

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра информационных систем и технологий обучения

**Организация кружка по работе с видео контентом в школе**

**АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

Студентки 5 курса 561 группы  
направления 44.03.01 Педагогическое образование профиль  
«Информатика»  
факультета компьютерных наук и информационных технологий  
Безрудновой Елены Алексеевны

Научный руководитель:

доцент к. п. н.

\_\_\_\_\_

Храмова М.В.

Зав. Кафедрой:

к. п. н., доцент

\_\_\_\_\_

Александрова Н.А.

## **ВВЕДЕНИЕ**

В наше время на службу человеку приходят такие технические устройства, как телефоны, которые в современном мире служат за частую как устройства для работы с фото и видеоизображениями. Так же такие устройства как: сканеры, цифровые аппараты, видеокамеры. Они находят широкое применение и дома и в школе, и в офисах компаний и многих других сферах человеческой деятельности. Растет и уровень возможностей этих устройств. Становится очевидной необходимостью обучения работы с ними уже в школе.

**Проблема исследования** состоит в том, что ФГОС предусмотрено очень малое количество часов по занятиям, выделенным теме «Мультимедиа», чем необходимо для качественного усвоения материала. В связи с этим возникает необходимость включения темы «Мультимедиа» в программу кружка по информатике.

Этим определяется тематика дипломной работы является: Организация кружка по работе с видео контентом в школе.

### **Цель исследования:**

Разработка программы кружка по работе с видео контентом в школе

**Объект исследования:** процесс формирования навыков работы в графическом и видео редакторе (ах).

**Предмет исследования** - дидактические и методические условия процесса формирования навыков работы в графическом и видео редакторе.

Для достижения цели работы сформулированы следующие **задачи исследования:**

1. Проанализировать нормативно- правовые документы по изучению информатики в школе.
2. Рассмотреть специфику и методические особенности организации кружковой работы по информатике

3. Определить эффективные методы и приемы организации учебного процесса;

4. Разработать программу кружка по работе с видео контентом на для учащихся 7-9 классов.

5. Разработать лабораторные работы для курса по информатики в школе.

**Методы исследования** – изучение литературы, изучение инструментов и приемов работы в мультимедиа.

**Структура работы** – работа состоит из введения, двух ГЛАВ, заключения, списка используемых источников и приложений.

#### КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

**В первом разделе** мы проанализировали основные нормативные документы, регламентирующие образовательную деятельность кружка.

Федеральный компонент Государственного образовательного стандарта (ГОС 2004) утвержденный приказом Минобразования РФ от 5 марта 2004 г. N 1089 "Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования".

В ГОС 2004 в линии информационных технологий было предусмотрено изучение таких тем и направлений, как:

- Рисунки и фотографии.
- Ввод изображений с помощью инструментов графического редактора, сканера, графического планшета, использование готовых графических объектов.

- Геометрические и стилевые преобразования. Использование примитивов и шаблонов.

- Звуки, и видеоизображения. Композиция и монтаж. Использование простых анимационных графических объектов.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным

стандартом (ФГОС 2010 утвержден приказом Министерства образования науки России от 17 декабря 2010 г. № 1897) основного общего образования (ФГОС ООО) курс информатика входит в предметную область «Математика и информатика». В учебном плане основного общего образования на изучение курса информатики отводится по 1 часу в неделю в VII-IX классах с общим количеством часов – 105. Курс информатики на уровне основного общего образования является частью непрерывного курса информатики, который включает в себя также пропедевтический курс в начальной школе и обучение информатике в 10-11 классах (на базовом или профильном уровне).

Проанализировали программы по работе с мультимедиа материалами и пришли к выводу, что их функциональные возможности не в полной мере отвечают современным потребностям.

Рассмотрели особенности организации кружка по информатике в школе в современных условиях.

Кружок – это добровольная организация школьников с постоянным составом, работающая в определенной системе по плану под руководством педагога. Основной задачей дополнительного образования является поддержание стабильного состава группы. Обучение в условиях дополнительного образования носит необязательный характер, поэтому актуальной является угроза уменьшения численности группы и даже ее закрытие.

Занятия в кружке проводятся в школе в кабинете информатики в соответствии с санитарными нормами. Время, которое дети проводят за компьютером строго дозируется.

Реализация программы кружка осуществляется в условиях специально оборудованного кабинета, оснащенного современными компьютерам и программным обеспечением.

Кабинет, должен соответствовать санитарно-гигиеническим и противопожарным требованиям.

