

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г. Иркутска
Средняя общеобразовательная школа №35

Утверждаю:

Директор МБОУ СОШ №35

Т.В. Большедворская

Приказ № 01-09 от 19.09.2013 г.

Согласовано:

Зам. Директора по УВР

2013 г.

А.В. Щекорин

Рассмотрено:

На заседании МО учителей
математики, информатики,
физики

Протокол №1 от .2013 г.

Руководитель МО

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

«В ЦЕНТРЕ ОБЪЕКТИВА»

Ламухина Галина Васильевна

учителя информатики и ИКТ, педагог дополнительного образования

Рабочая программа

составлена на

Основе «Компьютерная

графика» Л.А. Залоговой

и программа элективного

курса для 10–11-х классов

«Видеомонтаж»

Туголуковой А. А. 2012 г.

2013 – 2016 уч. год

Пояснительная записка

Программа «Детское телевиденье» направлена на повышение внимания детей к области обработки фото- и видео - информации.

В жизни современного человека информация играет огромную роль. «Детское телевиденье» - это развивающее образовательное пространство, оснащенное компьютерной техникой, современным фото- и видео оборудованием, в рамках которого школьники 11– 17 лет приобретают первоначальные навыки работы в сфере СМИ.

Любые объемы информации человек лучше усваивает, когда она поступает через канал зрения. Поэтому доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются средства для работы с изображениями, и специалисты, умеющие грамотно работать с этими средствами. Это исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области компьютерной графики и видеомонтажа, операторы и кинорежиссеры.

Актуальность программы. Программа «Детское телевиденье» актуальна, так как детская журналистика приобщает подрастающее поколение к интеллектуальному и духовному потенциалу общества, служит важным каналом передачи информации и одновременно – средством коммуникации, которая позволяет данной аудитории общаться друг с другом и познать их. Данная программа пользуется большой популярностью у детей, так как умение работать с различными редакторами видео, звука монтажа, фотосъемки и видеосъемки является важной частью информационной компетентности ученика.

Педагогическая целесообразность. Данная программы состоит в комплексном методе обучения принципиально разным видам деятельности в рамках одного направления. Постигание тележурналистики, основ видеосъемки и видеомонтажа расширяет для ребенка возможности самореализации и, в дальнейшем, профориентации. Тенденции, связанные с изменением

информационной среды, определяют необходимость подготовки универсальных журналистских кадров. Владение новыми информационными технологиями является одним из условий конкурентоспособности человека в современной жизни.

Направленность программы. Социально – педагогическая направленность. Занятия в объединении позволят сформировать у каждого обучающегося, как технические навыки работы с видеокамерой и программами видеомонтажа, так и способствовать развитию интеллектуально-творческих способностей в процессе работы над созданием текстового сценария видеосюжета или видеофильма.

Срок освоения 1 год, 200 часов , 12 часов в неделю.

Цель программы: развить у детей творческий потенциал в области техники, информатики и математики с помощью овладения ими методами системного администрирования, помощь в профессиональном самоопределении.

Задачи.

обучающие:

- развивать познавательный интерес к журналистской деятельности, изучить историю журналистики и основы журналистского творчества;
- сформировать основные навыки, необходимые журналисту для создания телесюжетов, телепередач через игровую, познавательную, трудовую и творческую деятельность;
- обучить коллективно-групповой деятельности;

развивающие:

- развивать у воспитанников такие личностные качества, как коммуникабельность, толерантность, самостоятельность, ответственность, активность;
- расширять возможности реализации способностей учащихся в различных видах деятельности;
- развивать внимательность и наблюдательность воспитанников при работе с информационными материалами;
- формировать у детей потребности в саморазвитии;

воспитательные:

- создавать положительный эмоциональный настрой и благоприятный микроклимат в коллективе;
- формировать активную жизненную позицию;
- формировать чувства сплоченности, доверия, ответственности за себя и других.

Отличительная особенность Учащиеся проходят обучение в процессе работы над реальным телевизионным продуктом. Такая работа в составе детской студии имеет четкие сроки, накладывает на весь коллектив и каждого человека большую ответственность за выполнение взятых на себя обязательств.

Синтетическая природа телевидения (взаимодействие слова, звука, изображения) конечно, усложняет процесс обучения основам телевизионных профессий. Ребенку необходимо овладеть устной и письменной речью, выразительными средствами видеоряда, сценарным мастерством, основам монтажа – только в этом случае он сможет полноценно участвовать во всех этапах производства телепрограммы. Именно поэтому программа предусматривает знакомство с азами различных телевизионных специальностей, позволяющих подростку оценить свои способности и в дальнейшем выбрать специализацию.

Программа может корректироваться, исходя из интересов учащихся, уровня их подготовки и конкретных задач на данном этапе, могут меняться последовательность изложения материала, распределение часов и формы и методы занятий.

Система занятий построена таким образом, чтобы на каждом занятии ребенок узнавал что-то новое, обогащая свой словарный запас, приобретал навыки самостоятельной работы в различных жанрах журналистики; создавать репортажи.

Программа рассчитана для детей 12-17 лет. Знания и умения, приобретенные в результате реализации программы дополнительного образования детей «Детское телевиденье», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, фотосъемки и журналистики.

Формы и режим занятий; Занятие включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где предусмотрена работа в подгруппах. Чтобы сделать занятие разнообразнее и интереснее, активно используются такие формы, как просмотр фильма и обсуждение (синема-технологии), экскурсия, съемка на природе, викторина, мастер-класс, самостоятельное изучение тематических ресурсов Интернет, конкурс, съемка на мероприятиях, тематические лагеря и выездные сборы и т.д.

При обучении на занятиях используется наглядный материал в виде инструкционных карт (Приложение 1). Большое внимание уделяется технике безопасности и охране зрения и осанки.

Ожидаемые результаты и способы их проверки.

