МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 5
301720, Тульская область, г. Кимовск, ул. Бессолова, дом 65

ПРИНЯТО:	УТВЕРЖДАЮ:
на педагогическом	директор школы
совете	_____ Л.С. Кулакова
(протокол № 1 от «31» августа 2015г.)	(приказ № 157 от «01» сентября 2015г.)

ПРОГРАММА СПЕЦКУРСА
«Школьное TV»

Составитель: Келлер О.Н.

Пояснительная записка

Характерной чертой нашего времени становится ориентация на развитие креативности подрастающего поколения. Занятия компьютерной графикой и видеотворчеством эффективно способствуют художественно-творческому росту обучающихся на разных этапах их развития, в том числе, и в сложный период взросления в старших классах школы, когда фактически прекращается преподавание предметов искусства (музыка, изобразительное искусство), кроме того, позволяют отвлечь детей от дурного влияния улицы и помогают профессионально определиться в будущем

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в условиях перехода образовательных учреждений на новый Федеральный государственный стандарт она позволяет разнообразить организационные формы работы с обучающимися с учетом их индивидуальных особенностей, обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащает формы взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Внедрение данной программы в дополнительное образование способствует решению проблемы поддержки одаренных детей. Компьютерная графика и видеомонтаж - непростой творческий процесс, который включает в себя элементы игровой, исследовательской и проектной деятельности.

В процессе освоения программы обучающемуся предоставляется возможность дать волю своей фантазии и сделать первые шаги в самореализации. Программа разбита на разделы, в каждом из которых обучающийся сталкивается с различными задачами, в процессе решения которых ярко выявляются его индивидуальные способности и склонности.

Данная программа разработана на основе деятельностного подхода к обучению. Все предлагаемые задания носят творческий характер и направлены на развитие продуктивного мышления и раскрытие творческих способностей.

На первом этапе изучения программы последовательно рассматриваются состав и сферы применения мультимедиа, ее аппаратные и программные компоненты, форматы мультимедиа-файлов и особенности потокового аудио и видео. Большое внимание уделяется изучению технологий цифровой обработки звука, фото и видео на компьютере, записи мультимедиа на оптические носители. Изложение учебного материала акцентировано на практическом применении современных аппаратных и программных средств мультимедиа.

Работа с графикой на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе.

Раздел “Компьютерная графика” способствует развитию познавательной активности учащихся, творческого мышления, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Технология видеомонтажа – предполагает использование преимущественно групповой формы работы с учетом индивидуальности и потенциала каждого обучающегося. В процессе освоения раздела формируются важнейшие социальные и коммуникативные компетенции: умение работать в команде, умение формулировать свои мысли и выражать их вслух, а также умение внимательно слушать других и ценить их мнение. На этапе разработки сценария перед обучающимися ставятся задачи, развивающие наблюдательность и формирующие чуткое отношение к окружающему миру, природе и людям. На этапах съемки и монтажа обучающийся, осваивает основы композиции и правила построения кадра, учится обращаться с техникой, знакомится с компьютерными программами. В процессе обработки звука развивается умение чувствовать характер музыки и темпоритма.

По завершении работы над проектом у обучающихся появляется возможность представить готовый продукт на конкурсы различного уровня.

Педагогическая целесообразность:

Обучение основывается на педагогических принципах:

деятельностного и личностно-ориентированного подхода;

культуросообразности (ориентация на общечеловеческие культурные ценности);

систематичности, наглядности и последовательности обучения;

сотрудничества и ответственности.

Практическая значимость образовательной программы «Видеомонтаж и компьютерная графика» обусловлена требованиями современного общества, его культуры, которая становится все более зрелищной, и где навыки создания и обработки графической информации, компьютерной презентации, видеофильма для людей любой специальности становятся неотъемлемыми качествами и частью профессиональных требований в любой сфере деятельности. Программа может быть сориентирована на разработку комиксов, подбороку кадров для создания анимированных gif-файлов и наборов картинок для создания мультипликационных фильмов, а также для производства рекламной продукции, видеороликов, видеофильмов, анимационных gif-файлов, мультфильмов создание цифровых фотоальбомов, цифровых фотогалерей, всевозможных фотомонтажей, компьютерных верстоК буклетов и другой книжной продукции.