Кабинет ИВТ должен быть оснащен:

- программными средствами учебного назначения по курсу "Основы информатики и вычислительной техники" как базового, так и профильных;
- заданиями для осуществления индивидуального подхода при обучении, организации самостоятельных работ и упражнений обучающихся на компьютерах;
- комплектом научно-популярной, справочной и методической литературы;
- журналом вводного и периодического инструктажей обучающихся по технике безопасности (рекомендуется);
- журналом использования комплекта учебной вычислительной техники на каждом рабочем месте;
- журналом отказа машин и их ремонта;
- держателями для демонстрации таблиц и стендами для экспонирования работ учащихся;
- инвентарной книгой для учета имеющегося в кабинете учебного оборудования, годовыми планами дооборудования КИВТ, утвержденными директором школы;
- аптечной первой помощи;
- средствами пожаротушения.

В кабинете ИВТ должна быть картотека учебного оборудования с указанием мест хранения.

Рассмотрели методику использования мультимедиа технологий

Компьютерная обработка видеосюжетов и компьютерная графика - необычайно интересный и перспективный предмет, одни из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессионалы, но и обычные пользователи.

Данные технологии играют важнейшую роль в создании компьютерных игр, современной мультипликации, мультимедийных

учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и т.д. В последнее время у молодежи возникает устойчивый интерес к данным видам деятельности.

**Второй раздел посвящен** моделированию кружковой работы по работе с видео контентом (InShot). Программа адресована подросткам 12—17 лет. Обучающиеся проходят собеседование, направленное на выявление их индивидуальности и склонности к выбранной деятельности. Занятия проводятся в группах и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие, на основании заявлений родителей (законных представителей). Наполняемость в группах составляет: 15 человек.

Мы разработали примерное содержание программы:

Смоделируем программу в зависимости от количества часов и классов.

Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

Таблица 1 - Тематическое планирование

№ п/п	Раздел. Тема	Количество часов		
	ВСЕГО ПО ПРОГРАММЕ	34	17	8
1.	Основные понятия цифрового фото и видео данных.	1	0,5	1
2	Работа с внешними устройствами.	1	0,5	1
3	Стандартные программы для работы со звуком, запись и обработка звука.	1	0,5	1
4.	Работа в программе InShot	10		1
4.1.	Сущность и назначение, возможности про граммы InShot. Методы захвата видео и настройки параметров видеозахвата. Форматы видеофайлов.	1	0,5	
4.2.	Состав окна программы InShot. Запуск программы InShot. Сохранение файла видеотрейнера.	1	0,5	

4.3.	Этапы монтажа фильма. Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика. Быстрый старт: монтаж простого фильма из статических изображений.	1	0,5	
4.4.	Использование плавных переходов между кадрами. Оформление: название, титры, добавление звука. Добавление комментариев. Наложение фоновой музыки.	2	0,5	
4.5.	Создание фонограммы видеofilmа. Создание титров, используя статичные изображения. Установка баланса между оригинальным звуком видеофрагмента и дополнительным аудиотреком.	3	1	
4.6.	Создание видеороликов в InShot.	2	0,5	
5.	Работа в программе SonyVegasPro*	16	5	2
5.1.	Особенности и возможности программы InShot. Рабочее окно InShot. Меню, строка состояния и информационная панель. Настройка характеристик. Импорт изображений.	2	0,5	
5.2.	Способы преобразования форматов файлов. Захват видеоматериала.	2	0,5	
5.3.	Разработка сценария фильма. Упорядочение эпизодов. Редактирование и коррекция изображения. Корректировка баланса цвета.	2	0,5	
5.4.	Эффекты. Наложение сложных эффектов в реальном времени. Фильтры.	3	0,5	
5.5.	Работа с текстом. Создание заголовков. Создание титров.	2	0,5	
5.6.	Создание фоновых изображений. Создание эффектов переходов. Создание анимирован-	2	0,5	
5.7	Создание звуковых эффектов. Наложение и редактирование звука. Вывод фильма. Сохранение проекта.	3	0,5	
6.	Подготовка творческого проекта.	3	1	1

7	Защита проектов	2	1	1
---	-----------------	---	---	---

SonyVegasPro\*- платная программа, ее использование возможно, если финансовые возможности школы это позволяют.

