

Янюшкина Галина Михайловна

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования*

«Карельская государственная педагогическая академия»

Андреева Татьяна Викторовна

Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №43

с углубленным изучением отдельных предметов»

Республика Карелия, г. Петрозаводск

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ - УРОК ПО ИНФОРМАТИКЕ НА ТЕМУ «ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКСКУРСИЯ ПО ОСТРОВУ «КИЖИ»»

Цель образовательного события: усвоение учащимися программы «Windows Movie Maker» для создания и редактирования видеороликов на уровне применения знаний в знакомой ситуации.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить обучающихся с программой «Windows Movie Maker», научить применять ее для создания видеороликов;
- продолжить формирование умений воспринимать, перерабатывать и предъявлять информацию в словесной, образной, символической формах, анализировать и перерабатывать полученную информацию в соответствии с поставленными задачами;
- продолжить формирование умений работать с инструкционными картами;



Воспитательные:

- продолжить формирование интереса к применению компьютерных технологий;
- способствовать формированию познавательного интереса к истории своего родного края;
- продолжить воспитывать способность работать в коллективе, способность к взаимодействию и диалогу с учителем в процессе работы.

Развивающие:

- продолжить развитие монологической и диалогической речи, умения выражать свои мысли;
- продолжить формирование самостоятельного поиска, анализа и отбора информации;

Теоретические положения (основания).

Учебно-методический комплект по информатике Н.Д. Угриновича (9 класс), содержит раздел «Кодирование и обработка графической и мультимедийной информации», в котором рассматривается тема «Цифровое фото и видео». Согласно этой программе и в соответствии с тематическим планированием разработан урок на тему «Виртуальная экскурсия», содержание которого включает элементы знаний этих тем. Тема экскурсии определена «Остров Кизи».

Сущность данного образовательного события заключается в том, что организуются специальные условия для действия учащихся, в результате которого обучающимся создается продукт - видеоролик; затем – усиление этого действия через рефлексию (синквейн).

Главное на уроке – приобретение знаний через выявление опыта учащихся, включая их в сотрудничество, активный поиск информации, личностного смысла.



Информационные ресурсы (в том числе цифровые): презентация «urok_inf.ppt»; программа jigsaw Puzzle Lite (созданный в ней пазл); файлы с заданиями; инструкционная карта; видеоролик «Кизи.wmv».

Образовательные технологии: приемы педагогической техники технологии развития критического мышления: цифровой пазл, таксономия вопросов (на воспроизведение – репродуктивные), синквейн (видеоролик), шесть пар обуви образа действия, их комбинация [1] (флотские ботинки синего цвета – следование инструкционной карте; серые кроссовки – получение информации из сети Интернет; коричневые башмаки – практические пробы «Деревня Ямка», «Заонежский сектор», «Архитектурный памятник», розовые тапочки - рефлексия).

Средства обучения (визуальные и вербальные): мультимедийный проектор; экран; компьютерная сеть с выходом в Интернет: 12 ученических мест.

Результаты обучения:

Личностные результаты обучения:

- отношение к информатике как к элементу общечеловеческой культуры;
- самостоятельность в приобретении практических умений (создание видеоролика);

Предметные результаты обучения:

- умение применять программу «Windows Movie Maker» для создания и редактирования видеороликов;
- умение использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для создания личных коллекций информационных объектов.

Метапредметные результаты обучения:

- овладение навыками организации учебной деятельности, постановки целей;



- овладение умениями воспринимать, перерабатывать и предъявлять информацию в словесной, образной, символической формах, анализировать и перерабатывать полученную информацию в соответствии с поставленными задачами;
- приобретение опыта самостоятельного поиска, анализа и отбора информации;
- овладение умениями и навыками для выполнения творческих работ по информатике и другим предметам.

Сценарий урока (2 академических часа):

1. Организационный момент (приветствие и проверка готовности к занятию) - 2 мин.

2. Проектировочный этап:

Работа с карточками, составление пазла – 15 мин.

3. Этап социальной актуализации - 30 мин.

Применение программы «Windows Movie Maker» для создания и редактирования видеороликов. Просмотр ролика «о. Кижы». Работа с инструкционной картой.

4. Этап самореализации - 30 мин.

Практические пробы «Деревня Ямка», «Заонежский сектор», «Архитектурный памятник»

5. Осмысление культурного опыта - 8 мин.

6. Рефлексия – 5 мин.

Ход урока:

1. Организационный момент.

1.1. Приветствие и проверка готовности к занятию.

1.2. Знакомство с планом работы на занятии.



2. Проектировочный этап:

Учитель: Вы получили билет на вход, займите свои места за столами, согласно цвету вашего билета. Соберите из всех билетов предложение (цель задания - разделить учащихся на 3 группы и обсудить получившиеся предложения – вопросы).

1. Что такое видеоинформация и для чего она нужна?
2. Можно ли с помощью видеоролика совершить виртуальное путешествие?
3. Что даст моя виртуальная экскурсия окружающим?

Для определения темы экскурсии учащиеся собирают цифровой пазл, на котором изображено фото «Архитектурный ансамбль на о. Кижы» Учащиеся формулируют тему экскурсии.

3. Этап социальной актуализации

Учитель: на уроке мы научимся работать в программе Windows Movie Maker: создавать небольшие музыкальные тематические видеоролики.

В зависимости от учебной ситуации мы выбираем режим действий в данной ситуации. Используем прием педагогической техники, предложенный Эдвардом де Боно, ведущим деятелем в сфере креативного мышления.

