе **Монтаж фильма** выберите **Просмотр видеопереходов** щелкнуть на видеопереход, который необходимо добавить(рис 6).



**Вопрос 6. Как добавить название или титры?**

В Windows Movie Maker создать название и титры очень просто. В меню **Сервис** выбрать команду **Названия и титры** или на панели "Операции с фильмами" в группе **Монтаж фильма** выбрать **Создание названий и титров**.

На странице **Где добавить название?** щелкните одну из ссылок в соответствии с тем, где требуется добавить название.

На странице **Введите текст названия** введите текст, который должен отображаться в качестве названия. Щелкнуть **Изменить анимацию названия**,а затем выбрать анимацию названия в списке на странице **Выберите анимацию названия**.

Щелкните **Изменить шрифт и цвет текста**, а затем на странице **Выберите шрифт и цвет названия** выберите шрифт, цвет шрифта, формат,цвет фона, прозрачность, размер шрифта и положение названия. Щелкнуть **Готово, добавить название в фильм**, чтобы добавить название в фильм (рис7).

  ******

**Вопрос 7. Как сохранить проект?**

Создаваемый фильм можно сохранить на компьютер или на записываемый (CD-R) или перезаписываемый (CD-RW) компакт-диск (в зависимости от устройства для записи компакт-дисков). Этот фильм можно также показать другим пользователям, отправив его по электронной почте или выложив на веб - узел.

Сохранить проект фильма (**Файл** – **Сохранить проект**), чтобы у вас всегда была возможность вернуться к нему и что-то изменить, отредактировать.

В меню **Файл** выберите команду **Сохранить проект**. В поле **Имя файла** введите **имя файла**, а затем нажмите кнопку **Сохранить**.

**Таблица создания сценария**

Базовый шаблон для сценария.

Название ролика:

|  |  |
| --- | --- |
| Видео\Визуальные эффекты | Текст\Диктор |
|  |  |

**Таблица для начального этапа создания видеоролика**

**Этапы создания видеоролика**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | **Замысел** | то, что вы хотите сказать |  |
| **2** | **Форма** | игровой, документальный, репортаж, социальную рекламу, анимационный или музыкальный клип |  |
| **3** | **Сценарий** |  История ролика (завязка- развитие-кульминация) |  |
| **4** | **«Раскадровка»** | Кадр-Титр-Переход-Звук |  |
| **5** | **Съемка (может отсутствовать)** | Реализация раскадровки |  |
| **6** | **Монтаж** |  соединение |  |
| **7** | **Анализ результата** | ошибки  |  |

1. **Формы контроля.**

**Критерии оценки видеоролика, критерии оценки работы в группе, критерии оценки защиты итогового видеоролика разработаны на основе критериев оценки веб – квеста Быховского Я.С. «Образовательные веб-квесты».**

**Критерии оценки видеоролика**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Критерии** | **Обоснование критериев** | **баллы** |
| Содержание | Понимание задания | - Работа демонстрирует точное понимание задания | 5 |
| Полнота раскрытия темы |  - полно - частично - не раскрыта | 1050 |
| логика изложения информации |  - логичное изложение материала - нарушение логики - отсутствие логики | 1050 |
| Оформление видеоролика | Грамматика, отсутствие ошибок правописания и опечаток |  - Грамотная работа с точки зрения грамматики, орфографии - Негрубые ошибки с точки зрения грамматики, орфографии - Грубые ошибки с точки зрения грамматики, орфографии | 530 |
| Стиль презентации | соблюден единый стиль наблюдаются некоторые нарушения соблюдения стиля не соблюден стиль | 530 |
| Использование цвета в презентации | грамотно подобранная цветовая гамманаличие несоответствия в цветовой гамменарушение гармонии цветовой палитры | 530 |
| Анимационные эффекты (видеоролика) | Рационально использованы возможности компьютерной анимацииНерационально использованы возможности компьютерной анимацииНе использованы возможности компьютерной анимации | 530 |
| Расположение информации на слайде (кадре) | Оптимальное расположение информации на слайде Некоторые нарушения в расположении информации на слайдеНарушения в расположении информации на слайде | 530 |

