Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

школа – детский сад с. Тунгор

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Рассмотрено на МО  протокол № \_\_\_  от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_20\_\_г.  Руководитель МО  \_\_\_\_\_\_\_ Т. П. Соколова |  | Утверждаю директор  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ И.В.Филонова  Приказ № \_\_  от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_20\_\_г. |

Дополнительная образовательная

общеразвивающая программа

«Фильм! Фильм! Фильм!»

Уровень программы базовый

Направленность техническая

Возраст обучающихся 12-17 лет

Срок реализации**:** 1 год

Составитель**:** Гущина Наталия Викторовна

учитель информатики

с. Тунгор

2020

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютерная графика, как одна из значимых тем школьного курса информатики, активизирует процессы формирования самостоятельности школьников, поскольку связана с обучением творческой информационной технологии, где существенна доля элементов креативности, высокой мотивации обучения. Создание художественных образов, их оформление средствами компьютерной графики, разработка компьютерных моделей требует от учащихся проявления личной инициативы, творческой самостоятельности, исследовательских умений. Данная тема позволяет наиболее полно раскрыться учащимся, проявить себя в различных видах деятельности (диагностической, аналитической, проектировочной, конструктивной, оценочной, творческой, связанной с самовыражением и т.д.).

Данный курс способствует развитию познавательных интересов учащихся; творческого мышления; повышению интереса к предмету, имеет практическую направленность, так как получение учащимися знаний в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства. Реализация программы  позволяет заложить основы работы с графической информации, благодаря которой в будущем учащиеся смогут самостоятельно осваивать новые сложные графические программы.

**Актуальность** дополнительной общеобразовательной программы «Фильм! Фильм! Фильм!»» определена тем, что интенсивное развитие информатики и информационных технологий требует необходимости использования компьютеров в различных областях человеческой деятельности.

Данная программа кружка направлена на овладение обучающимися конкретными навыками использования различных редакторов по обработке фото, видео и звука, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию видеопроектов. Создание профессиональных видеоизображений в современном мире является одним из актуальных процессов, которое наиболее интересно и увлекательно для учащихся при работе с ПК.

**Направленность.** Данная программа рассматривается как сфера технического и творческого развития детей и подростков, в рамках которой они приобретают идеологический, культурный, нравственный, мировоззренческий и социальный опыт.

**Новизна программы.** Новизна программы состоит в том, что в процессе обучения учащимся предоставляется возможность создавать творческие работы (сюжеты, сценарии) не только на основе знаний видеоискусства, но и на основе своего отношения к окружающему мира, своего личного опыта, исходя из реальных событий, произошедших в школе и дома. Выявляя социальную проблему, учащийся имеет возможность самостоятельно создать цикл документальных фотографий или видеосюжетов на волнующие его темы.

**Отличительные особенности.** Практико-ориентированный характер. Подростки проходят обучение в процессе работы над реальным видео продуктом – создание тематических видеоматериалов для дальнейшего показа перед различными аудиториями и, по возможности, - местного телеэфира. Такая работа всегда имеет четкие сроки, накладывая на весь коллектив и каждого человека большую ответственность за выполнение взятых на себя обязательств. Программа предоставляет большие возможности для самоорганизации и самоуправления.

**Адресат программы.** Преимущественно, программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста (12-17 лет), которые имеют минимальные навыки работы с компьютером, видео техникой.

**Формы и методы обучения, типы и формы организации занятий.**

**Методы и формы обучения.** Основная методическая установка курса — обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по созданию видеопроектов. В задачи учителя входит создание условий для реализации ведущей подростковой деятельности — авторского действия, выраженного в проектных формах работы. На определенных этапах обучения учащиеся объединяются в группы, т.е. используется проектный метод обучения. В процессе работы предполагаются лекционные занятия, практические занятия, коллективные обсуждения, самостоятельная работа, работа в творческих группах. Выполнение про­ектов завершается публичной защитой результатов.

**Объём и сроки реализации программы.** Настоящая программа кружка рассчитана на один год. Занятия проводятся по 4,5 часа в неделю. Общий объем 162 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа, (четверг, пятница) – 0,5 часа индивидуальная работа (еженедельно). Основание – нормативные требования СанПина.

**Цель образовательной программы** – обучение основам видеомонтажного искусства, развитие интереса к созданию видеопродукции. Овладение основными приёмами видеомонтажа, создания видеопереходов и различных видео-звуковых спецэффектов, получение базовых знаний по работе со звуковыми сопровождениями создаваемого фильма. Умение оперативно ориентироваться в Интернете для поиска необходимого материала.