Провели обзор и анализ ПО для кружка по работе с видеоконтентом

Какие программы и приложения лучше использовать при сборке фильма? Перечислим наиболее удобные:

**InShot** – программа для создания видео, есть версия для компьютера, и для телефона (андроид).

**KineMaster** — это профессиональное Android-приложение. Он, по сравнению с другими редакторами, имеет дополнительные функции: работу со слоями, смену режимов наложения, озвучку, контроль скорости, спецэффекты, 3D-переходы и другие. Готовый проект можно загрузить на YouTube, Facebook или другие социальные сети.

**VideoShow** — приложение для iOS и Android. В редакторе можно объединять, обрезать, дробить, поворачивать, разворачивать в обратную сторону, конвертировать и сжимать видео. Можно стереть или поменять фон видео, ускорить или замедлить демонстрацию, наложить фильтры, добавить переходы и звуковые эффекты.

Таблица 2 – Сравнение программного обеспечения

Показатели	InShot	KineMaster	VideoShow
1. Бесплатность	Условная бесплатная	платная	платная
3. Интуитивно понятный интерфейс	+	+	-
4. Область применения	Проекция	Проекция	Проекция
5. Популярность	Популярна	Мало популярна	Мало популярна
6. Анимация, эффекты	есть	есть	есть



Считаю, что InShot лучше подходит, что создания видеороликов для школьников. Пользователи могут создавать видео-коллажи, накладывать фильтры, наклейки, текст. Подходит как для работы с соц.сетями, так и для площадок типа YouTube.

**Преимущества:**

- Работает с фото и видео;
- Многофункциональность;
- Удобный интерфейс;
- Множество положительных отзывов.

**Недостатки:**

- Отображаются рекламные баннеры;
- Отсутствует функция переходов.

Провели апробацию на базе Муниципального общеобразовательного учреждения "Средняя общеобразовательная школа № 6 г. Вольска Саратовской области". Поскольку кружок по информатике был не предусмотрен, благодаря учителю информатики Ертуловой Юлии Сергеевне, которая выделила темы уроков в рамках занятий по теме мультимедиа, мы провели апробацию на уроках.

Апробацию мы проводили с использованием платного программного продукта Sony Vegas Pro. Данный программный продукт имеет приятный и понятный дизайн, что очень важно для многих пользователей. Его можно рассматривать как для получения первого опыта монтирования простых видео, так и для профессиональной работы над крупными и дорогостоящими проектами.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках выпускной квалификационной работы была поставлена цель: разработка программы кружка по работе с видео контентом в школе.

Для достижения цели были решены следующие задачи:

1. Проанализированы нормативно- правовые документы по изучению информатики в школе.
2. Рассмотрена специфика и методические особенности организации кружковой работы по информатике
3. Определены эффективные методы и приемы организации учебного процесса;
4. Разработана программу кружка по работе с видео контентом на разное количество часов для учащихся 7-9 классов.
5. Разработаны лабораторные работы для курса по информатике в школе.

Занятия включают лекционную и практическую часть. Практическая часть организована в форме занятий. Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа обучающихся. Тема занятия определяется приобретаемыми навыками.

В структуру кружка включены теоретические видео уроки, практические задания по темам модулей, тестовые вопросы и выполнение итоговой работы по созданию собственных аудиовизуальных материалов. Разработаны лабораторные работы для курса по информатике в школе.

По итогам проделанных работ в группе отмечается положительная динамика повышения познавательного интереса обучающихся к информатике и работе с видеоконтентом (InShot), что свидетельствует об эффективности разработанных методических материалов.

## Основные источники информации:

1. Приказ Министерства образования РФ от 5 марта 2004 г. N 1089 "Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования" URL: <https://base.garant.ru/6150599/> (дата обращения: 18.08.2020).
2. ФГОС 2010 утвержден приказом Министерства образования и науки России от 17 декабря 2010 г. № 1897 URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/55070507/> (дата обращения: 20.08.2020).
3. Босова Л. Л. Информатика и ИКТ. 5 класс. Поурочные разработки / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. - М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2017. - 168 с.
4. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ. 5-7 класс. Учебная программа и поурочное планирование / Л.Л. Босова А.Ю. Босова. - Москва: Гостехиздат, 2019. - 802 с.
5. Могилев А.В. Информатика: Учебное пособие для студентов пед. вузов / А.В. Могилев, Н.И. Пак, Е.К. Хеннер. Под ред. Е.К. Хеннера. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – 816 с.
6. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.1251–03 (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 3 апреля 2003 г. N 27) // Российская газета. № 106, 3.06.2003.