Проверка знаний - важный этап работы, формирующий у детей представление о результативности своей деятельности, развивает их самопознание. Важно, чтобы анализ деятельности детей оставил у них только положительные чувства и стремление к дальнейшей работе.

На протяжении изучения обучающимися программы осуществляются различные виды контроля, направленные на уровень усвоения изученного материала. Что бы иметь представление о имеющихся у ребенка навыках информационно технического труда и творческих задатках при поступлении в объединение осуществляется входящая диагностика тестирование в форме беседы. (Приложение 2). Текущий контроль проводится по окончании изучения определенного раздела программы и позволяет проверить полученные знания и умения и уровень готовности к изучению новой темы. Может проводиться в форме тестирования или организации персональных **выставок** (Приложение 3). Для выявления уровня развития творческих способностей детей и дальнейшего построения индивидуальной работы с ними два раза в год (октябрь, май) проводится итоговый контроль в форме тестирования и выполнения творческих работ.

Учащиеся должны знать:

1. Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;

2. Методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
3. Способы получения цветовых оттенков на экране монитора и принтере;
4. Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
5. Способы сохранения видео в различные форматы;
6. Способы импортирования видео;
7. Методы сжатия графических файлов;
8. Проблемы преобразования графических файлов;
9. Назначение и функции различных графических программ;
10. Способы хранения изображений в файлах;
11. Методы сжатия данных;
12. Проблемы преобразования форматов файлов;
13. Основы цифрового видео;
14. Различные программы видеомонтажа;

Учащиеся должны уметь:

1. Различать форматы графических файлов и видео продуктов, понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
2. Создавать собственные иллюстрации и видеоролики, используя главные инструменты графического редактора Gimp и программу по видео обработки Movie Maker, а именно:
3. Создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
4. Выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
5. Формировать собственные цветные оттенки в различных цветовых моделях;
6. Создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
7. Работать с контурами объектов;
8. Создавать рисунки из кривых;
9. Создавать иллюстрации с использованием метода упорядочивания и объединения объектов, а также операции вычитания и пересечения;

- 10.Получать объемные изображения;
- 11.Применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и т.д.);
- 12.Владеть способами работы с изученными программами;
- 13.Выполнять обмен файлами между различными программами;
- 14.Создавать собственные фильмы по выбранной тематике;
- 15.Владеть приемами организации и самоорганизации работы по изготовлению фильма;
- 16.Коллективно разрабатывать и публично защищать созданные проекты;
- 17.Осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность.
- 18.Обрабатывать графическую информацию с помощью растровой программы Gimp, а именно:
- 19.Выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (Область, Лассо, Волшебная палочка и др.);
- 20.Перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- 21.Редактировать фотографии и видео с использованием различных средств художественного оформления;
- 22.Сохранять выделенные области для последующего использования;
- 23.Монтировать фотографии и видео (создавать многослойные документы)
- 24.Применять к тексту различные эффекты;
- 25.Выполнять цветовую и тоновую коррекцию фотографий и видео;
- 26.Ретушировать фотографии;
- 27.Выполнять обмен файлами между графическими программами;
- 28.Создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- 29.Выполнять обмен графическими данными между различными программами

Методическое обеспечение

Применяемые технологии

В процессе реализации образовательной программы используются следующие методы:

- словесный метод: объяснение, рассказ, беседа-рассуждение;
- работа с печатными текстами – интонационно выразительное чтение, переработка материала;
- видео- и аудиометод: просмотр телевизионных материалов, прослушивание рабочих звукозаписей;
- игротехника: релаксационные, творческие, развивающие, сюжетно-ролевые игры;
- тренинги и упражнения;
- дискуссии.

Формы занятий: Занятие включает в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где предусмотрена работа в подгруппах. Практическая часть – в форме самостоятельных заданий (практических работ на компьютере) и творческих работ, что является важной составляющей всего курса. Теоретическая и прикладная часть программы изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

В ходе выполнения индивидуальных работ, педагог консультирует учащихся и при необходимости оказывает им помощь. Выполняя практические задания, учащиеся не только закрепляют навыки работы с программами, но и развивают свои творческие способности. Каждое занятие начинается с мотивационного этапа, ориентирующего учащегося на выполнение практического задания по теме.

Тема занятия определяется приобретаемыми навыками, например «Создание рисунков из кривых». Изучение нового материала носит сопровождающий характер, учащиеся изучают его с целью создания запланированного образовательного продукта (рисунка, логотипа, плаката и др.).

Одной из форм работы могут быть занятия – семинары (занятия-исследования), где учащиеся, разбившись на группы, самостоятельно исследуют определенные возможности программы, затем обмениваются полученными

знаниями. В итоге учащиеся должны овладеть полным спектром возможностей работы с программой.

Формы отчетности и контроля

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учащихся (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам программы.

Основой для оценивания деятельности учащихся являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учащимся минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах программы дополнительного образования детей «Детское телевиденье». Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учащихся, которые определены в рабочей программе педагога и в индивидуальных образовательных программах учащихся.

Учащийся выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью педагог выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Проверка достигаемых учащимся образовательных результатов производится в следующих формах:

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащихся выполняемых заданий - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности учащихся и педагога; осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии;

- взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;

- текущая диагностика и оценка педагогом деятельности учащихся;
- промежуточное тестирование учащихся - усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов.

- итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме публичной защиты творческих работ (индивидуальных или групповых);

На основе творческих работ проводятся конкурсы и выставки, формируются личностный рост учащегося. Данный тип контроля предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса. Формой итоговой оценки каждого учащегося выступает образовательная характеристика, в которой указывается уровень освоения им каждой из целей курса и каждого из направлений индивидуальной программы учащегося по курсу.