**Критерии оценки работы в группе**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Слаженная работа в группе |  - Четко спланированная работа группы - Работа группы частично спланирована - Не спланирована работа в группе | 530 |
| Распределение ролей в группе |  - Вся деятельность равномерно распределена между членами команды - Работа над материалом равномерно распределена между большинством участников команды - Несколько членов группы отвечают за работу всей команды. | 530 |
| Авторская оригинальность |  - Уникальная работа - В работе присутствуют авторские находки - Стандартная работа, не содержит авторской индивидуальности | 530 |
| Степень самостоятельности работы группы |  - полная самостоятельность при выполнении работы - частичная самостоятельность работы группы - несамостоятельная работа группы | 530 |

**Критерии оценки защиты итогового видеоролика**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Защита работы | Качество доклада |  - Аргументированность основных позиций, композиция доклада логичность, полнота представления в докладе результатов работы - Нарушение логики выступления, неполное представление результатов работы, неполная система аргументации - Не заявлены аргументы по основным позициям, полное нарушение логики, не представлены результаты исследования | 1050 |
| Объем и глубина знаний по теме |  - Докладчики демонстрируют эрудицию, отражают межпредметные связи - Докладчики грамотно излагают материал, но не показывают достаточно глубоких знаний-Докладчики обнаруживают полное отсутствие владения материалом | 1050 |
| Культура речи, манера держаться перед аудиторией |  - Докладчики уверенно держатся перед аудиторией, грамотно владеют речью, соблюдают регламент, удерживают внимание аудитории - Докладчики допускают негрубые речевые ошибки при выступлении, незначительно нарушают регламент, частично удерживают внимание аудитории - Докладчики теряются перед аудиторией, обнаруживают бедность речи, нарушают регламент, не могут удержать внимание аудитории | 1050 |
| Ответы на вопросы |  - Докладчики убедительно и полно отвечают на вопросы, дружелюбно держатся, стремятся использовать ответы для успешного раскрытия темы. - Докладчик не на все вопросы может найти убедительные ответы  - Докладчик не может ответить на вопросы или при ответах ведет себя агрессивно, некорректно | 1050 |

1. **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**
2. Е.А. Генике Активные методы обучения: новый подход. Издательская фирма «Сентябрь», Москва, 2013 г.
3. Информатика. 8-11 классы. Активные методы обучения. Харченко Л. Н.
4. Организация дополнительного образования в школе: планирование, программы, разработки занятий Белибихина Н.А., 2009 г.
5. И. Кузнецов, В. Познин, Создание фильма на компьютере: технология и творчество., Питер, СПб, 2005;
6. В.С.Пташинский, Видеомонтаж средствами Sony Vegas 6, Изд-во Триумф, Москва, 2006 г.
7. В. Леонтьев. Самоучитель мультимедиа. Обработка фотографий, музыки и видео., Москва, 2005.
8. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. / Под ред.Е.С. Полат. М.: Издательский центр "Академия", 2000 г.
9. Оганесян Я Т. Методы активного социально-психологического обучения. Тренинги, дискуссии,игры. М.: Ось-89, 2003.
10. Грук В. Век «Поля чудес» на уроках информатики//Наука и школа. 1997, № 1.

***Приложение 1***

**Анкета «Есть ли необходимость создания видеостудии в школе?» для учащихся 8-11 класса**

а) положительный ответ – 89%
б) отрицательный ответ – 4%
в) не определились с ответом – 7%.

Проанализировав результаты анкетирования, мы пришли к выводу, что большая часть опрошенных, признает необходимость создания школьной видеостудии.

