****

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Рабочая программа внеурочной деятельности для 10-11 класса составлена в соответствии со следующими нормативными документами:**

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273 — ФЗ. Федеральный закон от 29.12.2012 №273 — ФЗ (с изм. и доп. вступ. в силу в 2021 году)

- Учебный план МОУ Хмельниковской СОШ на 2021-2022 учебный год

- ООП СОО МОУ Хмельниковской СОШ

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Минобрнауки РФ ФГАУ «ФИРО» г. Москва, 2015 г.).

- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания гражданина России

- План воспитательной работы МОУ Хмельниковской СОШ

**Актуальность** общеобразовательной программы внеурочной деятельности «Сам себе Режиссер» определена тем, что интенсивное развитие информатики и информационных технологий требует необходимости использования компьютеров в различных областях человеческой деятельности.

Данная программа направлена на овладение обучающимися конкретными навыками использования различных редакторов по обработке фото, видео и звука, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию видеопроектов. Создание профессиональных видеоизображений в современном мире является одним из актуальных процессов, которое наиболее интересно и увлекательно для учащихся при работе с ПК.

**Цель:** Расширение и уточнение знаний обучающихся о звуковых и видео возможностях компьютера. Ознакомление обучающихся с современными возможностями обработки цифрового фото и видео, аудио информации. Использование специального программного обеспечения для редактирования информации, их комбинирования с целью получения целостного проекта.

**Задачи:**

***Образовательные:***

* получить представление о форматах графических, видео и звуковых файлов;
* познакомить обучающихся с компьютерными технологиями обработки видео и звуковой информации;
* познакомить с простейшими приемами использования графической информации при создании видеопроектов;
* научиться простейшим приемам создания видеопроектов.

***Воспитательные:***

* оцениватьсвои умения применять полученные знания при создании собственных видео проектов;
* принимать участие в обсуждении проектов других обучающихся;
* выслушивать мнение своих коллег при обсуждении проектов;
* формировать умение группировать исходный материал по некоторым признакам;

***Развивающие:***

1. Развить творческие способности

* подбирать материал для собственных проектов;
* высказывать собственное суждение о работе обучающихся;
* выдвигать альтернативные суждения и защищать их при анализе работ учащихся.

2. Развить мыслительные способности

* обобщать и систематизировать полученные знания о возможностях музыкальных, графических и видео редакторов;
* строить аналогии, сравнивать различные редакторы;

**Ожидаемые результаты.**

**Личностные результаты:**

* широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности;
* интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
* способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
* способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты:**

* владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
* планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
* коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения недочетов;
* владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
* поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
* владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
* умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
* умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

**Предметные результаты:**

* умение использовать термины «информация», «источник информации», «мультимедиа», «проект», «видеофрагмент»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
* умение работать с инструментами в программах Nero Vision, Movie Maker, Pinnacle Studio, Adobe Photoshop
* умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
* навыки выбора способа информации в зависимости от постановленной задачи.

**Сроки реализации образовательной программы внеурочной деятельности**

Программа рассчитана на один год. Общий объём часов: 34 часа в год.

**Содержание программы**

**Основные понятия цифрового фото и видео данных.** (4 часа)

Понятие цифрового фото и видеоинформации. Оборудование для разработки видеопроектов. Этапы разработки видео продукта. Возможности использования компьютера при обработке графики, видео и звука. Знакомство с темой проекта, подбор и анализ материала по теме. Выделение объектов проекта и описание всех его свойств. Разработка сценария проекта.

*Практическая работа***–** создание и защита проекта.

**Работа с внешними устройствами.** (2 часа)

Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером, квадрокоптером. Программы для работы с внешними устройствами. Основные программные и технические требования.

*Практическая работа***-** работы с фото и видео камерой, технология съемки, создание команды.