Материально техническое обеспечение

- Персональный компьютер с процессором не ниже 1,2 ГГц и 256 Мб оперативной памяти с установленной операционной системой Linux или Windows
- Цифровой фотоаппарат.
- Сканер.
- Выход в Интернет (желателен, но не обязателен)
- Графические редакторы Gimp, и программа для видеомонтажа Movie Maker

Межпредметные связи

Знания, полученные при реализации программы дополнительного образования детей «Детского телевиденья». Учащиеся могут использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний — физике, химии, биологии и др. При реализации программы дополнительного образования детей «Детское телевиденье» учащиеся опираются на знания, которые получили на уроках в школе. Знания, полученные на уроке геометрии позволяют учащимся на занятии правильно использовать геометрические фигуры (Лассо, линии, квадрат, круг и др.) и с помощью них создавать рисунки. Знания, полученные на уроках изобразительного искусства, позволяют воспитанникам правильно совмещать

цвета и делать цвета коррекцию. Знания, полученные на уроках русского языка позволяют, учащимся правильно создавать титры, и подписывать свои коллажи. Созданные фильмы могут быть использованы в докладе, мультимедиа - презентации, размещены на Web - странице, в школьной или в домашней видеотеке. Знания и умения, приобретенные в результате реализации программы дополнительного образования детей «Детское телевиденье», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области обработки цифрового видео и фото. Кроме этого, знания, полученные в процессе реализации программы дополнительного образования детей «Детского телевиденья», являются фундаментом для освоения программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Учебно-тематический план

№	Наименование раздела. Темы.	Кол- во часов, общее	Кол- во часов, теор.	Кол- во часов, практ.
1	2	3	4	5
I	История фотография, правила создания фотографий	36	19	17
1	История фотографии	2	2	
2	Знакомство с устройством фотоаппарата	2	1	1
3	Уход за фотоаппаратом	2	1	1
4	Правила фотосъемки	2	1	1
5	Приемы работы с фотоаппаратом	2	1	1
6	Первые шаги фотосъемки	4	2	2
7	Обработка полученного материала	4	2	2
8	Осенняя фотосъемка.	4	2	2
9	Фотосъемка осенних пейзажа	4	2	2
10	Основы фотографирования детей	2	1	1

11	Основы фотопортрета. С чего начинается хороший портрет	2	1	1
12	Фоторепортаж. Знакомство с видами фоторепортажа.	4	2	2
13	Контрольная диагностика учащихся	2	1	1
II	Основы видеосъемки	16	8	8
1	История создания цифровой и видеокамеры	2	1	1
2	Уход и работа с цифровыми носителями	2	1	1
3	Приемы работы с видеокамерой	4	2	2
4	Первые шаги видеосъемки	2	1	1
5	Просмотр и обсуждение полученного материала	2	1	1
6	Основы цифрового видео	2	1	1
7	Перенос и сохранение видеосъемки на другие носители	2	1	1
III	Основы журналистики	14	7	7
1	Интервью. Подготовка к интервью	2	1	1
2	Проба интервью. Работа над ошибками	4	2	2
3	Запись интервью с педагогами школы	4	2	2
4	Запись интервью с учениками школы	4	2	2
IV	Компьютерная графика	80	33	47
1	Методы представления изображений	2	1	1
2	Знакомство с графическим редактором Gimp	2	1	1
3	Рабочее окно графического редактора Gimp	2	1	1
4	Меню, строка состояния и информационная панель gimp	4	2	2
5	Инструменты графического редактора gimp	2	1	1
6	Коррекция красных глаз	2		2
7	Черно-белое цветное фото	4	2	2
8	Градиентное объединение изображений	4	2	2
9	Радужный цвет глаз	2		2

10	Редактирование и коррекция изображения	2		2
11	Рисование птички Angry Birds	4	2	2
12	Рисование «Пингвина»	4	2	2
13	Как состарить фотографию	4	2	2
14	Как сделать размытый фон на фотографии	4	2	2
15	Создание фоновых изображений	2		2
16	Объединяем две фотографии в одну	4	2	2
17	Как сделать рамку на фото	2		2
18	Повышение резкости фотографии	2		2
19	Скругленные углы на фото	2		2
20	Как сделать взгляд выразительным	4	2	2
21	Фото в винтажном стиле	4	2	2
22	Солнечные лучи сквозь тучи	4	2	2
23	Создание визитки	4	2	2
24	Разработка творческих проектов: 1.Творческий альбом «Live», 2.Творческий альбом «Моя семья», 3.Творческий альбом «Мой друг»	10	5	5
V	Основы видеомонтажа	54	19	35
1	Особенности и возможности программы Movie Maker	2	1	1
2	Меню, строка состояния и информационная панель Movie Maker	4	2	2
3	Импорт изображений, видео и звука	4	2	2
4	Захват видеоматериала	4	2	2
5	Windows Movie Maker "Переходы и эффекты"	2		2
6	Windows Movie Maker Функции "Разделить клип" и "Сфотографировать"	4	2	2
7	Создание титров	4	2	2
8	Создание эффектов переходов	2		2
9	Создание эффектов переходов	2		2

10	Windows Movie Maker "Практическое создание фильма"	2		2
11	Разработка сценария фильма	2		2
12	Сохранение фильма	2		2
13	Разработка творческих проектов: 1.Социальный видеоролик «Дружба», 2.Музыкальный видеоролик, 3.Видеоролик «Добро»	10	4	6
14	Подготовка и защита творческих проектов	10	4	6
	Итог	200	86	144

Содержание занятий.

Раздел «История фотография, правила создания фотографий» (24ч.)