На слайде представлена таблица, содержание которой обозначает образы действий учащихся на уроке.

Таблица

Соотнесение цвета и формы пар обуви с образом действия

Цвет и форма обуви	Образ действия
Флотские фирменные ботинки. Цвет синий	Работа с инструкционной картой по применению программы «Windows Movie Maker»
Серые кроссовки	Получение информации из Интернет
Коричневые рабочие ботинки	Практические пробы
Розовые тапочки	Рефлексия



Учитель: С помощью программы Windows Movie Maker можно записывать видео и аудио на компьютер, а также монтировать и создавать собственные фильмы. Перед вами лежит инструкционная карта, с помощью которой мы попробуем создать первый видеоролик вместе.

I этап. Нажмите кнопку Пуск-----Все программы----- Windows Movie Maker.

II этап. В левом окне «Операции с фильмами» выберите пункт Импорт изображений. Найдите папку с нужными рисунками, открываем ее и выделяем нужные нам графические файлы, удерживая клавишу Shift или Ctrl. Нажимаем кнопку Импорт. Картинки появились в центральной части окна.

III этап. Перетаскиваем каждый рисунок левой кнопкой мыши в нижнюю часть экрана в окно раскадровки.

IV этап. Теперь, когда все необходимые картинки расположены в раскадровке, добавим эффекты переходов между кадрами. Для этого слева в окне Операции с фильмами во 2 пункте «Монтаж фильма» выберем пункт Просмотр видео переходов. Выбираем понравившийся видеопереход и переносим его с помощью мышки на раскадровку между двумя соседними кадрами. Аналогично устанавливаем видеопереходы для остальных кадров фильма. Просмотреть результат монтажа можно в правом окне, нажав на кнопку Воспроизвести.

V этап. Добавим титульный кадр и финальный кадр фильма. Для этого в окне Операции с фильмами выбираем пункт Создание названий и титров . Выбираем пункт Добавить название в начале фильма. Вводим название фильма. По желанию можно изменить анимацию текста, его шрифт и цвет. Поэкспериментируем, просматривая предварительный результат в окне плеера. Применяем выбранные свойства, щелкнув по кнопке Готово, добавить название в фильм. Кадр с названием появился в раскадровке перед первым рисунком.

VI этап. Создадим титры в конце фильма. Для этого снова выбираем пункт Создание названий и титров . Выбираем пункт Добавить титры в конце фильма и вписываем автора фильма (или текст по смыслу). Здесь также можно



изменить анимацию текста, его шрифт и цвет. Применяем выбранные свойства, щелкнув по кнопке Готово, добавить название в фильм. Кадр с титрами появился в раскадровке в самом конце. Также добавляем видеопереходы между названием фильма и первым кадром, и между последним кадром и титрами.

VII этап. Добавим звуковое сопровождение к фильму. В окне Операции с фильмами выбираем пункт Импорт звука или музыки. Выбираем местонахождения звукового файла. Файл появился в самом начале центрального окна. Перетаскиваем звуковой файл на раскадровку: нажимаем в верхней части раскадровки кнопку Отображение шкалы времени, перетаскиваем мышью звуковой файл на полосу Звук или музыка. Если звуковой файл оказался длиннее фильма, необходимо отрезать лишнее, для этого: подводим указатель мыши к крайнему правому положению звуковой ленты и удерживая его перемещаем до нужного места (указатель принимает вид двойной красной стрелки). Возвращаемся в режим отображение раскадровки и просматриваем результат в Окне показа.

VIII этап. После всех изменений и дополнений сохраним созданный проект в виде фильма под своим названием. Для этого нажимаем Файл – Сохранить файл фильма - Мой компьютер – Далее – Вводим имя файла, например, Мой первый фильм – выбираем папку для сохранения, используя кнопку Обзор – Далее – Установите флажок в пункте – Воспроизвести фильм после нажатия кнопки готово. Нажимаем кнопку Готово. Ждем немного, фильм сохраняется в видеоформате. Данный проект также сохраним в своей папке: Файл – Сохранить проект – (Выбираем папку и название) – Сохранить.

Учитель: вы научились создавать видеоролик в программе Windows Movie Maker.

3.1. Валеологическая минутка для отдыха и расслабления.



4. Этап самореализации

4.1. Задание:

Практические пробы «Деревня Ямка», «Заонежский сектор», «Архитектурный памятник». Работа в группах.

Учитель: Каждой группе необходимо создать часть видеоролика, после чего мы соберем все части в один файл. В каталоге «Остров Кижы» вы видите папки с материалами «Деревня Ямка», «Заонежский сектор», «Архитектурный памятник». В каждой папке находится информация на соответствующую тему. Кроме того, вы можете использовать ресурсы сети Интернет. Выполняйте практическую работу по инструкционной карте. Если возникают непонятные вопросы, обращайтесь к учителю.

4.2. После выполнения задания каждая группа озвучивает свой рассказ.

5. Осмысление культурного опыта, рефлексия.

Защита практических проб (видеороликов).

Учащиеся составили синквейн на тему «Видеоистория»:

- Видеоистория
- Интересная, захватывающая
- Создавать, просматривать, озвучивать
- Можно творчески себя реализовать
- Видеорассказ

Инструменты оценивания хода и результата образовательного события:

- Наличие образовательного продукта - создание видеоролика.
- Наличие субъект-субъектного взаимодействия.

Литература:

1. Турик, Л.А. Педагогические технологии в теории и практике: учебное пособие / Л.А.Турик, Н.А.Осипова. – Ростов н/Д : Феникс, 2009. – 281 с.

