

Негосударственное (частное) общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа "Гелиос"

Аннотация к рабочей программе  
учебного курса внеурочной деятельности «Видеомонтаж»

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности «Видеомонтаж» разработана в соответствии с пунктом 32.1. ФГОС ООО и реализуется 1 год в 5 классе.

Рабочая программа разработана учителем Важениной М.А. в соответствии с положением о рабочих программах и определяет организацию образовательной деятельности учителем в школе по учебному курсу внеурочной деятельности «Видеомонтаж».

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности «Видеомонтаж» является частью ООП ООО, определяющей:

- содержание;
- планируемые результаты (личностные, метапредметные и предметные);
- тематическое планирование с учетом рабочей программы воспитания с указанием количества академических часов, отводимых на изучение каждой темы и возможностью использования Э(Ц)ОР.

Рабочая программа согласована с заместителем директора по воспитательной работе НОУ СОШ «Гелиос».

30.08.2023

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ (ЧАСТНОЕ) ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА «ГЕЛИОС»

СОГЛАСОВАНО

31.08.2023г.

Заместитель директора по воспитательной работе

 /Прусакова Т.Г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор НОУ СОШ «Гелиос»

 Балтина А.Ю.

Приказ № 2968 от 31.08.2023 г.

*Приложение к основной образовательной программе основного общего образования*

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного курса внеурочной деятельности «Видеомонтаж»**

для обучающихся 5класса

Екатеринбург, 2023 год

## **Пояснительная записка**

Образовательная программа внеурочной деятельности «Видеомонтаж» даёт общее представление о способах и средствах видеомонтажа на компьютере, о принципах создания видеороликов в сочетании с подвижной графикой, необходимом программно-техническом обеспечении и перспективах использования компьютерного видеомонтажа в различных областях деятельности.

Структурно курс представляет собой две части. В первой части представлены теоретико-методологические проблемы становления и развития компьютерного видеомонтажа, а во второй части – собственно технология создания видеомонтажа.

На практических занятиях обучающиеся освоят программу видеомонтажа, на основе которой должны будут приготовить свой проект (видеоролик). Тему проекта обучающиеся выбирают самостоятельно по согласованию с преподавателем курса.

Приобретая навыки и умения по использованию видеокамеры и программы видеомонтажа, обучаемые смогут применять их на других дисциплинах.

### **Цель курса:**

- научить приемам ведения фото- и видеосъемки
- дать понимание принципов построения и хранения изображений
- рассмотреть возможности обработки графических файлов
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя элементы графических программ
- научить монтажу видеофильмов программе.

### **Задачи:**

- познакомить с оборудованием для компьютерного монтажа.
- дать представление о способах и средствах видеомонтажа на компьютере.
- рассмотреть принципы создания видеороликов в сочетании с подвижной графикой.
- сформировать навыки по созданию и монтажу видеороликов.
- познакомить со сферами практического использования компьютерного видеомонтажа.

### **Формы организации занятий**

Занятия включают лекционную и практическую часть. Практическая часть курса организована в форме занятий. Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа обучающихся. Тема занятия определяется приобретаемыми навыками. В каждом занятии материал излагается следующим образом:

- Повторение основных понятий и методов для работы с ними.
- Основные приёмы работы. Этот этап предлагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ её достижения.
- Упражнения для самостоятельного выполнения.
- Проекты для самостоятельного выполнения.

### **Планируемые результаты освоения учебного предмета**

#### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

#### **1) патриотического воспитания:**

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

#### **2) духовно-нравственного воспитания:**

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете;

#### **3) гражданского воспитания:**

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах, соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде, готовность к разнообразной совместной

деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

#### **4) ценностей научного познания:**

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

#### **5) формирования культуры здоровья:**

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

#### **6) трудового воспитания:**

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

#### **7) экологического воспитания:**

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

## **8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:**

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

### **Познавательные универсальные учебные действия**

#### **Базовые логические действия:**

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

#### **Базовые исследовательские действия:**

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

#### **Работа с информацией:**

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;  
эффективно запоминать и систематизировать информацию.