**Стандартные программы для обработки цифровой фотографии.** (6 часов)

Программа Adobe Photoshop для редактирования фотографий и созданий коллажа. Демонстрация основных возможностей. Окна и панели инструментов, изобразительные слои и работа со «слоистыми» изображениями. Сохранение графических изображений.

*Практическая работа***-** работа с программами Adobe Photoshop, создание многослойных изображений, редактирование и сохранение.

**Работа в программах Nero Vision, Movie Maker, Pinnacle Studio** (10 часов)

Знакомство с программами для создания видеороликов. Основные приемы работы. Структура окна программы. Создание и редактирование видеоролика. Настройка переходов между фрагментами, наложение звука, оформление. Сохранение мультимедийных клипов в компактных форматах. Участие в деятельности школы. Создание тематических видеороликов.

*Практическая работа***-** работа с программами, создание видеофильма с использованием эффектов, переходов и вставка титров, надписей и графики. Сохранение фильма.

**Социальные сети** (12 часов)

Изучение платформ социальных сетей (Tik-Tok, ВКонтакте, Instagram, YouTube). Подготовка сценариев для видео. Создание видео, в качестве творческого проекта. Продвижение в соц. сетях.

В процессе изучения материала, обучающиеся готовят свои проектные работы. За время освоения проекта ученики подготовят 4 проекта.

**Осуществление данной программы проходит на базе центра развития цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста» с использованием оборудования и инструментов, представленных данным центром, а также активное участие в жизни школы и конкурсных проектов.**

**Тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | **Формы контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1 | Основные понятия цифрового фото и видео данных | 4 | 3 | 1 | Практическая работа |
| 2 | Работа с внешними устройствами | 2 | 0,5 | 1,5 | Практическая работа |
| 3 | Стандартные программы для обработки цифровой фотографии | 6 | 2 | 4 | Практическая работа |
| 4 | Работа в программах Nero Vision, Movie Maker, Pinnacle Studio | 10 | 2 | 8 | Практическая работа |
| 5 | Социальные сети | 12 | 1 | 11 | Самостоятельные исследовательские работы, защита творческих проектов |

**Календарно – тематический план «Сам себе режиссер»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **ДАТА** | **Место проведения** | **Оборудование и инструменты** |
| **план** | **факт** |  |
| **Основные понятия цифрового фото и видео данных** | **4** |  |  | **Центр развития цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».**  |  |
| **1** | Понятие цифрового фото и видеоинформации. Оборудование для разработки видеопроектов. Этапы разработки видео продукта. | 1 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации |
| **2** | Возможности использования компьютера при обработке графики, видео и звука. Знакомство с темой проекта, подбор и анализ материала по теме. | 1 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации, микрофон, наушники, колонки |
| **3** | Выделение объектов проекта и описание всех его свойств. Разработка сценариев проекта. | 1 |  |  | Зона коворкинга |  |
| **4** | *Практическая работа. Создание и защита проекта.* | 1 |  |  | Зона коворкинга, кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации, микрофон, наушники, колонки |
| **Работа с внешними устройствами** | **2** |  |  |  |  |
| **5** | Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером, квадрокоптером. | 0,5 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации, микрофон, наушники, колонки, квадрокоптер, сканер, видеокамера |
| **6** | Программы для работы с внешними устройствами. Основные программные и технические требования. | 0,5 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации,  |
| **7** | *Практическая работа. Создание и защита проекта.* | 1 |  |  | Зона коворкинга, кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации, микрофон, наушники, колонки, квадрокоптер, сканер, видеокамера |
| **Стандартные программы для обработки цифровой фотографии** | **6** |  |  |  |  |
| **8** | Программа Adobe Photoshop для редактирования фотографий и созданий коллажа. Демонстрация основных возможностей.  | 1 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации |
| **9** | Окна и панели инструментов, изобразительные слои и работа со «слоистыми» изображениями. Сохранение графических изображений. | 1 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации |
| **10** | *Практическая работа. Создание и защита проекта.* | 4 |  |  | Зона коворкинга, кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации, микрофон, наушники, колонки, квадрокоптер, сканер, видеокамера |
| **Работа в программах Nero Vision, Movie Maker, Pinnacle Studio** | **10** |  |  |  |  |
| **11** | Знакомство с программами для создания видеороликов. Основные приемы работы.  | 2 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации |
| **12** | Структура окна программы. | 1 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации |
| **13** | Создание и редактирование видеоролика. | 2 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации, микрофон, наушники, колонки, квадрокоптер, сканер, видеокамера |
| **14** | Настройка переходов между фрагментами, наложение звука. | 1 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации, микрофон, наушники, колонки, квадрокоптер, сканер, видеокамера |
| **15** | Оформление: название, титры, добавление звука. | 2 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации |
| **16** | Сохранение мультимедийных клипов в компактных форматах. | 1 |  |  | Кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации |
| **17** | *Практическая работа. Создание и защита проекта.* | 1 |  |  | Зона коворкинга, кабинет формирования цифровых компетенций | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации, микрофон, наушники, колонки, квадрокоптер, сканер, видеокамера |
| **Социальные сети** | **12** |  |  |  |  |
| **18** | Изучение платформ социальных сетей (Tik-Tok, ВКонтакте, Instagram, YouTube). | 1 |  |  | Зона коворкинга | Телефон, компьютер, носители информации. |
| **19** | Подготовка сценариев для видео. Создание видео, в качестве творческого проекта. | 6 |  |  | Зона коворкинга | Компьютер, телефон, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь), носители информации, микрофон, наушники, колонки, квадрокоптер, сканер, видеокамера |
| **20** | Продвижение в соц. сетях. | 3 |  |  | Зона коворкинга | Телефон, компьютер, носители информации. |
| **21** | Подготовка к презентации проектов. Презентация проектов.  | 2 |  |  | Зона коворкинга |  |
| **Всего** | **34** |  |  |  |  |

