

Клокова Елена Евгеньевна

Сапожникова Мария Владимировна

Государственное автономное образовательное учреждение Мурманской области среднего профессионального образования «Кандалакшский индустриальный колледж»

КОНСПЕКТ УРОКА «РАЗРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОГО РЕСУРСА «ВЕЛИКИЕ РУССКИЕ ПИСАТЕЛИ», ПОСВЯЩЕННОГО ГОДУ ЛИТЕРАТУРЫ 2015 В РФ»

Тема урока: Разработка электронного ресурса «*Великие русские писатели*», посвященного Году литературы 2015 в РФ.

Цели урока:

- создание электронного ресурса;
- развитие информационно-коммуникационных компетенций студентов во внеурочной деятельности;
- развитие информационной культуры студентов через проектную деятельность;
- воспитание духовно-нравственной культуры студентов.

Задачи:

- учить выделять и систематизировать информацию;
- продолжать развивать общеучебные компетенции;
- развивать умения ребят самостоятельно выбирать материал по нужному вопросу;

Методы:

- сравнительный анализ;



- исследовательский;
- репродуктивный.

Технологии:

- сотрудничество;
- ИКТ;
- проектная деятельность.

Формы:

- индивидуальная;
- коллективная.

Тип урока:

- проект
- интегрированный

Технические средства: учебные ПК, проектор, пакет офисных программ, интерактивная доска.

План урока.

Урок сопровождается презентацией.

1. Приветствие. Оформление на доске. Слова Я. Коменского: «Вечным законом да будет: учиться и научиться всему через примеры, наставления и применения на деле».

2. Вступление.

Современное общество принято называть информационным, поэтому человек должен обладать такими качествами, которые позволили бы ему адаптироваться и хорошо существовать в IT-насыщенной среде.

Целенаправленно работать с информацией, используя современные технические средства и методы, называют информационной культурой, одно из главных качеств современного человека.



На сегодняшний день создание качественных и эффективных электронных образовательных ресурсов (ЭОР) является одной из главных задач в области информатизации образования в РФ.

Современный учебный процесс, протекающий в условиях информатизации и массовой коммуникации всех сфер общественной жизни, требует существенного расширения арсенала средств обучения. Поэтому неслучайно ещё в 2010 году по итогам заседания Совета по развитию информационного общества Дмитрий Медведев поручил обеспечить масштабное внедрение электронных образовательных ресурсов в учебный процесс.

Это первая значимая причина, которая подвигла нас на создание этого проекта, в котором Вы (студенты) будете играть самую главную роль.

Вторая значимая причина – это 2015 год, объявленный Годом литературы в РФ.

Указом Президента РФ от 12.06.2014 № 426 в целях привлечения внимания общества к литературе и чтению 2015 год в России объявлен **ГОДОМ ЛИТЕРАТУРЫ**.

Литература – это зеркало мира. В ней всегда отражаются в той или иной степени процессы, происходящие в обществе. В 2015 году будут проводиться мероприятия различного уровня, и мы с вами не останемся в стороне. Сегодня на уроке мы начинаем большое дело, потому что при создании этого проекта вы откроете для себя шедевры русской классической литературы, и в дальнейшем благодаря интересно поданному материалу мы сможем привлечь внимание к чтению большое количество людей.

2015 год богат на юбилейные даты: **120-лет со дня рождения С. А. Есенина, 100-летие К. М. Симонова, 220-лет со дня рождения А. С. Григорьева, 155-лет со дня рождения А. П. Чехова, 125-летие Б. Л. Пастернака, 110-лет со дня рождения М. А. Шолохова.**



3. Содержание урока.

I. Первым этапом работы над проектом было создание видеофильма по выбранному вами писателю с помощью программы Windows Movie Maker.

Сегодня мы посмотрим, что у вас получилось на этом этапе, определим дальнейшие ваши действия и выберем лучшую работу путем тайного голосования. В голосовании будут принимать участие все присутствующие сегодня на уроке.

Итак, начнем по очереди: просматриваются работы участников.

Чей проект лучше? Просим проголосовать всех, даже разработчиков (но не за свой проект) путем тайного голосования.

Подсчет голосов проведут наши гости, а мы продолжим работу.