1. История фотографии. История фотоаппаратов, и создание фотографий. Техника безопасности в кабинете.
2. Знакомство с устройством фотоаппаратом. Основные принципы работа с фотоаппаратом. Из чего состоит фотоаппарат, и его функции.
3. Уход за фотоаппаратом. Основные правила ухода за фотоаппаратом.
4. Правила фотосъемки. Практическое занятие. Правила работы с фотоаппаратом.
5. Приемы работы с фотоаппаратом. Основные принципы и законы юного фотографа.
6. Первые шаги фотосъемки. Приемы работы с фотоаппаратом. Основные принципы и законы юного фотографа.
7. Обработка полученного материала. Практическая работа коррекция фотографий через компьютерные программы.
8. Осенняя фотосъемка. Практическая работа с фотоаппаратом «Осенняя фотосъемка»
9. Фотосъемка осеннего пейзажа. Практическая работа с фотоаппаратом «Осенний пейзаж»
10. Основы фотографирования детей. Правила фотосъемки детей. Практическая работа с фотоаппаратом «Детская улыбка»
11. Основы фотопортрета. Правила создание фотопортретов, история фотопортретов. Создание фотопортрета.
12. С чего начинается хороший портрет. Правила создание фотопортретов, история фотопортретов. Создание фотопортрета.
13. Фоторепортаж. История фоторепортажа. Практическая работа «Фоторепортаж»
14. Знакомство с видами фоторепортажа. Различные виды фоторепортажа.
15. Контрольная диагностика учащихся. Тестирование.

(Все занятия в данном разделе проходят по 2ч.)

Раздел «Основы видеосъемки»(14ч.)

4. История создания цифровой и видеокамеры. История создания фильмов и первой видеокамеры.
5. Уход и работа с цифровыми носителями. Основные правила работы и уход за видеокамерой.
6. Приемы работы с видеокамерой. Основные законы видеосъемки.
7. Первые шаги видеосъемки. Основные законы видеосъемки. Покадровая видеосъемка
8. Просмотр и обсуждение полученного материала. Практическая работа «Перенос видео с камеры на компьютер» , обсуждение полученного материала,

9. Основы цифрового видео. Основные форматы видео, хранение видео материала
10. Перенос и сохранение видеосъемки на другие носители. Практическая работа «Перенос видео с камеры на компьютер», форматы данных.

Раздел «Основы журналистики» (8ч.)

4. Интервью. Подготовка к интервью. Понятие интервью. Общепринятое интервью.
5. Проба интервью. Работа над ошибками. Подготовка вопросов для интервью, как нужно брать интервью, разминка речевого аппарата. Работа над ошибками интервью.
6. Запись интервью с педагогами школы. Разработка текста для интервью, запись интервью в школе.
7. Запись интервью с учениками школы. Разработка текста для интервью, запись интервью в школе.

Раздел «Компьютерная графика»(58ч.) (В данном разделе все занятия проходят в практическом варианте. В результате изучения данного раздела учащиеся создают свои индивидуальные проекты по заданным темам).

1. Методы представления изображений
2. Знакомство с графическим редактором Gimp
3. Рабочее окно графического редактора Gimp
4. Меню, строка состояния и информационная панель gimp(4ч)
5. Инструменты графического редактора gimp
6. Коррекция красных глаз
7. Черно-белое цветное фото
8. Градиентное объединение изображений
9. Радужный цвет глаз
10. Редактирование и коррекция изображения
11. Рисование птички Angry Birds
12. Рисование «Пингвина»
13. Как состарить фотографию
14. Как сделать размытый фон на фотографии
15. Создание фоновых изображений
16. Объединяем две фотографии в одну
17. Как сделать рамку на фото
18. Повышение резкости фотографии
19. Скругленные углы на фото
20. Как сделать взгляд выразительным

21. Фото в винтажном стиле

22. Солнечные лучи сквозь тучи

23. Создание визитки

24. Разработка творческих проектов (10ч):

1. Творческий альбом «Live»,
2. Творческий альбом «Моя семья»,
3. Творческий альбом «Мой друг»

Раздел «Основы видеомонтажа»(40ч.) (В данном разделе все занятия проходят в практическом варианте. В результате изучения данного раздела учащиеся создают свои индивидуальные проекты по заданным темам).

4. Особенности и возможности программы Movie Maker. Изучение программы Movie Maker.
5. Меню, строка состояния и информационная панель Movie Maker
6. Импорт изображений, видео и звука. Работа со звуком в программе Movie Maker
7. Захват видеоматериала
8. Windows Movie Maker "Переходы и эффекты"
9. Windows Movie Maker Функции "Разделить клип" и "Сфотографировать"
10. Создание титров
11. Создание эффектов переходов
12. Создание эффектов переходов
13. Windows Movie Maker "Практическое создание фильма"
14. Разработка сценария фильма
15. Сохранение фильма

16. Разработка творческих проектов (8ч.)

1. Социальный видеоролик «Дружба»,
2. Музыкальный видеоролик,
3. Видеоролик «Добро»

17. Подготовка и защита творческих проектов (8ч.)

Обеспечение деятельности

1 Стол – учительский,

1 кресло – учительское,

5 столов – ученических,

14 стульев – ученических,

14 компьютерных столов,
14 компьютерных ученических кресел,
14 компьютеров – ученических,
1 компьютер – учительский,
1 проектор,
1 интерактивная доска,
1 документ камера,
1 фотоаппарат
1 видеокамера

Список литературы

1. Багиров Э.Г. Основы телевизионной журналистики. - М., 1987.
2. Васильева Л. А. Делаем новости! – М., 2002.
3. Головин Б.Н. «Основы культуры речи». – М., 1988 г.
4. Гольдин В.Е. Речь и этикет М. Просвещение 1983;
5. Горохов В. М. Проблемы журналистского мастерства. М., 1972
6. Журбина Е.И. Теория и практика художественно-публистических, жанров. - М., 1969.
7. Законодательство Российской Федерации о средствах массовой информации. М., 2011.
8. Кузнецов Г. Журналист на экране. М. 1985.
9. Кузнецов Г.В. Как работают журналисты ТВ. Учебное пособие. – М., 2000.
10. Кузнецов Г.В. ТВ-журналистика. Критерии профессионализма. Пособие для ВУЗов. Серия: «Практическая журналистика». - М., 2002.
11. Лазутин Г.В. «Профессиональная этика журналиста». – М., 2000 г.
12. Лупьян Я. Барьеры общения, конфликты, стресс. Минск, 1990.
13. Леонтьев А. Психология общения. М. 1997.
14. Муратов С. А. Телевизионное общение в кадре и за кадром. – М., 2007.
15. Одинцов В.В. «Стилистика текста». – М., 1980 г.
16. Олешко В.Ф. Журналистика как творчество. - М., 2003.
17. Равенский Ю.И., Богданова Г.А. «Развивайте дар речи». – М., 1990 г.

