

**Учебно-методический
комплекс**

**Республиканский научно
-практический центр развития
инновационных методик
обучения иностранным
языкам при узгумя**

Для слушателей
направления по
русскому языку

Учебно-методический
комплекс

2019
Филология и преподавание
русский язык
Информационно-коммуникационные
технологии русскому языку и литературе

Учебно-методический комплекс модуля составлен на основе учебного плана и программы утвержденных Координационным Советом учебно-методических объединений высшево и среднего специального образования Республики Узбекистан от 18 октября №5-2019 года

Составитель:

**Доцент Алиев М.Ч.
преподаватель Кулдашева Н.К.**

Рецензенты:

**Доцент Хамидов В.С.
ст. преподаватель Сабиржанов Р.А.**

Рекомендован к утверждению на Ученом совете УзРНИПЦ при УзГУМЯ от 27 сентябрь №9 - 2019 года.

ОГЛАВЛЕНИЕ

I	РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	4-11
II	ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МЕТОДЫ ПРИ ИЗУЧЕНИИ МОДУЛЯ	12-30
III	ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	31-44
IV	ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	45-74
V	БАНК КЕЙСОВ	75-76
VI	ГЛОССАРИЙ	77-80
VII	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	81-83

I. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ВВЕДЕНИЕ

Программа составлена на основе приоритетных задач, предусмотренных Указами Президента Республики Узбекистан УП-4732 от 12 июня 2015 г. «О мерах по дальнейшему совершенствованию системы переподготовки и повышения квалификации руководящих и педагогических кадров высших образовательных учреждений», УП-4947 от 7 февраля 2017 г. «О стратегии действий по дальнейшему развитию Республики Узбекистан», УП-5789 от 27 августа 2019 г. «О внедрении системы непрерывного повышения квалификации руководящих и педагогических кадров высших образовательных учреждений» Президента Республики Узбекистан, а также ПП-2909 от 20 апреля 2017 г. «О мерах по дальнейшему развитию системы высшего образования». Целью программы является развитие профессиональных навыков и инновационной компетентности, применение лучших зарубежных практик в этой области, а также развитие способности интеграции новых знаний и навыков среди педагогических кадров высших учебных заведений

В содержание программы входят передовые информационно-образовательные технологии в области преподавания и изучения русского языка, последние достижения в области научных и прикладных исследований, технологические разработки и современные методы организации учебного процесса, факторы развития профессиональной компетентности и творчества преподавателя, тенденции развития глобальной сети Интернет, мультимедийных систем и методов дистанционного обучения.

Темы, затронутые в программе, основаны на содержании, качестве и общих требованиях к обучению, а также учебных планах для подготовки и переподготовки педагогических кадров в области образования, тем самым помогая преподавателям высшего образования систематически

совершенствовать свои профессиональные навыки, научную деятельность за счет использования современных образовательных и инновационных технологий, передового зарубежного опыта, широкого применения информационных и коммуникационных технологий в учебном процессе, интенсивного совершенствования педагогического мастерства. Им будут предоставлены необходимые условия для совершенствования компетенций, связанные с систематическим анализом организации и управления образовательным процессом в образовательных учреждениях, а также с оптимальным принятием решений в определенных педагогических ситуациях.

В связи с особенностями курса переподготовки и повышения квалификации, программа может изменить требования к знаниям, умениям и компетенциям конкретного предмета.

Цели и задачи модуля

В целях дальнейшего развития у преподавателей русского языка необходимых компетенций помочь им овладеть навыками использования новейших информационно-коммуникационных технологий, необходимых для использования в научно-методической и учебной деятельности.

Темы и задания модуля

Web-ресурсы, компьютерные программы и приложения для обучения русскому языку и литературе. Лингофонные кабинеты. Создание учебных курсов с использованием электронных программных средств. Создание и редакция аудио и видео роликов. Автоматизация лингвистических исследований. Национальный корпус. Статистический анализ корпуса при помощи конкордансера.

