

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №90» р. п. Чунский

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Видеотворчество

курс внеурочной деятельности

**5-6**

класс

Направление: общекультурное

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа данного курса составлена на основе методического конструктора по внеурочной деятельности школьников Д.В. Григорьева и П.В. Степанова выпущенного издательством «Просвещение», Москва. 2011 г.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы внеурочной деятельности в сфере художественного творчества подростков обусловлена необходимостью разрешения реальных противоречий, сложившихся в теории и практике воспитания в новых социокультурных условиях, в частности, ограниченности стратегии «приобщения к культуре» в условиях экспансии массовой культуры.

Примерная программа внеурочной деятельности школьников по художественному творчеству для основной ступени общего образования основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, патриотической направленности, проектности, диалога культур, поддержки самоопределения воспитанника.

Основная идея примерной программы внеурочной деятельности подростков в сфере художественного творчества состоит в том, что она нацелена в первую очередь на духовно-нравственное развитие и воспитание школьника, а уже потом – на развитие специальных предметных компетенций художественного творчества (игра на музыкальных инструментах, актерское мастерство и т.д.). Именно поэтому внеурочной деятельности подростков в сфере художественного творчества строится вокруг синтетических видов художественного творчества, к которым относится и любительское видеотворчество, которое позволяет вывести подростка на проблему управления социокультурным пространством своего существования за счет таких инструментов как сценирование, философия и технология дизайна, режиссура социальных игр.

**1.1.Цель внеурочной программы «Любительское видеотворчество»:** Формирование у учащихся в процессе создания и представления (презентации, видеопроектов) художественных произведений способности управления культурным пространством своего существования. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

### **1.2.Задачи программы:**

*Образовательные:*

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий;
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность;
3. Расширение общего и художественного кругозора, общей и специальной культуры, обогащение эстетических чувств и развитие художественного вкуса.

*Воспитательные:*

1. Формирование способности «прочтения» жизненной ситуации межличностного взаимодействия по аналогии с художественным текстом, сценирования как рефлексивного управления ситуациями межличностного взаимодействия;
2. Формирование потребности в саморазвитии;
3. Формирование активной жизненной позиции.

*Развивающие:*

1. Развитие диапазона управления своим поведением в ситуациях взаимодействия с другими людьми, освоение способов создания ситуаций гармоничного межличностного взаимодействия;
2. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
3. Развитие чувства прекрасного;
4. Развитие у учащихся навыков критического мышления.

Настоящая программа кружка рассчитана учащихся 5-6 классов. Срок реализации два года. Занятия проводятся по 2 часа в неделю. Общий объем 136 часов.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практи-

ку, демонстрации. Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

**1.3.Формы работы** – теоретические, практические, индивидуальные и групповые занятия. Каждое занятие начинается с постановки задачи - характеристики образовательного продукта, который предстоит создать учащимся.

**1.4.Основным методом** занятий в данном кружке является метод проектов. Разработка каждого проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере.

**1.5.Технологии, методики:**

- уровневая дифференциация;
- проблемное обучение;
- моделирующая деятельность;
- поисковая деятельность;
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование разделов, блоков, тем	Всего, час	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Ауди-торные	Внеаудиторные	
<b>I год обучения</b>					
1	Любительское видеотворчество	4	4	–	Повторяют правила ТБ при работе в компьютерном классе. Знакомятся с особенностями любительского видеотворчества; техническими средствами для видеотворчества; назначением и функциональными возможностями Power Point. Изучают этапы разработки мультимедийного продукта, правила работы с внешними устройствами: цифровыми фотоаппаратом и видеокамерой, сканером.
2	Сценарий как особая форма драматургии	12	10	2	Знакомятся с понятиями: сценарий, монтаж, сцена, эпизод, движение на слайде, время и пространство. Изучают технологию создания презентации, добавления эффектов мультимедиа. Ввод и редактирование текста; вставка, удаление, перемещение слайдов; вставка в слайд рисунков и графических объектов; добавление в слайд звуковых эффектов; настройка времени анимационных эффектов. Работают над созданием презентаций: «Видеопробы»
3	Просмотр и обсуждение профессионального авторского видеопроекта, кинофильма	4	4	–	Анализируют профессиональный фильм. Просмотр и обсуждение авторского проекта учащихся. Вечер авторских презентаций «Видеопробы».
4	Разработка и реализация авторского проекта «Реклама новогоднего праздника в школе»	8	6	2	Знакомятся с вставкой и настройкой звука. Отрабатывают навыки создания презентации, настройки анимации. Разрабатывают авторский проект «Реклама новогоднего праздника в школе».
5	Просмотр и обсуждение авторского видеопроекта	4	4	–	Демонстрация авторских презентаций «Реклама новогоднего праздника в школе».