**Задачи:**

***Образовательные:***

* получить представление о форматах графических, видео и звуковых файлов;
* познакомить обучающихся с компьютерными технологиями обработки видео и звуковой информации;
* познакомить с простейшими приемами использования графической информации при создание видеопроектов;
* научиться простейшим приемам создания видеопроектов.

***Воспитательные:***

* оцениватьсвои умения применять полученные знания при создании собственных видео проектов;
* принимать участие в обсуждении проектов других обучающихся;
* выслушивать мнение своих коллег при обсуждении проектов;
* формировать умение группировать исходный материал по некоторым признакам;

***Развивающие:***

1. Развить творческие способности

* подбирать материал для собственных проектов;
* высказывать собственное суждение о работе обучающихся;
* выдвигать альтернативные суждения и защищать их при анализе работ учащихся.

2. Развить мыслительные способности

* обобщать и систематизировать полученные знания о возможностях музыкальных, графических и видео редакторов;
* строить аналогии, сравнивать различные редакторы

**Ожидаемые результаты.**

**Личностные результаты:**

* широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности;
* интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
* способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
* способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты:**

* владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
* планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
* коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения недочетов;
* владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
* поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
* **владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;**
* **умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;**
* **умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;**

**Предметные результаты:**

* **умение использовать термины «информация», «источник информации», «мультимедиа», «проект», «видеофрагмент»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;**
* **умение работать с инструментами в** программе Pinnacle Studio 14**;**
* **умение работать с инструментами в** программе SONY VEGAS PRO 13;
* **умение работать с инструментами в** программе Nero Vision;
* **умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;**
* **навыки выбора способа информации в зависимости от постановленной задачи.**

**Межпредметные связи.**

Знания, полученные при изучении курса, учащиеся могут использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний — физике, химии, биологии и др. Созданные фильмы могут быть использованы в докладе, статье, мультимедиа - презентации, размещены на Web – странице, в школьной или в домашней видеотеке. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области обработки цифрового видео.

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Раздел. Тема | Количество часов | | |
| всего | теория | практика |
| I | Введение. Основные понятия при работе с видеоинформацией | 14 | 7 | 7 |
|  | Производство цифрового видеофильма» | 18 | 6 | 12 |
|  | «Основы профессиональной деятельности» | 6 | 2 | 4 |
| II | Работа в программе SONY VEGAS PRO | 54 | 14 | 40 |
| III | Работа в программе Nero Vision | 45 | 22 | 23 |
| IV | Программа «Pinnacle Studio» и работа в ней | 25 | 10 | 15 |
|  | Итого | 162 |  |  |

**Содержание учебного курса**

Содержание курса кружка по видеомонтажу «Фильм! Фильм! Фильм!» представлено следующими разделами:

# I. Введение. Основные понятия при работе с видеоинформацией 38 часов

Структура видеоинформации. Представление об аналоговой форме записи видео фрагментов. Перевод в цифровой вид. Цифровая видеозапись.

Знакомство с правилами работы кружка. Формулировка целей и задач кружка. Профессия оператора. Телевизионное общение. Техника и технология видеосъемки. Работа с видеокамерой. Правила видеосъемки. Основные приѐмы работы с видеокамерой при создании фильма.

Прикладные программы для работы с видеоинформацией.

# II. Работа в программе SONY VEGAS PRO 13 54 часа

Знакомство с программой SONY VEGAS PRO 13. Сущность, назначение и возможности программы SONY VEGAS PRO 13. Структура окна. Режимы работы.

Создание и сохранение проекта. Редактирование проекта.Захват видео с видеокамер и других внешних устройств захвата.Работа в программе. Редактирование видеофайлов. Экспорт видеороликов. Слайд – шоу.Создание видеороликов школьных мероприятий в SONY VEGAS PRO 13.

# III. Работа в программе Nero Vision 45 часов

Знакомство с программой для создания видеороликов Nero Vision. Основные приемы работы в Nero Vision. Структура окна программы.

Создание и редактирование видеоролика. Настройка переходов между фрагментами, наложение звука, оформление. Сохранение мультимедийных клипов в компактных форматах. Участие в деятельности школы. Создание тематических видеороликов.