**Анкета для учащихся, входящих в состав видеостудии**

***(составлена Егоровой А.В.)***

1. Имя, фамилия:
2. Возраст:
3. email:
4. Расскажи о себе:
5. Чем ты занимаешься?
6. Что привлекает тебя больше? Участие в проектах в качестве:
7. - актера
- оператора
- стилиста
- визажиста
- сценариста
- переводчика
- помощника
- диктора
- художника
- дизайнера
- организатора событий
Есть ли опыт в съемках? Если да, то в каких проектах?
8. Есть ли опыт в обработке видео? Если да, то в каких программах умеете работать?

***Приложение 2***

**Конспект занятия «Году российского кино посвящается…»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Фамилия, имя, отчество педагога** | Егорова Анна Вячеславовна, педагог дополнительного образования, руководитель школьной видеостудии «25 кадр». |
| **Наименование образовательного учреждения, район (город)** | МБОУ «Школа№40» |
| **Дата и место проведение** | 12.03.2016МБОУ «Школа№40» |
| **Тема занятия** | Создание рекламного видеоролика посвященного году российского кино. |
| **Целевая аудитория** | 9 класс  |
| **Тип занятия** | комбинированное |
| **Цели и задачи занятия** | Цель: создать видеоролик посвященного году российского кино, используя навыки работы в программе Sparkol VideoScribe, на примере создания простого видео.Задачи: * **образовательная:** формирование навыков работы в программе Sparkol VideoScribe и концепции создания простого видео;
* **развивающая:** развивать у обучающихся творческие способности в области информатики и информационных технологий и творческого воображения;
* **воспитательные:** совершенствовать нравственное восприятие окружающего мира, формировать у обучающихся личные нравственные качества (товарищество, ответственность, максимальную работоспособность, усердие), уточнить и расширить представление учащихся с профессиями относящимися к рекламе: сценариста, дизайнера, копирайтера, музыкального продюсера, PR-менеджера.
 |
| **Место представленного занятия в системе воспитательной работы** | Данное мероприятие входит в следующие направления воспитательной работы школы.1. Гражданско – патриотическое направление (знакомство с российским кинематографом, формирование положительного отношения к российским кинолентам).
2. Интеллектуально - познавательное направление (знакомство с программой видеомонтажа, не изучаемой в базовом курсе информатики).
3. Художественно - эстетическое направление (совершенствование нравственного восприятия окружающего мира).

Занятие имеет выраженную профориентационную направленность (знакомство с профессиями относящимся к рекламе). |
| **Форма занятия** | урок – практикум, ролевая игра |
| **Методы** | иллюстрация, просмотр фото, работа в парах, работа в группе, практическое задание. |
| **Оборудование и оформление** | Компьютер, интерактивная доска, проектор, камера.Монтажный лист, раздаточный материал для работы в парах, бейджи с распределением ролей. |