Цели и задачи программы

Цели:

формирование у обучающихся уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества, овладение современными информационными технологиями и практическими навыками использования современных программных средств мультимедиа для обработки звука, видео и фото на компьютере, записи мультимедиа на оптические носители;

систематизация знаний о современных графических программах, овладение основными программными средствами для работы с растровой и векторной графикой и приобретение практических навыков работы с программными продуктами растровой и векторной графики на уровне квалифицированного пользователя, предоставление учащимся возможности личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам;

развитие творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей и нравственных ориентиров личности в процессе создания видеофильмов, изучения лучших образцов экранной культуры;

приобщение к киномиру, воспитание интереса к искусству кинематографа, к съёмке и монтажу фильмов.

Достижению поставленных целей способствует решение следующих основных задач программы:

Обучающие:

научить использовать аппаратные и программные средства мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука, записи мультимедиа на оптические диски, создавать готовые продукты, созданные на основе мультимедийных технологий;

дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений, знания в области компьютерной графики, цветопередачи, оформления;

научить работать в программах AdobePhotoshop и CorelDraw;

ознакомить с основами видеотворчества, жанрами и направлениями развития мирового кино телевидения;

обучить основам сценарного мастерства;

обучить основам видеосъёмки, видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания видеофильма.

Развивающие:

развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию;

раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;

привитие интереса к киноискусству, дизайну, оформлению;

развитие композиционного мышления, художественного вкуса.

развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.

Воспитательные:

развитие общей культуры и поведенческой этики;

создание психо-эмоционального комфорта общения в группе;

развитие умения оценивать собственные возможности и работать в творческой группе;

воспитание личностных качеств: трудолюбия, порядочности, ответственности, аккуратности;

воспитание нравственных ориентиров;

профориентация обучающихся.

Новизна программы

Новизна программы состоит в комплексном методе обучения принципиально разным видам деятельности в рамках одного направления. Постижение основ видеосъемки, видеомонтажа и компьютерной графики расширяет для обучающегося возможности самореализации и, в дальнейшем, профориентации. Занятия в студии позволяют сформировать как технические навыки работы с видеокамерой и программами видеомонтажа и компьютерной графики, так и развить интеллектуально-творческие способности обучающихся в процессе работы над созданием мультимедийного продукта. Кроме того, использование экранных технологий является эффективным средством воспитания нравственных ориентиров детей.

Особенности программы

Программа составлена с учётом возрастных и психолого-педагогических особенностей обучающихся. Отличительной чертой данной программы является получение уже в течение первого года основных знаний по всему курсу «Компьютерная графика и видеомонтаж», то есть после 1 года обучающиеся могут самостоятельно создавать мультимедийные продукты. Второй и третий годы обучения предполагают углубление знаний по темам «Компьютерная графика» и «Видеомонтаж».

Вид программы – авторская

Направленность программы - научно-техническая

Уровень освоения – общекультурный

Возраст обучающихся:

Возраст обучающихся-14-17 лет.

.Этапы реализации программы:

Программа рассчитана на 1 год обучения:

70 часов, 2 часа в неделю

Формы реализации деятельности

Основная форма работы – групповая, но, в связи с различным уровнем развития и личностными качествами детей занятия строятся на индивидуальном общении или в составе небольшой группы (2-4 человека), которая работает над собственным проектом.

Как правило, занятия комбинированные, т.е. включают в себя теоретическую часть (беседы, лекции) и практическую часть (под руководством педагога, самостоятельная работа, игра, творческие практикумы). Доля практических работ составляет 70%.

Чтобы сделать занятие разнообразнее и интереснее, активно используются такие формы, как просмотр фильма и обсуждение (экранные технологии), экскурсия, поход, съемка на природе, викторина, мастер-класс, конкурс, съемка на мероприятиях, оформление почётной грамоты, поздравительной открытки, титульной страницы любой книги, рекламного объявления; создание компьютерных макетов афиши для кинотеатра, рекламных щитов, этикеток, создание товарного знака, разработка условной символики, компьютерных иллюстраций к любимым литературным произведениям; создание коллажей, постеров, восстановление старых и повреждённых фотографий.

Ожидаемые результаты

Владение основами компьютерной графики в AdobePhotoshop и CorelDraw;

Умение творчески осмысливать действительность;

Формирование базовых навыков компьютерной графики и видеотворчества, необходимых для самостоятельного создания мультимедийных продуктов;

Знание основных вех истории кинематографа и телевидения, умение разбираться в жанрах и направлениях кинематографа и ТВ;

Развитие навыков зрительной (визуальной) культуры восприятия экранных произведений;

Использование художественных и монтажных выразительных средств при создании видеофильма или видеосюжета;

Повышение уровня развития общей культуры и поведенческой этики;

Формирование и укрепление нравственных ориентиров.