- 18.Рощин С. Психология и журналистика. М. 1989 г.
19. Сагал Г. «Двадцать пять интервью». – М., 1978 г.
20. Саппак В. Телевидение и мы. М. 1963. г.
- 21.Формановская Н.И. «Речевой этикет и культура общения». – М., 1989 г.
22. Цейтлин С.Н. «Речевые ошибки и их предупреждение». – М., 1982 г.
23. Шерковин Ю. Процессы памяти и массовая коммуникация. М. 1983.
24. Энциклопедический словарь юного филолога.-М., 1984.
- 25.<http://www.metod-kopilka.ru/page-1-1-40.html>
- 26.<http://school88.vseversk.ru/statja-filatova-sv-kabelnoe-televidenie-shkoly>
- 27.<http://www.media-edu.ru/index.php?id=1472>
- 28.<http://evartist.narod.ru/text1/09.htm>
- 29.<http://ru.wikipedia.org/wiki/Телевидение>
- 30.<http://www.journ-lessons.com/litra.html>

Приложение 1

Практическое занятие

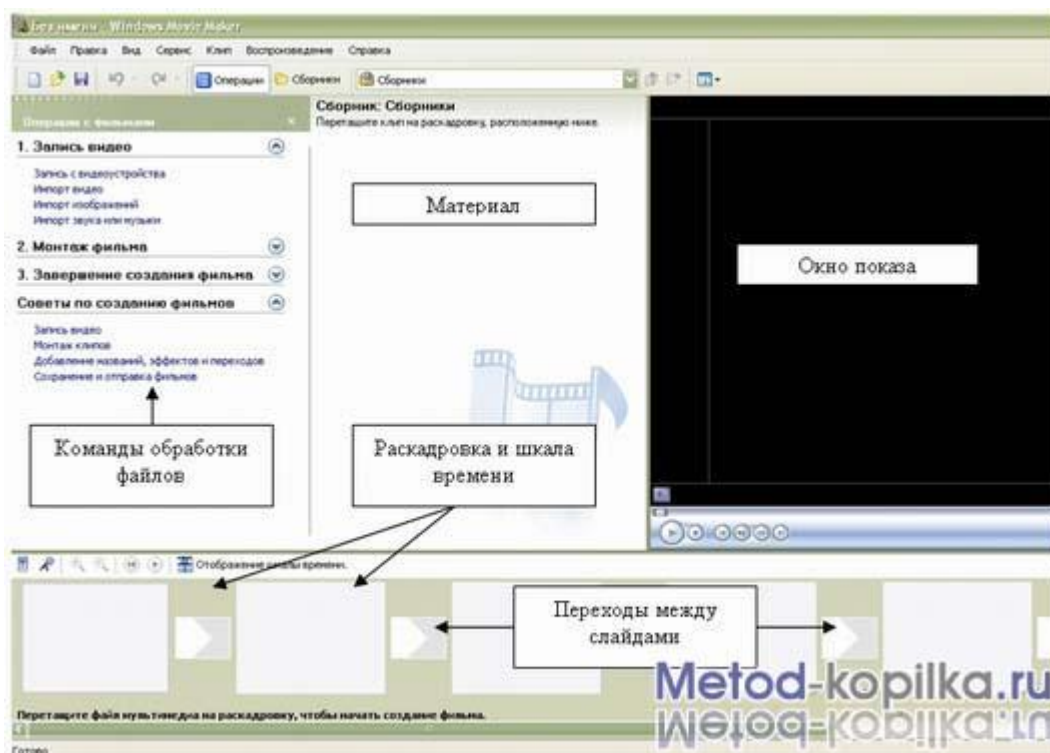
Наименование занятия: «Видеомонтаж с использованием специализированного программного обеспечения»

Цели:

- научиться монтировать видеофильмы из отдельных файлов, разного типа: графических, звуковых, текстовых и пр.;
- присваивать различные эффекты;
- сохранять проекты в формате видеофильмов, для дальнейшего воспроизведения;
- редактировать готовый видеофильм.

Мультимедиа – устройства, позволяющие представлять информацию в аудио и видеовиде.

Мультимедийные программы – программные средства, позволяющие обрабатывать аудио и видеoinформацию.



Область, в которой создаются и монтируются проекты, отображается в двух видах: на раскадровке и на шкале времени. В процессе создания фильма можно переключаться между этими двумя видами.

Раскадровка

Раскадровка является видом по умолчанию в программе Windows Movie Maker. Раскадровку можно использовать для просмотра и изменения последовательности клипов проекта. Кроме того, в этом виде можно просмотреть все добавленные видеоэффекты и видеопереходы.

Шкала Времени

Шкала времени позволяет просматривать и изменять временные параметры клипов проекта. С помощью кнопок на шкале времени можно выполнять такие операции, как изменение вида проекта, увеличение или уменьшение деталей проекта, запись комментария или настройка уровня звука. Чтобы вырезать нежелательные части клипа, используйте маркеры монтажа, которые отображаются при выборе клипа. Проект определяют все клипы, отображаемые на шкале времени.

Видео

Видеодорожка позволяет узнать, какие видеоклипы, изображения или названия были добавлены в проект. Можно развернуть видеодорожку, чтобы

отобразить соответствующее звуковое сопровождение видео, а также все добавленные видеопереходы. Если добавить видеоэффекты в изображение, видео или название, на клипах появится маленький значок, указывающий на то, что в этот клип добавлен видеоэффект.