**Ход занятия**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы занятия** |  |
| **1. Организационный этап** | Здравствуйте друзья! Сегодня необычное занятие, представьте, что вы не ученики школы №40, а сотрудники рекламного агентства ПРЕМЬЕРА. Потому что в рейтинге профессий, профессии связанные с рекламой являются самыми востребованными. Я Егорова Анна Вячеславовна - руководитель отдела, связанного с видео рекламой, а вы моя команда. Сегодня хотела бы поговорить об очень актуальных вещах. Задумывались ли вы когда-нибудь над тем, что делает нас, россиян, единым целым, что заставляет нас ощущать народом одной страны?(Ответы детей история, традиции, культура.)И здесь не последнее место играет кино, как один из самых мобильных, современных, массовых видов искусств. Но хорошо ли мы знаем наше отечественное кино?Получить ответ на этот вопрос очень просто. Предлагаю вам несколько кадров из различных кинофильмов. Ваша задача определить, что это за картина. И сказать, как она называется. (презентация)Назад в будущее, Титаник, Аватар, Пираты Карибского моря, Звездные войны.Летят журавли, Москва слеза не верит, Утомленные солнцем, Война и мир, неуловимые мстители.(Учащиеся называют кинофильмы)К сожалению, этот простой тест показал, что зарубежное кино вы знаете гораздо лучше российского. Все эти киноленты намного лучше современных фильмов. В них есть добро и глубокий смысл. Россия может снимать лучше, чем в Голливуде. Все фильмы являются победителями различных кино – фестивалей и признаны лучшими в мире. Режиссёры голливудских картин, которые вы без труда назвали учились киноискусству на фильмах русских кино-режиссёров: Бондарчука, Калатозова, Хуциева. Да и в сфере отечественного кинематографа накопилось достаточно много проблем, которые нужно решать. Поэтому 2016 год объявлен президентом РФ - годом российского кино.Итак, коллеги, что мы, как сотрудники отдела видео рекламы сможем сделать для привлечения внимания россиян к этому событию?(Ответы детей: сделать рекламный ролик.)Вы совершенно правы, рекламный ролик. Целью сегодняшнего занятия создать рекламный ролик, посвященный году российского кино. И ответить на вопрос. Зачем же нужен этот рекламный ролик? Этот ролик мы будем делать в программе по созданию рисованного видео - *дудл видео.* |
| **2. Изучение нового материала** | Но прежде чем приступить к монтажу нам нужно, создать сценарий бедующего видеоролика. Сегодня вы попробуете себя в роли сценариста. В традициях нашего рекламного отдела мы работаем в парах, каждая из пар создает свой фрагмент сценария в рамках сюжета общего видеоролика. Один из вас отвечает за видеоряд, другой за рекламный текст. (Обратите внимание на бриджи). На них написано кто из вас отвечает за графику – это видео-редактор(дизайнер). (Найдите свой бейдж и оденьте его),и тот кто будет отвечать за рекламный текст – это текст-редактор9копирайтер) (Возьмите свой бейдж и оденьте его).Наш рекламный ролик будет состоять из пяти отдельных частей, которые мы соединим в единый сценарий. На нашем монтажном листе. Вы работаете в парах. 1 пара – делает начало видеоролика,  2 пара – у вас продолжение, 3 пара – события, которые могут относиться к теме видеоролика, 4 пара – завершение событий,  5 пара – заключительный этап видеоролика, который должен быть связан с началом.У вас на столах лежит раздаточный материал, которым вы можете пользоваться в ходе работы над вашим заданием. Пользуемся только представленными там материалами. Итак, коллеги, приступаем к первому этапу «Сценарий фрагмента общего рекламного ролика». На его выполнение нам отводится 3 мин.(наклеивают картинки и выбирают текст)Хорошо. Вы закончили работать над фрагментами сценария. Теперь нам нужно собрать все это в единый сценарий видеоролика.Подойдите к монтажной ленте, и по номеру своей пары разместите, в общем шаблоне сценария свой фрагмент. У нас получился. Готовый сценарий видеоролика.(Крепят фрагменты на монтажный лист, занимают рабочие места.) Теперь мы с вами переходим ко 2 этапу создания кадров общего видеоролика . Пары начиная с 1 и по порядку, будут создавать кадры в программе S*parcol Video Scribe,* Эта программа позволяет максимально быстро и эффективно создавать видеофайлы. Она имеет большой набор картинок, которые мы можем использовать. Она позволяет разместить рядом текст, который будет легко читаться. Пока первая пара работает, вы внимательно смотрите и запоминаете алгоритм работы с программой, и ее основными операциями. Прошу, 1 пара. Подходим к своим рабочим местам. Видео-редактор будет работать с интерактивной доской. Ваше рабочее место здесь. Текст-редактор занимает рабочее место за компьютером. Определите, кто из вас первый начнет. Что у вас будет появляться первым картинка или текст. Очень хорошо. Начинаем.(Работа за компьютером)Спасибо ваш кадр готов. Вешайте свой фрагмент сценария на монтажный лист. Теперь вы работаете группой. Теперь вы пробуете себя в роли PR – менеджера. Вы голос рекламного агентства. Ваша задача придумать название этого видеоролика, его практическое применение и категорию где будет использоваться. А так же представление видеоролика по плану. Вы работаете все вместе. Вы команда PR – менеджеров.(Работа за компьютером + работа групповая) |
| **3. Закрепление нового материала** | А я прошу 2 пару занять свои рабочие места, для создания кадра. Продолжаем работу.5 пара закончила свою работу. Всем спасибо, займите свои места. Итак, коллеги, я то же хотела бы принять в создании ролика участие, и поработать музыкальным продюсером, я добавлю музыкальный файл.(Вставка музыкального файла)Видеоролик готов. Но прежде чем мы его посмотрим. Я прошу представить наш рекламный видеоролик. (Представление)Дорогие коллеги! Я представляю вашему вниманию наш рекламный продукт!(Демонстрация ролика, аплодисменты) |
| **4. Рефлексия** | А сейчас в конце рабочего дня, я предлагаю, коллеги, ответить на вопрос: Зачем мы рекламировали российское кино**? С какими профессиями мы сегодня познакомились?** Мы запишем это на камеру и в дальнейшем, это видео вы сможете использовать в других проектах. По очереди начиная с 1 пары подходим к камере. Камера, мотор, начали!Спасибо вам за занятие. |