6	Сюжетные компоненты режиссерского сценария: пролог, завязка, фабула, развязка, эпилог	8	8	–	Знакомятся с жанрами любительского видеопроекта: реклама, художественный и документальный фильм, игровые программы, телефильмы. Изучают сюжетные компоненты режиссерского сценария: пролог, завязка, фабула, развязка, эпилог. Осваивают расширенные возможности Power Point: вставка видео и гиперссылок, управляющие кнопки.
7	Разработка и реализация видеопроекта «Сказка для младшего брата»	10	8	2	Отрабатывают навыки создания презентации, настройки анимации. Осваивают расширенные возможности Power Point: создание образца слайда, создание собственного фона. Разрабатывают авторский проект «Сказка для младшего брата».
8	Премьера видеопроекта «Сказка для младшего брата» как художественное образовательное событие	2	2	–	Просмотр и обсуждение авторского проекта. Вечер авторских презентаций «Сказка для младшего брата».
9	Разработка и реализация проекта документального видео об истории школы, поселка	12	8	4	Отрабатывают навыки создания презентации, настройки анимации. Осваивают расширенные возможности Power Point: вставка диаграмм и таблиц, схем; сортировщик слайдов; приемы сканирования изображений. Разрабатывают авторский проект «История ...».
10	Вечер документального видео. Просмотр и обсуждение проектов учащихся.	4	4	–	Просмотр и обсуждение проектов учащихся.
<b>Итого:</b>		<b>68</b>	<b>58</b>	<b>10</b>	
<b>II год обучения</b>					
11	Социальная реклама как жанр современного видеотворчества.	2	2	–	Повторяют правила ТБ при работе в компьютерном классе. Знакомятся с социальной рекламой, особенностями монтажа, достижениями социальной рекламы. Получают представление о монтаже клипов и рекламных роликов. Знакомятся с сущностью и назначением, возможностями программы Movie Maker. Изучают состав окна программы Movie Maker.
12	Разработка и реализация видеопроекта «Наша социальная реклама».	8	6	2	Изучают запуск программы Movie Maker, способы сохранения файла видеотрефрагмента, форматы видеотрефрагментов, методы захвата видео и настройки параметров видеозахвата, этапы монтажа фильма. Разрабатывают видеопроект «Наша социальная реклама».

13	Презентация видеопроекта «Наша социальная реклама» (художественно-эстетическое образовательное событие)	2	2		Просмотр и обсуждение авторского проекта. Вечер видеопроектов «Наша социальная реклама».
14	Выразительные средства видеотворчества.	4	4	–	Знакомятся с выразительными средствами видеотворчества. Знакомятся режимами разрезания и склеивания кадров видеоролика. Изучают монтаж простого фильма из статических изображений.
15	Разработка и реализация видеопроектов учащихся «Ни слова о любви».	12	10	2	Отрабатывают навыки использования программы Movie Maker, способы сохранения файла видеотрейнера. Изучают использование плавных переходов между кадрами, вставку названий, титров, комментариев, добавление звука, фоновой музыки. Разрабатывают видеопроект «Ни слова о любви».
16	Просмотр и обсуждение профессионального авторского видеопроекта, кинофильма	4	4	–	Просматривают и анализируют профессиональный фильм.
17	Премьера видеопроектов учащихся «Ни слова о любви» (художественно-эстетическое образовательное событие)	4	4	–	Праздник для родителей с демонстрацией авторских видеопроектов учащихся «Ни слова о любви».
18	Встреча с профессиональными людьми	4	4	–	Встречаются с интересными людьми.
19	Разработка и реализация видеопроектов учащихся «Немного о себе».	10	8	2	Отрабатывают навыки использования программы Movie Maker. Изучают как создать фонограммы видеоролика; титры, используя статические изображения. Учатся устанавливать баланс между оригинальным звуком видеотрейнера и дополнительным аудиотреком, разрезать видеотрейнеры, монтировать видеотрейнеры встык; захватывать видеотрейнеры с камеры. Разрабатывают видеопроект «Немного о себе». Просмотр и обсуждение авторского проекта. Вечер авторских видеопроектов «Немного о себе».
20	Разработка и реализация авторских видеопроектов учащихся.	10	8	2	Отрабатывают навыки использования программы Movie Maker. Изучают как использовать «шторки» (плавных переходов) при монтаже, статических картинок в фильме, как записать в фильм комментарии с микрофона. Разрабатывают авторский видеопроект.