Аудио

Звуковая дорожка позволяет просмотреть звук, который включен во все видеоклипы, добавленные в проект. Как и дорожка перехода, звуковая дорожка отображается только в том случае, если развернута видеодорожка.

Работа в программе Windows Movie Maker

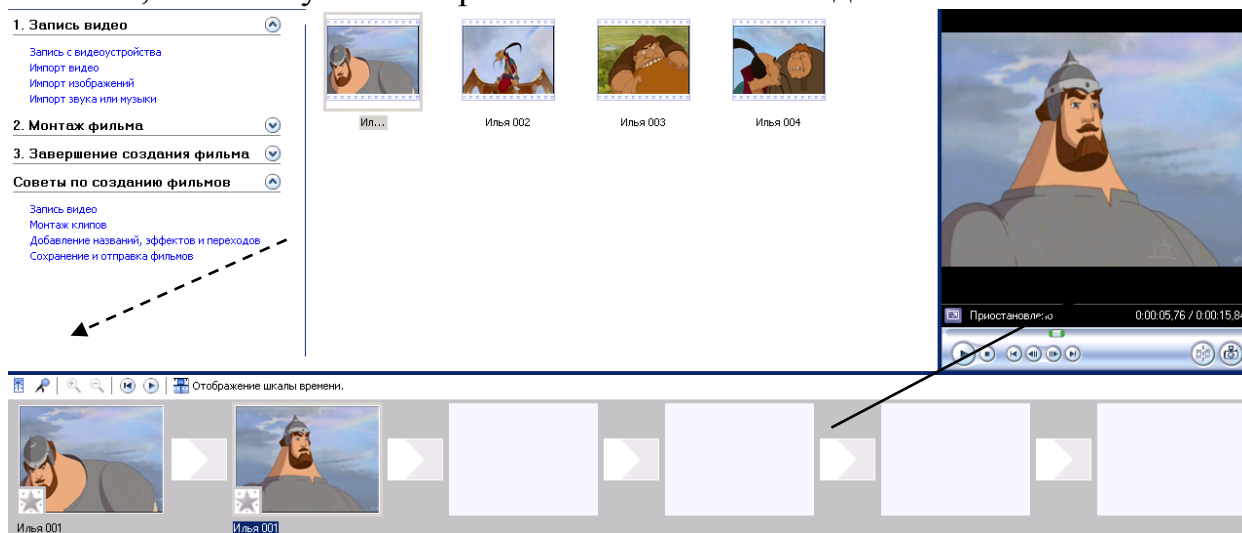
1. Запустите Windows Movie Maker. **Пуск – Программы - Windows Movie Maker**
2. Настройка интерфейса программы: проверьте меню **Вид**, активными являются (установлены флажки) пункты **Панель инструментов, строка состояния, Панель задач**.
3. Рассмотрите в левой части окна **Панель задач**. Определите, какие задачи Windows Movie Maker позволяет выполнить.
4. Займемся монтажом видеофильма. **На панели задач** выберите пункт **Импорт изображений**. Выберите 3 – 5 графических файлов, удерживая кнопку **CTRL**, и щелкните кнопку **Импорт**.
5. В центральной части окна на панели **Сборник** вы видите ваши выбранные графические файлы. Перенесите их последовательно один за другим в нижнюю часть экрана в окна раскадровки.
6. Добавим эффекты рисунка. Для этого: **Сервис – видеоэффекты**. Просмотрите видеоэффекты и выберите любой понравившейся. Перенесите его на 1 кадр. В правой части окна располагается плеер, нажмите кнопку **→ (Воспроизведение)**. Просмотрите эффект в плеере. Аналогично примените эффекты следующим кадрам видеофильма.
7. Между кадрами можно установить эффекты переходов. Для этого: **Сервис – Видеопереход**. В центральной части окна рассмотрите примеры видеопереходов. Выберите любой понравившейся, перенесите в нижнюю часть экрана на раскадровку и установите между двумя соседними кадрами. Аналогично установите видеопереходы для оставшихся кадров фильма.
8. Просмотрите результат монтажа в плеере. Есть возможность предварительного просмотра фильма во весь экран. Для этого: **Вид – Во весь экран**.
9. Добавим титульный кадр и финальный кадр фильма. Для этого: На панели задач выбираем пункт **Создание названий и титров**. Выбираем пункт **Добавить название в начале фильма**. Вводим название фильма. Измените анимацию текста, его шрифт и цвет. Поэкспериментируйте, просматривая предварительный результат в окне плеера. Примените выбранные свойства, щелкнув по кнопке **Готово, добавить название в фильм**.

10. Создайте титры в конце фильма. Выполняйте операции самостоятельно, аналогично п. 9.
11. Добавим звуковое сопровождение к фильму. На панели задач выбираем пункт **Импорт звуки и музыки**. Выбираем местонахождения звуковой информации. Перенесите звуковой файл на раскадровку. Если звуковой файл оказался длиннее фильма, необходимо отрезать лишнее, для этого: подведите указатель мыши к крайнему правому положению звуковой ленты и удерживая переместите до нужного места (указатель принимает вид двойной красной стрелки).
12. Сохраним созданный проект в виде фильма под своей фамилией. Для этого: **Файл – Сохранить файл фильма - Мой компьютер – Далее – Введите имя файла, например, Васильев – выберите папку своей группы, используя кнопку Обзор – Далее – Установите флажок в пункте – Воспроизвести фильм после нажатия кнопки готово**. Нажмите кнопку **Готово**. Подождите немного, фильм сохраняется в видеоформате.

Порядок выполнения работы

Задание 1

1. Скачайте и разархивируйте материалы к практическому заданию.
2. Запустите Windows Movie Maker.
3. Импортируйте видео: Илья Муромец.wmv
4. Перетащите клипы на раскадровку и разбейте каждый клип на 2 логически завершённые части. Для этого выделите текущий клип, в проигрывателе клипа передвиньте бегунок, отмеченный стрелкой, на точку разделения клипа, воспользуйтесь верхним меню Клип - Разделить.



