Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Школа №74» городского округа Самара

УТВЕРЖДАЮ	СОГЛАСОВАНО	РАССМОТРЕНО
Директор МБОУ «Школа №74» г.о.Самара _____А.А. Захаркин	Заместитель директора по ВР _____И.А. Анненкова	На заседании педагогического № 1
«__» _____2016г.	«__» _____2016г.	от «29» августа 2016г.
Приказ №240 от 29.08.2016		

Рабочая программа внеурочной деятельности

кружка «Синема»

на 2016-2017 учебный год

Пояснительная записка

Одна из задач современного образования — содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками — искать необходимую информацию, анализировать ее, выявлять в ней факты и проблемы, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в текстовую и мультимедийную форму, использовать ее для решения учебных и жизненных задач.

Программа школьной видеостудии представляет систему занятий с детьми среднего школьного возраста, которые интересуются киноискусством и хотят научиться создавать видеосюжеты, овладеть современными компьютерными технологиями и сделать свой первый творческий проект и осознанно подойти к выбору профессий, предусматривающих знания и умения в области видеомонтажа.

Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами.

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 уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику и другие предметы.

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.

Каждый учащийся создает личностно значимую для него образовательную продукцию — сначала простейшие слайд-фильмы, затем их отдельные элементы и целостные фильмы. Освоение знаний и способов видеомонтажа осуществляется в ходе разработки учениками фильмов на темы, которые они определяют для себя самостоятельно. Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходят с помощью рефлексивных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения.

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 фильмов.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучение учащихся способам создания и редактирования изображений, используя инструменты графических программ;
- знакомство учащихся основами цифрового видео;
- знакомство с различными программами видеомонтажа;
- обучение основам работы в программе видеомонтажа Pinnacle Studio и др.;

Воспитательные:

- формирование адаптивного типа взаимодействия со сверстниками и взрослыми, уважительного и тактичного отношения к личности другого человека;
- развитие способности к сопереживанию;
- формирование умения работать в команде;
- формирование потребности в самообразовании.

Развивающие:

- знакомство со способами научно-технического мышления и деятельности, направленными на самостоятельное творческое познание;
- расширение культурно-образовательного пространства учащихся;

- формирование творческой активности ребёнка с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;
- развитие эстетического вкуса, фантазии;
- развитие коммуникативных, технических и эвристических способностей учащихся в ходе создания фильмов.

Методы обучения и формы организации учебных занятий

Основная методическая установка программы — обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по практическому видеомонтажу.

Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Кроме индивидуальной работы, применяется и групповая работа. 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. Выполнение проектов завершается публичной защитой результатов и рефлексией.

Основной тип занятий — практикум. Индивидуальная деятельность сочетается с проектными формами работы по созданию фильма.

Методическое обеспечение программы

Формы и методы программы:

- Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:
  - словесный (устное изложение, беседа, рассказ и т.д.);
  - наглядный (показ видео - и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу и др.);
  - практический (выполнение работ).
- Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:
  - объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;

- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся, подготовка сообщения по заданной теме.

- Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Учебно-методический комплект

Программа обеспечивается компьютерами и компьютерными программами, обозначенными в программе курса. Наиболее эффективны занятия при наличии выхода в Интернет. В то же время большая часть работы доступна школьникам без подключения к сети.

В качестве дополнительных источников информации по курсу рекомендуются справочники, дополнительная литература с описанием новых программных средств (меняется ежегодно), а также разделы «Справка» в изучаемых компьютерных программах. Выработка навыка самостоятельного изучения программных средств позволит ученику самостоятельно продолжать образование после окончания данного курса.

Программа предполагает интеграцию с другими учебными предметами по принципу: технология работы с информацией — из информатики, конкретные примеры и задачи — из смежных предметов. Таким образом, информация из таких учебных предметов, как математика, физика, литература, русский и английский языки, история и др. вполне может использоваться учащимися в процессе создания фильмов соответствующей тематики.

Межпредметные связи

Знания, полученные при изучении программы, 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 программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области обработки цифрового видео.

