

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1 р. п. ЧУНСКИЙ

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Сам себе режиссёр»**

Направленность: техническая

Срок реализации: 1 год

Составитель: Филатникова М.В., педагог дополнительного образования

Адресат программы: 13-18 лет
Уровень освоения программы: 1 год
Разработчик программы: Филатникова М.В.
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Настоящая образовательная программа направлена на создание организационных условий формирования информационной культуры учащихся 5 классов. Программа носит инновационный характер в рамках школы, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы школьника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в образовательную деятельность ребенка. Она основывается на оптимистичных взглядах на возрастные возможности и образовательные потребности школьника, изучении специфики развития их мышления и других психических процессов и функций в условиях компьютеризированной игровой и учебной деятельности.

Эффективность обучения основам информационной грамотности зависит от правильного учета психофизиологических особенностей детей данного возраста, соблюдения санитарно-гигиенических и эргономических норм во время организации и проведения занятий, профессиональной компетентности преподавателя в области воспитания и обучения.

Приоритетный национальный проект «Образование» остается одним из ключевых механизмов развития общего образования. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Программа направлена на вовлечение учащихся 6 классов в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Данная программа позволит подготовить учащихся к сознательному выбору профиля.

Цель программы: создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка через создание фильмов в программе Windows Movie Maker.

Задачи программы:

Образовательные:

2. научить школьников создавать фильмы в программе Windows Movie Maker.

3. *Развивающие:*

1. развивать творческие способности личности;
2. расширять общий кругозор.

Воспитательные:

1. воспитывать интерес к творческой и исследовательской деятельности;
2. учить организации индивидуальной и коллективной творческой деятельности.

Универсальные учебные навыки, которые должны быть сформированы в ходе реализации программы:

Личностные результаты:

- чувствовать красоту и выразительность речи, стремиться к совершенствованию собственной речи;
- оценивать поступки в однозначных и неоднозначных ситуациях;
- объяснять оценки поступков с позиции общечеловеческих и гражданских ценностей;
- проявлять интерес к созданию собственных текстов, к письменной форме общения;
- строить отношения с людьми, не похожими на тебя, уважать другую культуру, не допускать оскорблений;
- осознавать ответственность за произнесённое и написанное слово.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- формулировать цель, тему, проблему проекта;
- составлять план решения учебной проблемы;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- выработать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- находить, перерабатывать информацию;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- *адекватно использовать* речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи.
- *высказывать и обосновывать* свою точку зрения;
- *слушать и слышать* других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- *договариваться* и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- *задавать вопросы*.

В основу практических занятий положена *проектная деятельность учащихся*. Метод проектов позволяет формировать активную, самостоятельную и инициативную позицию школьников; формировать не просто умения, а компетенции, он приоритетно направлен на развитие познавательного интереса учащихся. Всю работу над проектом осуществляют сами школьники, а учителю отводится роль куратора, помощника, наставника.

В работе над проектом можно выделить несколько этапов:

1. Определение социально значимой задачи.
2. Проектирование проекта (поэтапная разработка действий, определение сроков)
3. Работа с информацией (сбор, обработка, осмысление и оформление).
4. Представление продукта (в нашем случае это телепроекты: мультфильмы, видеоролики и т.д.)

Особенностью программы является её *практико-ориентированный характер*. Школьники проходят обучение в процессе работы над реальным продуктом – фильмами, созданными в программе Windows Movie Maker.

Программа рассчитана на детей 11-12 лет.

Это возраст пытливого ума, жадного стремления к познанию, возраст кипучей энергии, бурной активности, инициативности, жажды деятельности. Заметное развитие в этот период приобретают волевые черты характера: настойчивость, упорство в достижении цели, умение преодолевать препятствия и трудности.

Оборудование, необходимое для реализации программы:

- компьютерный класс (можно использовать мобильный класс);
- цифровая видеокамера или цифровой фотоаппарат;
- мультимедиа проектор.

Количество обучающихся в учебной группе не должно превышать 12 человек (по нормам СанПиНа, компьютерный класс может быть оборудован только 12 компьютерами).

Программа рассчитана на 68 часов в год. Периодичность занятий- 1 раз в неделю.

