

Содержание и формы занятий внеурочной деятельности.

Авторская программа «Видеофильм своими руками».

(6 класс)

*Автор:
Гришина Татьяна Вячеславовна,
учитель информатики высшей категории
МБУ «Школа № 43»
г.о. Тольятти*

Федеральный государственный образовательный стандарт предъявляет новые требования к организации образовательного процесса в школе. Теперь наряду с урочной деятельностью неотъемлемой частью образовательного пространства школы является организация внеурочной деятельности.

Правильно организованная система внеурочной деятельности может максимально развить или сформировать познавательные потребности и способности каждого ученика, которая обеспечит воспитание свободной личности. Воспитание детей происходит в любой момент их деятельности. Однако наиболее продуктивно это воспитание осуществлять в свободное от обучения время.

Для организации занятий по внеурочной деятельности предлагается использовать такие формы, как экскурсии, кружки, секции, круглые столы, конференции, диспуты, школьные научные общества, олимпиады, соревнования, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики.

Информатика имеет очень большие возможности для организации и проведения разнообразных форм внеурочной деятельности.

Рассмотрим, какие формы внеурочной деятельности можно использовать на примере программы «Видеофильм своими руками», рассчитанный на учащихся 6 класса, а для этого познакомимся с содержанием программы.

Данный курс направлен на реализацию требований стандарта к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, который обеспечивает становление и развитие учебной и общепользовательской ИКТ - компетентности, дает возможность ребятам научиться представлять

информацию в удобном для восприятия виде (видеофильм), используя программу Movie Maker.

Содержание внеурочной деятельности

Структура содержания внеурочной деятельности в 6 классе основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- информация и информационные процессы;
- основные понятия мультимедиа;
- работа с внешними устройствами;
- основы работы с видео в программе Windows Movie Maker.

Раздел 1. Информация и информационные процессы.

Техника безопасности работы на компьютере.

Понятие информации. Источники информации. Виды информации. Информационные процессы.

Раздел 2. Основные понятия мультимедиа.

Понятие мультимедиа. Оборудование для разработки мультимедиа проектов.

Этапы разработки мультимедийного продукта. Возможности использования компьютера при обработке звука, графики, видео.

Знакомство с темой проекта, подбор и анализ материала по теме.

Выделение объектов проекта и описание всех его свойств. Разработка сценария мультимедиа проекта.

Раздел 3. Работа с внешними устройствами.

Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером, микрофоном.

Программы для работы с внешними устройствами.

Раздел 4. Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker.

Знакомство с программой Windows Movie Maker.

Процесс создания видеофильма. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видео переходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Формы и методы обучения определены возрастом обучающихся. При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Movie Maker, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

Формы проведения занятий: беседы, лекции, игры, практические занятия, самостоятельная работа, викторины и проекты.

Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Программой предусмотрены **методы обучения:** объяснительно-иллюстративный, проблемный, метод проектов.

Условия реализации программы:

- Создание комфортной обстановки на занятиях, необходимой для проявления способностей каждого ребенка.
- Индивидуальный подход к воспитаннику с учетом его психологических и возрастных особенностей.
- Поддержка педагогом связи с родителями.
- Постоянная работа педагога по самообразованию, пополнение знаний в области педагогики, психологии, новых информационных технологий.
- Наличие материальной базы: кабинет информатики, соответствующий требованиям материального и программного обеспечения, кабинет оборудован согласно правилам пожарной безопасности, наглядные пособия, раздаточный материал, презентации по темам занятий.

- Наличие технических и программных средств: мультимедийный компьютер; цифровая видеокамера; цифровой фотоаппарат; программа Movie Maker.

Ожидаемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

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;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- 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;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- 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;
- 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;
- прогнозирование – предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с поставленной целью;
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения недочетов;
- оценка – осознание обучающимся того, насколько качественно им выполнен проект;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных действий в зависимости от конкретной ситуации;
- самостоятельное решение проблем творческого и поискового характера;
- 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;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

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 Movie Maker;

- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа информации в зависимости от поставленной задачи.

Универсальные учебные действия самоопределения и смыслообразования

- устойчивая учебно-познавательная мотивация учения,
- умение находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет для меня учение»,
- умение находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и самообразования».

Действие нравственно-этического оценивания

- сознательное принятие и соблюдение правил работы с файлами в корпоративной сети, а также правил поведения в компьютерном классе, направленное на сохранение школьного имущества и здоровья ученика и его одноклассников.
- углубляет знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

Регулятивные универсальные учебные действия

- ставить учебные цели,
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, в том числе, во внутреннем плане,
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль,
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата и ранее поставленной целью.

Способы диагностики результатов:

1. Итоговые занятия.
2. Компьютерное тестирование.

3. Семинары.
4. Конференции.
5. Конкурсы.

Планируемые результаты реализации программы

В результате прохождения программы внеурочной деятельности «**Видеофильм своими руками**» обучающиеся овладеют навыками работы с видеоинформацией на уровне начинающего пользователя (с учетом возрастной группы), а именно, создание видеофильма, используя готовый материал и создание фильма, используя свой собственный материал, с последующим представлением его на различных конкурсах.

Литература для учащихся и родителей

1. В. Гамалей "Мой первый видеофильм от А до Я" СПб.: Питер, 2006 г. — 268 с.
2. И.Кузнецов, В.Позин "Создание фильма на компьютере. Технология и Творчество"
3. Столяров А.М., Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу Издательство: НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2008г, 256 с

Источники сети Интернет

<http://windows.microsoft.com/ru-ru/windows-vista/getting-started-with-windows-movie-maker>
<http://kinoslajd.ru/slayd-shou/klassicheskoe-slayd-shou/kak-rabotat-v-windows-movie-maker.html>
<http://www.svcd.ru>
http://www.softkno.ru/windows_movie_marker
<http://www.vstudio.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. В. Белунцов. Новейший самоучитель по видеомонтажу на компьютере издательство "ТехБук", 2004 г., 496 стр.
2. Буковецкая О.А. Видео на вашем компьютере. НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2006г, 312 стр.
3. Столяров А.М., Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу Издательство: НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2008г, 256 стр.