Формы подведения итогов реализации программы

Презентация своих работ (видеофильмов, сюжетов, роликов, коллажей, фото) для родителей и сверстников, участие в конкурсах и фестивалях различных уровней.

Процесс обучения предусматривает следующие формы контроля:

Вводный (проводится в начале работы, для закрепления знаний, умений и навыков) – тесты, анкеты, викторины.

Текущий (в ходе учебного занятия для закрепления знаний по данной теме) – тесты, кроссворды, викторины, опрос, наблюдение.

Итоговый (проводимый после прохождения программы) – тестирование (на выбор, на дополнение), выполнение практической работы, самостоятельное или в группе создание мультимедийного продукта, оформление выставки.

Учебно-тематический план

№	Тема	Всего часов	Из них:	
			Теория	Практика
1	Введение	1	1	-
2	Гигиена, охрана труда и пожарная безопасность	1	1	-
3	Место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества. Три культурных типа: а) дописьменный, б) письменный, в) экранный и мультимедийный.	1	1	
4	Способы представления информации. Коды мультимедиа	2	2	
5	Мультимедиа Практические занятия: 1. Использование мультимедиа в бизнесе. 2. Использование мультимедиа в архивном деле. 3. Использование мультимедиа в лингвистике. 4. Использование мультимедиа в Интернет. 5. Виртуальная реальность. 6. Представление мультимедиа в компьютере. 7. Видео. 8. Стандарты MPEG.	14	6	8
6	Аппаратные и программные компоненты мультимедиа	2	2	
7	Носители информации Практические занятия: 1. Запись мультимедиа на оптические диски. 2. Изучение мультимедийных возможностей MicrosoftWindows XP. 3. Знакомство с программой Nero. 4. Использование NeroCoverDesigner для создания и печати обложек CD. 5. Использование NeroExpress для записи и копирования компакт-дисков.	7	2	5
8	Воспроизведение информации Изучение возможностей WindowsMediaPlayer.	2	1	1
9	Обработка звука Практические занятия: 1. Запись звука с помощью стандартных приложений Windows. 2. Запись и копирование звука с помощью стандартных приложений Windows. 3. Редактирование звука. 4. Запись и редактирование звуковых файлов в среде Audacity	6	2	4
10	Обработка цифрового фото Практические занятия: 1. Получение цифрового фото с помощью циф-	14	6	8

	рового фотоаппарата 2. Перенос изображений с фотоаппарата на компьютер. 3. Перевод аналогового изображения в цифровое. 4. Использование программы Gimp. 5. Получение изображения со сканера с использованием программы ACDSee. 6. Коррекция изображений средствами ACDSee. 7. Создание слайд-шоу в ACDSee. 8. Создание фотоальбома в AlbumCreator.			
11	Обработка видео Практические занятия: 1. Основные приемы фотомонтажа. 2. Работа с фильтрами. 3. Сжатие видеофильма. 4. Изучение возможностей WindowsMovieMaker по переносу файлов видео из цифровой видеокамеры в компьютер. 5. Изучение возможностей WindowsMovieMaker по импортированию файлов видео, изображений и звука. 6. Монтаж видео в WindowsMovieMaker. 7. Монтаж видео в WindowsMovieMaker. 8. Монтаж видео в WindowsMovieMaker. 9. Монтаж видео в WindowsMovieMaker. 10. Сжатие видео в среде Dr.DivX.	16	6	10
12	Разработка творческого проекта.	2		2
13	Итоговое занятие	2		2
	Итого:	70	30	40

Содержание программы

1. **Введение**

Что изучает курс. Техника безопасности при работе с компьютерной техникой. Санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Становление мультимедиа

2. **Охрана труда и пожарная безопасность**.

Пожарная безопасность: причины возникновения пожаров, меры пожарной профилактики.

3. **Место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества.**Три глобальных культурных типа: а) дописьменный, б) письменный, в) экранный и мультимедийный. Предпосылки возникновения экранной и мультимедийной культуры. Потребность человечества в новом, общемировом культурном языке. Научно-технические открытия конца 19 в., легшие в основу экранной культуры. Достижения традиционных искусств и средств массовой информации. География одновременного возникновения мирового "синематографа".