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

#### **Общение:**

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

#### **Совместная деятельность (сотрудничество):**

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

### **Регулятивные универсальные учебные действия**

#### **Самоорганизация:**

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

### **Самоконтроль (рефлексия):**

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

### **Эмоциональный интеллект:**

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

### **Принятие себя и других:**

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

В результате освоения курса учащиеся должны знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики
- методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели

- назначение и функции графических программ
- способы фото- и видеосъемки и монтажа сюжетов

должны уметь:

- редактировать изображения в растровом графическом редакторе (выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов – область, лассо, волшебная палочка, перемещать, дублировать, вращать выделенные области, редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления, сохранять выделенные области для последующего использования, монтировать фотографии, применять к тексту различные эффекты)
- редактировать изображения, используя инструменты векторного редактора (создавать рисунки из простых объектов-линий, дуг, окружностей, выполнять основные операции над объектами – удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях, закрашивать рисунки, используя различные виды заливок, работать с контурами объектов, создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории)
- вести фото- и видеосъемку (правильно выбирать точку съемки, строить композицию кадра, правильно использовать освещение, правильно использовать возможности съемочной техники)
- монтировать видеофильмы (производить захват видеофайлов, импортировать заготовки видеофильма, редактировать и группировать клипы, создавать титры, переходы, экспортировать видеофайлы)

## СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Инструктаж по технике безопасности при работе на компьютерах и с видеоаппаратурой.

Технология видеомонтажа.

Учащиеся знакомятся с правилами ведения съемки, с принципом работы видеокамеры, с теоретическими основами видеомонтажа.

Спецэффекты.

У детей совершенствуется процесс создания фильма через обучение создавать переходы и спецэффекты.

Экспорт видеофайлов.

Знакомство с форматом видеофильмов. Запись и вывод готового фильма.

Редактирование изображения в растровом графическом редакторе (выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов – область, лассо, волшебная палочка, перемещать, дублировать, вращать выделенные области, редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления, сохранять выделенные области для последующего использования, монтировать фотографии, применять к тексту различные эффекты).

Редактирование изображения в векторном графическом редакторе (создавать рисунки из простых объектов-линий, дуг, окружностей, выполнять основные операции над объектами – удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях, закрашивать рисунки, используя различные виды заливок, работать с контурами объектов, создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории).

Виды деятельности:

- обзорные и установочные лекции;
- самостоятельное изучение основной и дополнительной литературы,
- компьютерные практикумы;
- поддержка образовательной деятельности обучаемого с помощью телекоммуникационных средств;
- участие в творческих конкурсах.

В процессе изучения данного курса требуется установить соответствующее программное обеспечение по выбору.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УЧЕТОМ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

Наименование темы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Раздел 1. Цифровое оборудование. 9 часов</b>		
1. Введение в цифровое кино - краткая история кинематографа, телевидения	1	Помощь внутри видеоредактора. Видеоматериалы из банка в школе и личные
2. Принципы построения изображения в камере, видеостандарты	1	
3. Обзор камер и их устройство	1	
4. Работа с камерой: <ul style="list-style-type: none"> <li>• планы, кадрирование, композиция</li> <li>• движущиеся картинки, масштабирование, панорамы</li> </ul>	2	
5. Практические занятия по съемке своего фильма	4	
<b>Раздел 2. Компьютерные программы для видеомонтажа. 13 часов</b>		
6. Обзор программного обеспечения для монтажа	1	
7. Интерфейс программы	1	
8. Монтаж и коррекция в выбранной программе	4	
9. Импорт отснятого материала	2	
10. Монтаж фильма	2	

11. Переходы, эффекты	1	
12. Титры	1	
13. Форматы файлов с видеоизображением. Экспорт проекта в формат видео.	1	
<b>Раздел 3. Графические редакторы. 4 часа</b>		
14. Растровая графика. Работа в растровом редакторе	2	
15. Векторная графика. Работа в векторном редакторе	2	
<b>Раздел 4. Создание индивидуального проекта. 8 часов</b>		
16. Разработка проекта. Подготовка материала. Монтаж	6	
17. Защита проекта	2	
<b>ИТОГО</b>	34 часа	

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 646116746743375933883833707902081325236681597477

Владелец Балтина Алла Юрьевна

Действителен с 22.02.2023 по 22.02.2024