# IV. Работа в программе «Pinnacle Studio» 25 часов

Знакомство с программой «Pinnacle Studio». Сущность, назначение и возможности программы. Структура окна. Режимы работы. Создание и сохранение проекта. Редактирование проекта.

Захват видео с видеокамер и других внешних устройств захвата.Работа в программе. Редактирование видеофайлов. Экспорт видеороликов. Слайд – шоу.Создание видеороликов школьных мероприятий в «Pinnacle Studio»

**Формы проверки результатов** освоения программы кружка включают в себя следующее:

* теоретические зачеты;
* отчеты по практическим занятиям;
* оценку разработанных проектов и публичную защиту результатов.

В конце учебного года предусмотрена аттестация через создание образовательного продукта (итогового видеоролика на свободную тему), позволяющая отследить ЗУН, полученные учащимися при изучении программы кружка.

**Итоговое оценивание**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Список учащихся** | Знание меню программы | Оформление видеоролика название, титры, добавление звука | Создание слайд-шоу из картинок | Обрезка звукового файла | Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика | Использование плавных переходов между кадрами. Анимация | Управление проектом | Сохранение проекта. Запись видеоролика в разных форматах |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| …. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Условиями успешности обучения** в рамках программы кружка являются:

* активность обучаемого;
* повышенная мотивация;
* самостоятельность мышления

**Формы подведения итогов** – формами подведения итогов реализации образовательной программы являются конкурсы, тематические показы и т.п. Подведения итогов реализации общеобразовательной общеразвивающей программы отражают достижения всего коллектива и каждого обучающегося в частности. К ним относятся портфолио обучающихся и т. д. — в которых могут быть отражены достижения каждого обучающегося.

**Календарный учебный график.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Содержание | Учебный год |
| 1 | Начало учебного года | 03.09.2020 |
| 2 | Окончание учебного года | 28.05.2021 |
| 4 | Итоговая аттестация | 20.05.21-28.05.2021 |
| 5 | Продолжительность учебного года | 36 недель |

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

**Методическое обеспечение программы.**

* Холл, Прокди: Учебное пособие: SONY VEGAS PRO 13. Профессиональный видеомонтаж. Практический учебный курс. Наука и Техника 2013
* Райтман М. А. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro 13: практическое руководство, издательство Профобразование технологий. Видеомонтаж, Ай Пи Ар Медиа, 2020
* КатунинГ.П.Основы мультимедийных технологий: Учебное пособие/Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики.–Новосибирск, 2017.
* Pinnacle Studio Plus. Основы видеомонтажа на примерах Владимир Молочков, «БХВ-Петербург» 2007
* Видеомонтаж на компьютере. Pinnacle Studio. Русская версия В. Суров
* Петров М.Н., Молочков В.П. Компьютерная графика: учебник для ВУЗов СПб.: Питер, 2003

**Материально-техническое оснащение:**

* компьютерный класс, актовый зал
* видеокамера
* цифровой фотоаппарат
* микрофоны
* студия Хромкей
* носители информации
* Программные продукты: Pinnacle Studio, Sony Vegas Pro 13, Nero Vision, графические редакторы.

**Кадровое обеспечение.** Реализацию программы «Фильм! Фильм! Фильм!**»** осуществляет учитель имеющий высшее образования, высшей категории Гущина Наталия Викторовна.

**Список литературы**

1. Егоров В.В. Телевидение: теория и практика. - М., 2015
2. Молочков В.П. Основы видеомонтажа на примерах. СПб.: БХВ - Питербург, 2007.
3. Рейнбоу В. Видеомонтаж и компьютерная графика. СПб.: Питер, 2014г
4. Симаков В.Д. Внимание, снимаю! // Искусство в школе. - 2013, №2, С. 34-39,№3
5. Симаков В.Д. Когда в руках видеокамера // Искусство в школе. - 2013. - № 1. - С. 55-56
6. Симаков В.Д. Программа «Кинооператорское мастерство». -М., 2 издание 2010 г.

**План воспитательной работы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Направление воспитательной работы** | **Название мероприятия** | **Сроки проведения** | **Примечание** |
| 1 | Профессионально-трудовое | «Обучение проектной деятельности» | декабрь |  |
| 2 | Гражданско-патриотическое, духовно-нравственное | Оформить стенд «Аллея славы» | февраль, май | групповая работа |
| 3 | Ценности научного познания | Участие в фестивале творческих работ обучающихся , посвященный победе в ВОВ | май | групповая работа |