5. Добавьте эффекты переходов от клипа к клипу: Сервис-Видеопереходы.
6. С помощью контекстного меню (пр. кн. мыши). К первому клипу примените эффект Появление, а к последнему – Исчезание. Теперь добавьте эффекты к самим клипам. Для этого кликните пр. кнопкой мыши на интересующем вас клипе, выберите пункт Видеоэффекты, в появившемся окне выберите нужный эффект и нажмите кнопку Добавить>>.
7. Добавьте следующие эффекты к фильму, по вашему усмотрению:
 - Клякса,
 - замедление в 2 раза,
 - исчезание в белый фон,
 - оттенок сепия,
 - эффект фильма под старину,
 - точечное.
8. Добавьте титры в конце фильма.
9. На последние 3 кадра наложите импортированную музыку.
10. Для этого импортируйте музыкальный трек из скачанной папки. Увеличьте размер раскадровки, нажав несколько раз на лупе знаком «+». Перетащите трек на начало 3-го с конца файла, затем удалите лишнюю часть трека так, чтобы его завершение совпадало с окончанием мультфильма. Щелкните по значку Уровень звука, отмеченному на рисунке пунктирной стрелкой, перетащите бегунок в положение Звук или музыка. Выделите пустую часть звукового трека (которая соответствует клипам от начала до 3-го с конца) и

перенесите бегунок в центр шкалы.

11. Сохраните файл в своей папке с именем Мульт (меню Файл-Сохранить файл фильма).

Задание 2

1. Создайте видеоролик содержащий **не менее** 10 кадров, длительностью **не менее** 2 минут на выбранную тему.
2. Вставьте звуковое сопровождение.
3. Сохраните файл видеофильма.
4. Ответьте на контрольные вопросы.

Контрольные вопросы:

1. Опишите основные особенности программы Windows Movie Maker?
2. Перечислите программы аналогичные по функциям программе Windows Movie Maker? В чем их отличия?
3. Какие объекты можно вставлять в программу Windows Movie Maker?
4. Какие форматы видео поддерживает программа Windows Movie Maker?

Сделайте вывод по проделанной работе.

Приложение 2

Примерная входящая диагностика тестирование в форме беседы

1. Любишь ли ты сочинять разные истории?
2. Ты пишешь стихи?
3. Говорят ли тебе, что у тебя дарование быть журналистом, фотографом или видеоператором?
4. Как у тебя успехи с литературой и русским языком, информатикой?
5. Кто-то из твоих родных работает в этой сфере?
7. Тебя часто просят выступить на концертах?
8. У тебя много друзей?

Результаты:

больше - да, у тебя призвание стать журналистом, видеомонтажёром, фотографом!
Если ты отвечаешь искренно, то из тебя получится прекрасный специалист.

больше Б – не знаю, у тебя нет ярко выраженной склонности к этому роду занятий, поэтому попробуй пройти другие тесты. Но при упорном труде и работе над собой ты можешь добиться успеха.

больше -- скорее всего, журналиста из тебя не выйдет. Это профессия творческая, поэтому одного пылкого стремления маловато.

Приложение 3

КРИТЕРИИ АНАЛИЗА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ РАБОТ РЕБЕНКА

Этот диагностический способ отследить динамику развития детской фото-работы, или видеопродукта. Критерии анализа изобразительных работ базируются на взглядах художников, педагогов и психологов. Творческая изобразительная работа определяется художниками по следующим критериям: нестандартность, своеобразность, оригинальность манеры исполнения, романтизм, образность, преобладание субъективно насыщенных эмоций, богатство цветоощущения. Работу можно считать творческой при наличии следующих признаков:

Содержание: оригинальное, неожиданное, нереальное, фантастическое, непосредственное и наивное, особая смысловая нагрузка, отражающая глубины переживания ребенка.

Особенности изображения: сложность в передаче форм, перспективность изображения, многоплановость, узнаваемость предметов и образов, оригинальность изображения, особый творческий почерк, яркое, выразительное раскрытие в образе своего переживания.

Композиционное решение: хорошая заполняемость листа, ритмичность в изображении предметов, разнообразие размеров нарисованных предметов, зоркость, наблюдательность ребенка и достаточное владение изобразительными навыками.

Пластика: особая выразительность в передаче движений и мимики, собственный почерк в передаче движений.

Колорит: интересное, необычное и неожиданное цветовое решение. Возможно темпераментное, эмоциональное, лаконичное обращение с цветом или, наоборот, богатство сближенных оттенков (теплая или холодная гамма) или пастельность. Цвет звучит и поет, эмоционально воздействуя на зрителя.

Работа производит художественное впечатление и не нуждается в существенных скидках на возраст.

По названным признакам можно определить, насколько сильна работа ребенка в творческом отношении. Если в ней присутствуют все перечисленные признаки – это нестандартная творческая работа. При отсутствии одного или более признаков детская работа теряет свою творческую ценность. Дополнительные факторы может дать наблюдение за процессом работы ребенка над рисунком. Ребенок, не обладая багажом знаний о законах построения композиции, интуитивно ее выстраивает. Он настолько сильно погружается в работу, что в момент рисования представляет с ней одно целое. Почувствовав себя в замысле произведения, ребенок ни на что происходящее рядом не отвлекается,

окружение для него перестает существовать. В таком состоянии, как бы живя в своей работе, ребенок чувствует, что, где и как проложить линией и цветом. Очутившись «внутри работы», он творит на уровне чувств и эмоций.

Приложение 4

Область, в которой создаются и монтируются проекты в Windows Movie Maker, отображается в двух видах:

- ☐ на раскадровке и в окне показа
- ☐ на раскадровке и на шкале времени
- ☐ в окне показа и на шкале времени
- ☐ в окне показа и в строке состояния

2. Какие задачи Windows Movie Maker позволяет выполнить?