**Эффективность воспитательной работы.**

При планировании занятия были учтены следующие особенности обучающихся: не имеют навыков работы в программе Sparcol VideoScribe.

Место данного занятия в программе. Данное занятие является одним из первых в разделе посвященного видеомонтажу. Для проведения этого занятия необходимы базовые навыки работы с компьютером (работа с графическими и текстовыми файлами). В ходе занятия учащиеся знакомятся с основными операциями в программе видеомонтажа, которые отрабатываются и совершенствуются на последующих занятиях в ходе работы над проектами.

Специфика данного занятия в том, что за ограниченное время, я попыталась показать самые основные этапы по созданию видеороликов, начиная с написания сценария, заканчивая уже готовым видеороликом.

На занятии решались следующие задачи:

* **образовательная:** формирование навыков работы в программе Sparkol VideoScribe и концепции создания простого видео;
* **развивающая:** развивать у обучающихся творческие способности в области информатики и информационных технологий и творческого воображения;
* **воспитательные:** совершенствовать нравственное восприятие окружающего мира, формировать у обучающихся личные нравственные качества (товарищество, ответственность, максимальную работоспособность, усердие), уточнить и расширить представление учащихся с профессиями относящимися к рекламе: сценариста, дизайнера, копирайтера, музыкального продюсера, PR-менеджера.

Для того, чтобы решить эти задачи, были использованы следующие методы.

Для того чтобы познакомить учащихся с концепцией создания простого видео, использовалась работа в парах. Она позволила за короткое время узнать, что такое сценарий простого рисованного видео и научится его писать с помощью шаблона.

Для того, чтобы решить развивающую задачу, была использована групповая работа, написания представления видеоролика.

Воспитательная задача решалась на протяжении всего занятия. Учащиеся познакомились с различными профессиями, которые в сфере рекламы, являются самыми востребованными. Различные формы работы помогли формировать у учащихся личные нравственные качества: товарищество, ответственность, максимальную работоспособность, усердие.

Для решения самой ключевой задачи, использовалась практическая работа. В которой учащиеся еще раз отработали навыки работы в программе Sparcol VideoScribe.

Для того, чтобы раскрыть новый материал, использовались следующие формы работы: ролевая игра, урок-практикум.

Ролевая игра. Учащимся было предложено стать сотрудниками рекламного агентства, и создать рекламный видеоролик посвящённого российскому кинематографу. За короткое

1. Программа элективного курса в системе профильного обучения «Компьютерный видеомонтаж», Климина Н.В. [↑](#footnote-ref-1)
2. Программа элективного курса в системе профильного обучения «Компьютерный видеомонтаж», Климина Н.В. [↑](#footnote-ref-2)
3. «Цифровая обработка фото, видео и звуковых данных», Саетовой Р.Ф [↑](#footnote-ref-3)