21	Конкурс видеотворчества «Школьный Оскар»	8			Готовятся к конкурсу видеотворчества «Школьный Оскар»
Итого:		68	60	8	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### ***Раздел 1. Любительское видеотворчество***

Особенности любительского видеотворчества в контексте любительских занятий художественным творчеством. Специфика технических средств в видеотворчестве.

### ***Раздел 2. Сценарий как особая форма драматургии***

Сценарий и монтаж. Понятие кинокадра. Крупности кадров и их смысловое значение в раскрытии драматургии. Монтажная фраза, сцена, эпизод. Понятие движения в фильме. Движение в пространстве и во времени. Время и пространство и их условность в кино. Время реальное, замедленное, ускоренное.

### ***Раздел 3. Любительский видеопроjekt как явление самостоятельного художественного творчества***

Просмотр и обсуждение профессионального авторского видеопроекта, кинофильма. Вечер авторского видео «Видеопробы». Показ и обсуждение видеопроектов учащихся.

### ***Раздел 4. Жанры любительского видеопроекта***

Оперативные и постановочные съемки. Реклама, художественный и документальный жанры, игровые программы, телефильмы. Разработка и реализация авторского проекта «Реклама новогоднего праздника в школе». Сюжетные компоненты режиссерского сценария: пролог, завязка, фабула, развязка, эпилог. Разработка и реализация видеопроекта «Сказка для младшего брата». Премьера видеопроекта «Сказка для младшего брата». Документальное видео. Разработка и реализация проекта документального видео об истории школы, города (микрорайона), села. Вечер документального видео. Просмотр и обсуждение проектов учащихся. Жанр и особенности его монтажа. Комедия. Детектив. Фильм-повесть. Фильм-роман. Мелодрама. Репортаж. Документальная драма. Документальная повесть.

### ***Раздел 5. Звук***

Изменения, которые принес звук в кинематограф, в его зрительный ряд. Звуковой образ героя. Использование звука за кадром. Пауза как игровой компонент фильма. Шумовая фонограмма. Виды шумов: естественные, имитационные. Образ и драматургия шумов. Музыка в фильме и ее разновидности (авторская, бытово-оправданная, синхронная и т.д.) роль музыки в монтажном строе эпизода, сцены, фильма в целом.

### ***Раздел 6. Социальная реклама***

Жанр современного видеотворчества. Монтаж клипов и рекламных роликов. Особенности и достижения. Обновление выразительности монтажной формы. Монтаж телепередачи. Принципы, лежащие в его основе: выразительность, разнообразие, зрелищность. Разработка и реализация видеопроекта «Наша социальная реклама». Презентация видеопроекта «Наша социальная реклама»

### ***Раздел 7. Художественное видео***

Выразительные средства видеотворчества. Разработка и реализация видеопроектов учащихся «Ни слова о любви». Просмотр и обсуждение профессионального авторского видеопроекта, кинофильма. Премьера видеопроектов учащихся «Ни слова о любви»

### ***Раздел 8. Документальное видео***

Разработка и реализация видеопроектов учащихся «Немного о себе». Разработка и реализация авторских видеопроектов учащихся.

### ***Раздел 9. Любительское видео как пространство художественного самовыражения***

Встреча с профессиональным режиссером, журналистом, актером. Конкурс видеотворчества «Школьный Оскар», церемония награждения победителей.

## ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### *Результаты внеурочной деятельности при работе с фото (видео)редакторами включают в себя:*

- формирование базовых представлений о различных видах информации, о том, как средства ИКТ работают и используются для записи информации, об объемах информации.
- приобретение простейших технических навыков по подключению устройств, переносу файлов, их записи, копированию, архивированию.
- знакомство с принципами работы средств ИКТ- для фото(видео)фиксации и редактирования; формирование базовых представлений о том, как данные средства ИКТ используются для извлечения (воспроизведения) записанной информации; освоение практических навыков работы.
- приобретение навыков использования средств цифровой фиксации и работы в компьютерных программах, обеспечивающих возможность создания и хранения цифровых коллекций.
- приобретение навыка работы с инструментами, позволяющими создавать и редактировать визуальный ряд.
- освоение операций редактирования видеоряда – разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.
- приобретение навыков покадровой съемки и монтажа кадров с заданной длительностью.
- приобретение навыков поиска нужной информации с помощью Интернета.
- возможность без труда создавать большое число копий произведения;
- возможность без труда сочетать различные информационные объекты, вводить в цифровой мир объекты оцифрованной реальности;
- возможность анализировать и преобразовывать оцифрованные реальные объекты, делая необходимое число попыток и сохраняя подходящий результат.

### *У обучающихся будут сформированы общеучебные действия:*

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к творческой деятельности;
- личностная саморефлексия, способность к саморазвитию («что я хочу» (цели и мотивы), «что я могу» (результаты))

### *умения:*

- определять и формулировать цель деятельности, составлять план действий по решению проблемы (задачи);
- учиться обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с учителем, выбирать тему проекта с помощью учителя;
- составлять план выполнения задач, решения проблем творческого и поискового характера, выполнения проекта совместно с учителем/самостоятельно;
- работая по составленному плану, использовать наряду с основными и дополнительные средства (справочная литература, сложные приборы, средства ИКТ);
- умение соотнести результат своей деятельности с целью и оценить его;
- в диалоге с учителем учиться выработать критерии оценки и определять степень успешности выполнения своей работы и работы всех, исходя из имеющихся критериев, совершенствовать критерии оценки и пользоваться ими в ходе оценки и самооценки. В ходе представления проекта учиться давать оценку его результатов. Понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации.
- извлекать и перерабатывать информацию;
- ориентироваться в своей системе знаний и осознавать необходимость нового знания;
- делать предварительный отбор источников информации для поиска нового знания; добывать новые знания (информацию) из различных источников и разными способами;
- самостоятельно предполагать, какая информация нужна для решения проектной задачи, состоящей из нескольких шагов; перерабатывать информацию для получения необходимого результата, в том числе и для создания нового продукта ( выполнять анализ , выбирать основания для сравнения, сериации, классификации объектов, устанавливать аналогии и при-



чинно-следственные связи, выстраивать логическую цепь рассуждений, относить объекты к известным понятиям); использовать информацию в проектной деятельности под руководством учителя-консультанта.

- доносить свою позицию до других, владея приёмами монологической и диалогической речи;
- при необходимости отстаивать свою точку зрения, аргументируя ее;
- учиться подтверждать аргументы фактами; учиться критично относиться к собственному мнению; понять другие позиции (взгляды, интересы); договариваться с людьми, согласуя с ними свои интересы и взгляды, для того чтобы сделать что-то сообща; организовывать учебное взаимодействие в группе (распределять роли, договариваться друг с другом и т.д.).
- Предвидеть (прогнозировать) последствия коллективных решений.

#### **4.1. ФОРМЫ И ВИДЫ КОНТРОЛЯ**

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, видеопроекты, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых родители, бабушки, дедушки ребят.

Формы проверки результатов освоения программы кружка включают в себя оценку разработанных проектов и их публичную защиту:

- вечера видеопроектов;
- праздники для родителей с демонстрацией авторских видеопроектов;
- конкурс видеотворчества «Школьный Оскар».

#### **4.2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

*Условиями успешности обучения* в рамках программы кружка являются:

- активность обучаемого;
- повышенная мотивация;
- связь обучения с жизнью школы;
- самостоятельность мышления;
- трансляция работ на школьных мероприятиях

*Технология создания видеопроекта:*

- Генерация идеи (замысла). Определяется тема будущего фильма;
- Создание кадрового сценария. Изначально надо стараться мыслить образами;
- Фотосессия. Фотографирование необходимых по сценарию объектов или поиск нужных изображений в источниках (помним об авторском праве)
- Звуковое оформление. Подбор нужной музыки, песни или запись текста;
- Монтаж. Соединяем и монтируем всё вместе средствами доступного видео или графического редактора, сохраняем в файл.