Система оценки достижения планируемых результатов освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Критерии	Показатели
Сформированность личностных действий	Соблюдение правил и норм, принятых в обществе
	Участие в общественной жизни ОУ
	Ответственность за результаты работы
Сформированность познавательных действий	Умение ставить проблему, аргументировать её актуальность
	Использование различных источников информации
	Умение обрабатывать информацию
	Способность делать выводы на основе аргументации
Сформированность регулятивных действий	Самостоятельность в проведении исследования
	Умение ставить цели и задачи
	Умение планировать работу, следовать плану
	Выбор оптимального варианта исполнения
	Способность прилагать волевые усилия в решении поставленной задачи
	Выполнение проекта в определенные сроки
Сформированность коммуникативных действий	Способность к рефлексии
	Монологическая и диалогическая речь
	Участие в обсуждениях
	Продуктивное разрешение конфликтов
	Умение высказывать собственное мнение, аргументируя его
Сформированность ИКТ - компетентности	Соблюдение морально-этических и психологических принципов общения
	Использование устройств ИКТ
	Соблюдение ТБ
	Осуществление видеосъёмки, монтажа отснятого материала
	Осуществление звукозаписи, монтажа записанного материала
Использование различных приёмов поиска информации	

Реальным продуктом реализации программы внеурочной деятельности являются телепроекты, защита которых проводится на специальных занятиях. Однако продукт еще не дает полной и объективной картины процесса проектирования и

исполнения. Ограничиваясь оценкой продукта, мы упускаем из виду процесс. А ведь в методе проектов, важна сама деятельность (интеллектуальная, эмоционально-волевая, коммуникативная, практическая, презентативная).

В предлагаемой методике оценки конкретные свойства и качества личности учащегося оцениваются через внешние их проявления в ходе выполнения и защиты проекта. Поэтому при разработке критериев оценки рассматриваются различные ее аспекты и компоненты, и для каждого предлагается свой комплекс критериев.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие (4 час)

Знакомство с программой внеурочной деятельности, решение организационных вопросов, техника безопасности.

2. Основы работы в программе Windows Movie Maker (30ч)

Программы для производства и обработки видеоматериалов: Windows Move Maker, Pinnacle Studio, Adobe Premier Pro, Adobe After Effect Pro, Boris RED 3D, Maya.

Сохранение изображений на компьютере, импорт изображений в программу.

Подготовка и импорт музыки. Звуковая дорожка. Запись звука.

Использование плавных переходов между кадрами.

Использование в фильме статичных картинок.

Добавление комментариев и музыки в фильм.

Основы монтажа в Windows Movie Maker.

Практическое задание: создание фильма с использованием статических картинок, с видеофрагментами, добавление в фильм комментариев и музыки, использование переходов между кадрами.

3. Создание и защита творческих проектов (34 часа)

Практическое задание: создание и защита собственных творческих проектов.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Характеристика основной деятельности ученика	Кол-во часов		
			всего	теория	практика
<u>Введение</u>					
1.	Вводное занятие.	Знакомство с техникой безопасности при работе на компьютере. Выполнение зарядки для глаз	2	2	
<u>Основы работы в программе Windows Movie Maker</u>					
2.	Знакомство с программой Movie Maker.	Интерфейс программы Movie Maker. Практическое пользование.	4	2	2
3.	Подготовка изображений к импортированию.	Знакомство с правилами сохранения изображений в папку компьютера. Редактирование изображений. Практическая работа: сохранение и	4	2	2

		редактирование изображений в программе Paint.			
4.	Импортирование изображений в программу Movie Maker	Знакомство с правилами импортирования изображений.	2		2
5.	Вставка изображений на ленту времени в программу Movie Maker	Практическая работа: перемещение изображений на ленту времени	2		2
6.	Подготовка музыки к импортированию.	Знакомство с правилами сохранения музыки в папку компьютера. Редактирование музыкальных файлов.	4	2	2
7.	Запись звука.	Правила записи звука на звуковую дорожку. Практическая работа: озвучивание фильма.	4	2	2
8.	Видеопереходы и видеозащиты.	Знакомство с видеопереходами и видеозащитами. Добавление видеопереходов и видеозащит в фильм.	8	4	4
9.	Титры.	Практическая работа: создание титров.	4	2	2
10.	Монтирование фильма.	Практическая работа: монтирование фильма	4		4
11.	Сохранение фильма на компьютере	Запись фильма на компьютер	2		2
12.	Размещение фильма на Youtube. com.	Практическая работа: размещение фильма на Youtube. com.	2		2
13.	Презентация фильма.	Показ фильма.	2		2
<u>Создание собственных проектов</u>					
14.	Авторский фильм. Продумывание своего фильма	Продумывание сюжета своего фильма.	2		2
15.	Подготовка изображений и видео для фильма.	Подбор и редактирование изображений и видео для фильма. Импорт видео и изображений.	6		6
16.	Подготовка музыки и запись звука.	Подбор и подготовка музыки к импортированию. Импортирование музыки в фильм. Запись звука.	6		6

17.	Монтаж фильма.	Добавление в фильм видеопереходов, видеоэффектов, титров.	6		6
18.	Сохранение фильма на компьютере. Размещение фильма на Youtube. com.	Сохранение фильма на компьютере, размещение фильма в социальной сети.	2		2
19.	Презентация собственных проектов.	Презентация собственных проектов.	4		4
20.	Заключительное занятие.	Рефлексия. Подведение итогов.	1		1
			68	16	42