Способы диагностики результатов:

1. Итоговые занятия.
2. Компьютерное тестирование.
3. Семинары.
4. Конференции.
5. Конкурсы.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Кол-во часов	
		теория	практика
1	**Всё о мультипликации**	**2**	
	Инструктаж по технике безопасности. Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?	1	1
2	**Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»**	**3**	
	Создаём сюжет мультфильма. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	1	2
3	**Рисуем мультик**	**5**	
	Создание сюжетных рисунков. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами. Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультатор (http://multator.ru/draw/)	2	3
4	**Фотография и видеосъёмка**	**8**	
	Особенности фотографии, создание различных изображений. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты. Знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции.	3	5
5	**Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker и Pinnacle Studio**	**16**	
	Знакомство с программами Windows Movie Maker и Pinnacle Studio. Процесс создания видеофильма Запись в фильм комментариев с микрофона. Добавление в фильм музыки. Создание титров. Сохранение проекта. Подготовка и защита творческого проекта.	4	12
ВСЕГО		34	

Содержание программы

Раздел программы	Содержательная линия	Планируемые результаты на базовом уровне
1. **Всё о мультипликации**	Инструктаж по технике безопасности. Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?	*Личностные*: – интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; – готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности; – способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. *Предметные:* – понимать что такое компьютерная анимация; – различать виды основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация; конструирование анимации, программирование анимации; – приводить примеры программ для создания анимации; – знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ. Метапредметные УУД: *Регулятивные*: принимать учебную задачу и следовать инструкции учи-

		теля; разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; *Познавательные*: осуществлять поиск нужной информации, используя материал учебника и сведения, полученные от взрослых; проводить сравнение; постановка и формулирование проблемы; *Коммуникативные*: принимать активное участие в работе парами и группами; умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
2. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»	Создаём сюжет мультфильма. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов). Знакомство с темой проекта, подбор и анализ материала по теме. Выделение объектов проекта и описание всех его свойств. Разработка сценария мультимедиапроекта.	Личностные: – способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; *Предметные:* – понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «мультимедиа», «проект»; – приобрести навыки создания анимационных объектов. Метапредметные УУД: *Регулятивные*: прогнозирование – разработка сценария создания мультимедийного проекта. *Познавательные*: применение методов информационного поиска; структу-

		рирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов представления в зависимости от конкретных условий. *Коммуникативные*: Определение цели проекта, распределение функций участников и способов их взаимодействия.
3. Рисуем мультик	Создание сюжетных рисунков и готовых рисованных мультфильмов.	*Личностные*: – готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности; *Предметные:* - создавать рисунки с помощью готовых форм; - создавать сюжетные рисунки с использованием знаний и навыков рисования на компьютере; - создавать рисунки с предполагаемыми движущимися объектами. - создавать мультфильмы с помощью онлайн - конструктора мультфильмов Мультатор. Метапредметные УУД: *Регулятивные*: коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача; *Познавательные*: применение методов информационного поиска; структу-

		рирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; *Коммуникативные*: умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта
4. Фотография и видеосъёмка	Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером. Программы для работы с внешними устройствами.	*Личностные*: – готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности; *Предметные:* – знать и использовать внешние устройства: цифровой фотоаппарат, цифровая видеокамера, сканер; – иметь представление о программах работы с внешними устройствами. Метапредметные УУД: *Регулятивные*: коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача; *Познавательные*: применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; *Коммуникативные*: умение осуществлять в коллективе совместную инфор-

		мационную деятельность, в частности при выполнении проекта
5. Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker и Pinnacle Studio.	Знакомство с программой Windows Movie Maker и Pinnacle Studio. Процесс создания видеофильма. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.	*Личностные*: – готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ; – способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; – развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; *Предметные:* – знать интерфейс программ Windows Movie Maker и Pinnacle Studio; – уметь применять программы для создания видеофильма; – уметь добавлять видеоэффекты; – уметь создавать титры, надписи для фильма; – уметь добавлять фоновый звук; – уметь выполнять монтаж вручную и автоматически. Метапредметные УУД: *Регулятивные*: Оценка результата; осознание качества и уровня усвоения материала; способность к мобилизации сил для преодоле-

		ния препятствий. *Познавательные*: самостоятельное создание сценария деятельности при решении проблем творческого и поискового характера. *Коммуникативные*: умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Планируемые результаты реализации программы

В результате усвоения программы внеурочной деятельности обучающиеся овладеют: первый уровень - навыками работы с видеоинформацией на уровне начинающего пользователя (с учетом возрастной группы), второй уровень – создание видеофильма, используя готовый материал, третий уровень – самостоятельное создание фильма на свободную тему с возможностью представления её на различных конкурсах.

Список информационных ресурсов

Развитие информационных технологий происходит быстрыми темпами. Новые стандарты устаревают, не успев пройти официального утверждения. Обновляемые электронные издания в этом смысле более мобильны, чем «бумажные» варианты учебных пособий.