- ☐ монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов разного происхождения
- ☐ монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов одного происхождения
- ☐ воспроизведение фильмов, созданных в других программах
- ☐ экспорт фрагментов видеозаписей, звукового сопровождения и отдельных статических кадров

3. Как выполняется монтаж клипа? Выберите наиболее точный ответ.

- ☐ монтаж клипа состоит в задании точек воспроизведения клипа в фильме
- ☐ монтаж клипа состоит в задании точки начала воспроизведения клипа в фильме
- ☐ монтаж клипа состоит в задании точки конца воспроизведения клипа в фильме
- ☐ монтаж клипа состоит в задании точки начала и конца воспроизведения клипа в фильме

4. Формат файлов, используемый для передачи видео через интернет. Используются такими сервисами, как YouTube, Google Video, RuTube.BY, Mybu, Obivu и др.

- ☐ FLV
- ☐ AVI
- ☐ MOV
- ☐ WMV

5. Надпись в фильме

- ☐ название фильма
- ☐ титры
- ☐ вступительные титры
- ☐ заключительные титры

6. На сколько частей может быть разбит видеофрагмент в программе Windows Movie Maker?

- ☐ на 10
- ☐ на 3
- ☐ на 2
- ☐ на 4

7. Любишь ли ты сочинять?

А. Не без этого...

Б. Люблю продолжать чьи-то истории.

В. И без меня хватает сказочников.

8. Сможешь ли ты сейчас, с ходу рассказать о своём друге?

А. Конечно! Мне есть о чём рассказать.

Б. Сразу нет. Надо подумать.

В. Лучше я его нарисую.

9. Ты познакомился с интересным учёным. Сможешь ли ты задать ему 10 вопросов?

А. Без проблем, даже больше.

Б. Пять точно!

В. Придумать бы ещё эти вопросы...

10. Ты пишешь сочинение о Пушкине. Где ищешь информацию о поэте?

А. Везде. Ищу факты в книгах, интересные зацепки из других статей о нём, даже попрошу родителей вспомнить любимые строчки.

Б. Сейчас всё можно найти в Интернете.

В. О Пушкине столько написано, вряд ли стану оригинальничать.

11. Тебе предстоит выступить на классном часе

А. Постараюсь подключить всех и устроить диспут.

Б. Каждый сам за себя. Лично я подготовлюсь отлично.

В. Почему я должен выступать?

12. Графическим объектом не является:

- ☐ чертёж
- ☐ схема
- ☐ текст письма
- ☐ рисунок

13. Векторные изображения строятся из:

- ☐ графических примитивов
- ☐ отдельных пикселей
- ☐ отрезков и прямоугольников

- ☐ фрагментов готовых изображений

14. Рассчитайте объём видеопамати, необходимой для хранения графического изображения, занимающего весь экран монитора с разрешением 1280 x 1024 и палитрой из 65 536 цветов.

- ☐ 2560 битов
- ☐ 256 Мб
- ☐ 2,5 Кб
- ☐ 2,5 Мб

15. Растровым графическим редактором НЕ является:

- ☐ Adobe Photoshop
- ☐ Gimp
- ☐ Paint
- ☐ CorelDraw

16. Глубина цвета - это количество:

- ☐ цветов в палитре
- ☐ пикселей изображения
- ☐ битов, которые используются для кодирования цвета одного пикселя
- ☐ базовых цветов

17. Некое растровое изображение было сохранено в файле p1.bmp как 24-разрядный рисунок. Во сколько раз будет меньше информационный объём файла p2.bmp, если в нём это же изображение сохранить как 16-цветный рисунок?

- ☐ 6
- ☐ размер файла не изменится
- ☐ 8
- ☐ 1,5

18. Графический редактор - это:

- ☐ устройство для создания и редактирования рисунков
- ☐ программа для создания и редактирования текстовых изображений
- ☐ программа для создания и редактирования рисунков
- ☐ устройство для печати рисунков на бумаге

19. К устройствам ввода графической информации относится:

- ☐ принтер
- ☐ видеокарта
- ☐ монитор

☐ мышь

20. Цвет пикселя на экране монитора формируется из следующих базовых цветов:

☐ красного, синего, зелёного

☐ красного, жёлтого, синего

☐ красного, оранжевого, жёлтого, зелёного, голубого, синего, фиолетового

☐ жёлтого, голубого, пурпурного

21. Достоинство растрового изображения:

☐ небольшой размер файлов

☐ возможность масштабирования без потери качества

☐ чёткие и ясные контуры

☐ точность цветопередачи

23. Сканируется цветное изображение размером 25 x 30 см. Разрешающая способность сканера 300 x 300 dpi, глубина цвета - 3 байта. Какой информационный объём будет иметь полученный графический файл?

☐ примерно 10 Мб

☐ примерно 30 Кб

☐ около 200 Мб

☐ примерно 30 Мб

24. Несжатое растровое изображение размером 64 x 512 пикселей занимает 32 Кб памяти. Каково максимально возможное число цветов в палитре изображения?

☐ 256

☐ 8

☐ 16

☐ 24

25. Видеопамять предназначена для:

☐ постоянного хранения графической информации

☐ вывода графической информации на экран монитора

☐ хранения информации о количестве пикселей на экране монитора

☐ хранения информации о цвете каждого пикселя экрана монитора

26. Пространственное разрешение монитора определяется как:

☐ произведение количества строк изображения на количество точек в строке

☐ количество пикселей в строке

☐ размер видеопамяти

- ☐ количество строк на экране

27. К устройствам вывода графической информации относится:

- ☐ сканер
- ☐ джойстик
- ☐ монитор
- ☐ графический редактор

28. Наименьшим элементом изображения на графическом экране является:

- ☐ символ
- ☐ пиксель
- ☐ курсор
- ☐ линия