**Примерные темы проектов:**

1. «Взгляд через века»
2. «Мы помним…»
3. «Спасибо вам, учителя!»
4. «Новый год к нам мчится…»
5. «Родная школа»
6. «Мама, мамочка, мамуля»
7. «Быстрее, выше, сильнее»
8. «Моя семья»
9. Социальные ролики
10. «Наша безопасность в наших руках»

**Перечень средств, необходимых для реализации программы**

**Аппаратные средства:**

1. Компьютер
2. Телефон
3. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь)
4. Наушники
5. Колонки
6. Видеокамера со штативом
7. Микрофон
8. Носители информации

**Программные средства:**

1. Операционная система WINDOWS XP, 7, 8, 10
2. Программы для работы с видео Movie Maker, Nero Vision, Pinnacle Studio, Adobe Photoshop

**Цифровые образовательные ресурсы:**

1. Школы видео «Я – режиссер». URL: <https://я-режиссер.рф/?page_id=295>
2. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/>
3. Учебник фотографии и нгачальное руководство по съемке. URL: <http://www.64bita.ru/basicshot.html>
4. Цифровая фотография. URL: <https://eknigi.org/foto_i_video/4648-cifrovaya-fotografiya-samouchitel.html>

**Источники:**

1. С. Келби "Хитрости и ceкpeты paбoты в Photoshop CS"
2. Столяров А.М., Столярова Е.С. Ваш первый видеофильм. М.:НТ Пресс, 2018.
3. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
4. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2017.
5. В. Гамалей "Moй пepвый видeoфильм oт A дo Я"
6. И.Кyзнeцoв, B.Пoзин "Coздaниe фильмa нa кoмпьютepe. Texнoлoгия и Tвopчecтвo"
7. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ- Пресс, 2006.
8. С. Гринберг "Цифровая фотография. Самоучитель"
9. Д.Xeджкoy "Кaк дeлaть фoтoгpaфии HI-клacca"
10. Д.Зoтoв "Цифpoвaя фoтoгpaфия в тeopии и нa пpaктикe"