1. Компакт-диск «Как сделать цифровой видеофильм на компьютере», 2004, ООО «Медиахаус»
2. www.vmstudio.narod.ru
3. www.svcd.ru
4. www.spline.ru
5. www.samlab.ru
6. www.avi-mpg.by.ru
7. www.studio-45y.narod.ru
8. www.avistudio.narod.ru

Список литературы

Литература для учащихся и родителей

1. Богомолова Е.М. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. –№ 2. – С. 52-60.
2. Горячев А.В. О понятии «Информационная грамотность». // Информатика и образование. – 2001. – №8 – С. 14-17.
3. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. – №6. – С.77 - 87.
4. Кузнецов И, Позин В. Создание фильма на компьютере. Технология и Творчество. – СПб.: Питер, 2005.
5. Столяров А.М. ,Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу. – М.: НТ ПРЕСС ООО, 2008.
6. Компакт-диск «Как сделать цифровой видеофильм … на компьютере», – М.: ООО «Медиахаус», 2004.
7. http://www.svcd.ru

http://www. vmstudio.narod.ru

http://comp-science.narod.ru/

http://www.infoznaika.ru/

http://www.computer-museum.ru/index.php

http://informatika.na.by/

http://informatikaplus.narod.ru/

Литература для учителя

1. Белунцов В. Новейший самоучитель по видеомонтажу на компьютере. – М.: ТехБук, 2004.
2. Буковецкая О.А. Видео на вашем компьютере. – М.: НТ ПРЕСС ООО, 2006.
3. Вершинин О.Е. За страницами учебника информатики. – М.: Просвещение, 1991.
4. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. – СПб.: Питер, 2006.

5. Кирьянов, Кирьянова. Pinnacle Studio, 11. Самоучитель. – М.: BHV 2007.
6. Столяров А.М., Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу. – М.: НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2008.
7. Компакт-диск «Как сделать цифровой видеофильм на компьютере» – М.: ООО «Медиахаус», 2004.

Глоссарий

Альбом – область хранения видео- и аудиоматериалы, из которых формируется видеофильм. Эта область состоит из шести разделов, переключаться между которыми можно при помощи кнопок на левой стороне панели.

Видеоэффекты - Этот инструмент служит для добавления различных видеоэффектов.

Воспроизведение – кнопка, активизирующая проигрывание выбранного клипа в окне предварительного просмотра, начиная с текущей позиции. При этом кнопка Воспроизведение превращается в кнопку Пауза.

Вывод фильма – Основной режим работы программы. Активизировать можно, нажав на соответствующую кнопку в верхней части окна программы.

Громкость и фейдеры - инструмент является главным регулятором громкости трех звуковых дорожек.

Дикторский комментарий. При помощи этого инструмента можно записать закадровую или дикторскую речь.

Дисковые меню - При помощи этого инструмента можно создать ссылки из DVD-меню к содержимому DVD-диска (а именно, к специальным точкам в фильме, называемым главами), а также оформить меню по собственному вкусу.

Захват – Основной режим работы программы. Активизировать можно, нажав на соответствующую кнопку в верхней части окна программы.

Звуковые эффекты. При вызове этого инструмента открывается библиотека аудиоэффектов.

Линия времени - окно, в котором производится монтаж видеофильма.

Монтажный лист- окно, в котором производится монтаж видеофильма.

Музыка с CD. Применяется для считывания аудиотреков с компакт-дисков для последующего включения в проекты.

Музыкальное видео - инструмент предназначен для добавления к отснятому видеоматериалу музыкального оформления в одном из имеющихся стилей.

Перемотка назад, Перемотка вперед – кнопки, позволяющие выполнять предварительный просмотр клипа в любом направлении с увеличением скорости проигрывания в два, четыре или десять раз. Для увеличения скорости просмотра достаточно повторно нажать эти кнопки.

Проигрыватель - область просмотра видеоматериалов, титров и различных эффектов, хранящихся в альбомах, а также видеоклипов, над которым идет работа в окне Фильм.

Разделить клип (Резак) - кнопка позволяет разделять видеофрагменты на части.

Свойства аудиоклипа при помощи которого можно подрезать музыкальный фрагмент до желаемой длительности.

Свойства клипа - инструмент подрезки длительности клипа.

Титры и статические изображения - Этот инструмент используется для задания имени и длительности титров и статических изображений, а также для вызова Редактора титров.

Удалить клип (Корзина) - кнопка позволяет удалять ненужные части фильма.

Регулятор громкости - кнопка управления уровнем громкости во время воспроизведения.

Редактирование – Основной режим работы программы. Активизировать можно, нажав на соответствующую кнопку в верхней части окна программы.

Фоновая музыка. Служит для создания собственного музыкального сопровождения произвольной длительности с помощью средства SmartSound.

Приложение 1

Валеопауза

Комплекс упражнений для глаз

Упражнения выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз.

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4--5 раз.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.

4. Перенести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.