II. Вторым этапом работы над нашим проектом это создание рекламного буклета к нашему электронному ресурсу с помощью программы Microsoft Publisher. Эту работу группа дизайнеров, они же разработчики проекта, выполняли дома и сейчас они её завершат. По окончании работы над буклетом мы посмотрим результат и выберем лучший вариант путем тайного голосования.

III. Пока группа «дизайнеров» оформляет буклет, вторая группа студентов, она же выступает сегодня в роли «разработчиков», попробует создать свой собственный видеофильм по определенному автору. На столах у вас лежит план работы по определенному автору, информацию берем из одноименных папок диска Открыт на запись объекта Мой компьютер. И на столах лежит практическая работа с инструкцией по программе Microsoft Windows Movie Maker.

Практическая работа «Создание видеофильма средствами Windows Movie Maker»

Выполнив данную практическую работу, вы научитесь:



- 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.

Краткие теоретические сведения

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

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

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.

Примечание. *Файл проекта Movie Maker имеет расширение .MSWMM. Этот файл НЕ содержит в себе фрагменты видео, графику или музыку, которые вы используете в проекте, там содержатся только ссылки на эти файлы, поэтому, до завершения создания фильма нежелательно перемещать или удалять импортированные файлы, чтобы не нарушить ссылочную целостность проекта. Данное свойство позволяет редактировать файлы изображений в других редакторах – все изменения автоматически заносятся в проект*

Задание. Создать видеофильм на тему «Великие русские писатели»

Технология выполнения работы:

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. Займемся монтажом видеофильма. **На панели задач** выберите пункт **Импорт изображений.** Выберите из тематической папки несколько графических файлов, удерживая кнопку **CTRL**, и щелкните кнопку **Импорт.**
4. В центральной части окна на панели **Сборник** вы видите ваши выбранные графические файлы. Перенесите их последовательно один за другим в нижнюю часть экрана окна раскадровки.
5. Добавим эффекты видеоэффекты. 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.
6. 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.
 7. Просмотрите результат монтажа в плеере. Есть возможность предварительного просмотра фильма во весь экран. Для этого: **Вид – Во весь экран**.
 8. 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**.
 9. Создайте титры в конце фильма. Выполняйте операции самостоятельно, аналогично п. 9.
 10. Добавим звуковое сопровождение к фильму. На панели задач выбираем пункт **Импорт звуки и музыки**. Выбираем местонахождения звуковой информации. В нашем случае воспользуемся готовыми мелодиями, расположенными в папке **Моя музыка**. 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).



11. Сохраним созданный проект в виде фильма под своей фамилией. Для этого: **Файл – Сохранить файл фильма – Рабочий стол – Далее –** Введите имя файла, например, **Проект**. Нажмите кнопку **Готово**. Подождите немного, фильм сохраняется в видеоформате.

Примечание.

- *Если в дальнейшем вы хотите записать ваш фильм на DVD-диск и проигрывать его на DVD-приставках (DVD-проигрывателях), в мастере сохранения фильма на жесткий диск необходимо указать формат видео - DV-AVI (рис. 10). Перейти в это окно можно, выбрав команду Показать дополнительные варианты... на 3 шаге работы мастера сохранения фильмов. После сохранения фильма его можно записать на диск.*
- *Movie Maker является простейшим редактором видео и его возможностей может оказаться недостаточно для монтажа качественного видео с более совершенными спец. аудио и видео эффектами.*

IV. Оставшаяся группа студентов, выступающая сегодня в роли «литераторов», поиграет в дидактическую игру, созданную Марией Владимировной. Это ещё один вид электронного ресурса, который можно использовать, уважаемые коллеги, на своих уроках. Правила игры просты: кто правильно отвечает на вопросы, тот получает фишку. Кто наберет максимальное количество фишек, тот является победителем игры и получает «5» по литературе за урок. Итак, начинаем игру.

V. Поведем итоги работы дизайнеров. Просмотрим созданные буклеты, выберем лучший, путем тайного голосования, и распечатаем его.



4. Подведение итогов.

- I. Итак, путем тайного голосования победила работа (видеофильм) -
Фамилию и Имя разработчика
- II. Лучший буклет – озвучиваем Фамилию и Имя разработчика
- III. Объединив все работы студентов в один ресурс, запишем его на
DVD диск.

Закончить наш урок хочется словами Сюньцзы: *«В учении нельзя
останавливаться».*

Спасибо всем за урок! До новых встреч!