4. **Способы представления информации. Коды мультимедиа**. Информация и ее свойства. Аналоговый и дискретный способы представления изображений и звука. Кодирование графической информации. Кодирование звуковой информации. Хранение информации

5**. Мультимедиа**

Понятие мультимедиа. Применение мультимедиа в играх. Мультимедиа и бытовая техника. Мультимедиа в обучении. Мультимедиа в технологии программирования. Мультимедиа в информационном обеспечении.

Практические занятия:

Использование мультимедиа в бизнесе.

Использование мультимедиа в архивном деле.

Использование мультимедиа в лингвистике.

Использование мультимедиа в Интернет.

Виртуальная реальность.

Представление мультимедиа в компьютере.

Видео.

Стандарты MPEG.

6. **Аппаратные и программные компоненты мультимедиа**

Аппаратные средства мультимедиа. Требования к мультимедиа. Аппаратные средства обеспечения звуковых технологий. Компьютерные средства обеспечения видеотехнологий. Программные средства мультимедиа. Состав мультимедиа-набора (MultimediaKit). Понятие об аппаратных платформах мультимедиа: Macintosh, Wintel и Amiga. Уровни стандарта мультимедиа-набора. Требования к аппаратным стандартам MPC. Типы и характеристики основных компонентов MPC (материнские платы, процессоры, звуковые и видео карты, жесткие диски, оперативная память, CD-ROM, DVD-ROM). Периферийные устройства MPC (звуковые колонки, микрофоны, наушники, мышь, трекбол, джойстик). Периферийные дополнительные устройства систем мультимедиа: устройства хранения и записи информации (жесткие сменные диски, сменные диски емкостью от 100 Мб и более 1 Гб); устройства связи для передачи данных (модемы, сетевые карты, повторители, концентраторы, мосты, коммутаторы, маршрутизаторы); устройства обмена видеоинформацией (телевизоры, TV- тюнеры, видеомагнитофоны, видеокамеры); устройства создания, редактирования и воспроизведения

звуковой информации (аудио- и MIDI-устройство, секвенсор); устройства ввода, распознавания графической информации (дигитайзеры, сканеры). Базовые платформы программного обеспечения (Windows, OS2, Unix).Стандарты графических, видео, звуковых форматов файлов. Web адреса мультимедиа приложений.

7. **Носители информации**. Виды оптических (лазерных) дисков. Неперезаписываемые лазерно-оптические диски. Оптические диски с однократной записью. Оптические диски с многократной записью.

Практические занятия:

Запись мультимедиа на оптические диски.

Изучение мультимедийных возможностей MicrosoftWindows XP.

Знакомство с программой Nero.

Использование NeroCoverDesigner для создания и печати обложек CD.

Использование NeroExpress для записи и копирования компакт-дисков.

8. **Воспроизведение информации**. Воспроизведение звука. Форматы мультимедийных файлов. Форматы файлов, поддерживаемые WindowsMediaPlayer. Форматы файлов, которые не поддерживаются WindowsMediaPlayer

Практические занятия:

Изучение возможностей WindowsMediaPlayer.

9. **Обработка звука на компьютере**. Запись звука. Настройка устройств при записи звука.

Практические занятия:

Запись звука с помощью стандартных приложений Windows.

Запись и копирование звука с помощью стандартных приложений Windows.

Редактирование звука.

Запись и редактирование звуковых файлов в среде Audacity

10. **Обработка цифрового фото**. Основы получения цифрового изображения. Объектив, сенсор. Затвор. Видоискатель. Типы устройств памяти. Преимущество цифрового фото.

Получение цифрового фото с помощью цифрового фотоаппарата

Перенос изображений с фотоаппарата на компьютер.

Перевод аналогового изображения в цифровое.

Использование программы Gimp.

Получение изображения со сканера с использованием программы ACDSee.

Коррекция изображений средствами ACDSee.

Создание слайд-шоу в ACDSee.

Создание фотоальбома в AlbumCreator.

11. **Обработка видео на компьютере**. Цифровое видео. Минимальные требования к компьютеру для оцифровки видео. Видеосигналы: стандарты и характеристики, способы передачи. Основные понятия цифрового видео. Методы сжатия видео MPEG-4-кодеров. Формат контейнера видеозаписи.

Практические занятия:

Основные приемы фотомонтажа.

Работа с фильтрами.

Сжатие видеофильма.

Изучение возможностей WindowsMovieMaker по переносу файлов видео из цифровой видеокамеры в компьютер.

Изучение возможностей WindowsMovieMaker по импортированию файлов видео, изображений и звука.
Монтаж видео в WindowsMovieMaker.
Монтаж видео в WindowsMovieMaker.
Монтаж видео в WindowsMovieMaker.
Монтаж видео в WindowsMovieMaker.
Сжатие видео в среде Dr.DivX.

12. **Разработка творческого проекта**. Выбор темы. Подготовительный этап (сценарий, раскадровка,сюжет). Технологический этап(монтаж видео в WindowsMovieMaker, добавление эффектов, озвучивание, запись проекта на лазерный диск).

13. **Итоговое занятие**. Защита творческих проектов. Подведение итогов за год.

По окончании обучения обучающиеся должны знать:

- область применения мультимедиа;
- назначение и состав аппаратных средств мультимедиа; современные требования к аппаратному и программному обеспечению мультимедиа;
- мультимедийные возможности компьютера, оснащенного MicrosoftWindows;
- виды носителей мультимедиа данных и технологии, применяемые при записи и воспроизведении мультимедиа;
- этапы обработки информации на компьютере;

В результате освоения практической части раздела учащиеся должны уметь:

- применять стандартные средства Windows для воспроизведения и обработки информации;
- пользоваться программами воспроизведения графических аудио- и видеофайлов;
- пользоваться технологий получения и коррекции цифровых изображений;
- основные этапы обработки видео на компьютере;
- записывать мультимедиа на лазерные диски и создавать обложки для компакт-дисков.

ЛИТЕРАТУРА И ССЫЛКИ

1. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. - СПб.: Питер, 2006 – 268 с.;
2. Кит Андердал. AdobePremiere CS4 для чайников. – Изд-во Вильямс, 2009. – 368 с.;
3. Медведев Г. С., Пташинский В. С. "AdobeAfterEffects CS3 с нуля! Видеомонтаж, анимация, спецэффекты: книга + Видеокурс (CD)." – Триумф, 2008. – 270 с.;
4. Щербаков Ю.В. "Сам себе и оператор, сам себе и режиссер" М.: Феникс, 2000 – 448 с.;
5. Пивненко О.А. «AdobePhotoshopдля школьников»(+ CD-ROM). – «БВХ-Петербург»,2009 . – 288 с.
6. Левин Александр «Самоучитель AdobePhotoshop»- СПб «Питер», 2008 – 448с.
7. Адель Дроблас, Сет Гринберг. AdobePremiere. Библиотека пользователя (+ DVD-ROM). – Изд-во Диалектика, 2009. – 944 с.;
8. Кудлак В. Домашний видеофильм на компьютере. – СПб.: Питер, 2003 -157 с.
9. Ломакин П.А. Системы домашнего видеомонтажа на персональном компьютере. – М.: Майор, 2004. – 208 с.
10. Лори Ульрих Фуллер, Роберт Фуллер. AdobePhotoshop CS3. Библиотека пользователя (+ CD-ROM). - Изд-во Вильямс, 2008. – 1056 с.;
11. МишеневА. И. Adobe After Effects CS4. Видеокнига. – М.: ДМК Пресс, 2009. –152 с.: ил.;
12. Муратов С.А. Телевизионное общение в кадре и за кадром. – М.: Аспект Пресс, 2003 – 202 с.
13. Оханян Т. Цифровой нелинейный монтаж. - М.: Мир, 2001 – 432 с.
14. Резников Ф.А., Комягин В.Б. Видеомонтаж на компьютере. - М.: Триумф, 2002 - 528 с.
15. Смирнов Н.В. Азбука видео для учителей и всех, всех, всех – СПб.: «Лицей», 1998. – 73 с.
16. Столяров А.М., Столярова Е.С. Монтаж видео в PinnacleStudio/StudioPlusversion 10.5 (+ CD-ROM) . – Изд-во НТ-Пресс, 2007. - 256 с.
17. Фрумкин Г.М. Сценарное мастерство: кино-телевидение-реклама. Учебное пособие.- Изд.дом «Кнорус», 2008 – 223 с.
18. Цвик В.Л. Телевизионная журналистика: История, теория, практика: Учебное пособие / В. Л. Цвик. — М.: Аспект Пресс, 2004. — 382 с.
19. Ширман Р. Алхимия режиссуры. Мастер-класс. – Киев: Телерадиокурьер, 2008 – 448 с.