Требуется получение и развитие следующих новых знаний, навыков и компетенций:

-умение организовать управление знаниями в информационном образовательном пространстве;

-наличие представлений об электронных образовательных ресурсах в области языка, культуры и межкультурной коммуникации;

- владение интерфейсом операционных систем;
- наличие общих представлений в сфере мультимедийных технологий;
- владение навыками пользователя офисных технологий в контексте подготовки рабочих документов;
- владение техникой подготовки графических иллюстраций;
- владение базовыми навыками интернет-сервиса и интернет-технологий;
- владение основами технологий построения веб-сайтов;
- навыки создания и размещения электронной страницы в интернете;
- владение навыками критической оценки и построения сайтов, созданных профессионалами в области русского языка;
- владение навыками использования ресурсов классического интернета для преподавания грамматики, лексики, фонетики, аудирования, чтения, письма и говорения;
- формирование навыков создания креолизированных текстов на русском языке с использованием интернет-ресурсов;-навыки интеграции социальных сервисов интернета второго поколения в процесс преподавания русского языка;
- формирование навыков использования технологий веб-блогов для оптимизации преподавания культурологических дисциплин;
- формирование навыков создания учебного веб-блога;
- навыки интеграции социальных сервисов в учебный веб-блог для развития навыков и умений говорения и письма;
- формирование навыков использования коммуникационных технологий – форумы, чаты – традиционном процессе преподавания русского языка как иностранного;
- формирование навыков использования технологий видео-конференций для формирования межкультурной компетенции студентов.

Слушатель должен приобрести навыки:

- навигации в интернет-среде;
- использования компьютерных программ и приложений, предназначенных для создания электронных учебных курсов и ресурсов;
- использования современных технических средств обучения для развития говорения, аудирования, чтения и письма;
- использования современных систем контроля усвоения материала;
- использования функций национального корпуса;
- использования программ-конкордансов.

Слушатель должен приобрести следующие компетенции:

- изучение, анализ, отбор и реализация в учебном процессе наиболее оптимальных современных методов и средств обучения с использованием информационно-коммуникационных технологий;
- создание авторских электронных учебных курсов, ресурсов с использованием компьютерных программ, приложений;
- формирование учебной среды с использованием информационно-коммуникационных технологий;
- автоматизация лингво-методических исследований.

Рекомендации по организации и проведению модуля

Модуль «Информационно-коммуникационные технологии в обучении русскому языку и литературе» преподается в форме практических заданий.

В курсе используются современные методы обучения и информационно-коммуникационные технологии:

- презентация и электронные дидактические технологии с использованием современных компьютерных технологий;
- использование технических средств, экспресс-опросов, тестовых опросов, мозговых штурм, группового обсуждения, работы в малых группах, коллоквиума и других интерактивных методов обучения.

Связь модуля с другими модулями учебного плана

Модуль 3.2. «Информационно-коммуникационные технологии в обучении русскому языку и литературе» тесно связан с другими модулями

курса, а в особенности с модулем 3.1. “Совершенствование электронного педагогического и персонального, профессионального информационного пространства преподавателя”, а также с модулем 5.2. “Системные подходы к исследованию русской филологии”.

Место модуля в высшем образовании

Осваивая модуль, слушатели приобретут необходимые навыки по использованию современных информационно-коммуникационных технологий в их практической педагогической деятельности, что будет способствовать росту их педагогического мастерства.

Распределение часов по модулю

№	Темы модуля	Учебная нагрузка слушателей, часы				
		Аудиторная учебная нагрузка				Самостоятельное Обучение
		Всего	В том числе			
			Аудиторные	Теория	Практические занятия	
1.	Web-ресурсы, компьютерные программы и приложения для обучения русскому языку и литературе	2	2	2		
2.	Создание учебных курсов с использованием электронных программных средств	2	2		2	
3.	Создание и редакция аудио и видео роликов	2	2		2	
		6	6	2	4	

ЛЕКЦИОННЫЕ ЗАНЯТИЯ

Тема 1: Web-ресурсы, компьютерные программы и приложения для обучения русскому языку и литературе. Использование компьютера как средства тренировки и овладения учебным материалом. Развитие диалогической речи посредством общения с носителями языка. Создание комплекса разнообразных учебных материалов с использованием новейших компьютерных средств. Электронный учебник или веб-приложение при обучении РКИ. Достоинства и недостатки методики использования современных ИКТ при обучении РКИ. Создание учебных материалов по РКИ с помощью интернет-технологий.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Тема 1: Создание учебных курсов с использованием электронных программных средств

Назначение и возможности современных учебных программных средств (на примере программного комплекса iSpring Suite). Программа iSpring Suite. Требования к компьютеру для использования iSpring Suite 8.2. Диалоговые тренажеры. Видеолекции. Просмотр в мобильном приложении, оффлайн. Интеграция с различными СДО (Система Дистанционного Обучения).

Тема 2: Создание и редакция аудио и видео роликов

Создание и редакция аудио и видео роликов. Создание видео роликов в редакторе Ulead VideoStudio 9.0 BOX. Видеоконвертация. Монтаж видео. Этапы создания фильма. Захват видео. Параметры захвата. Подготовка к монтажу видео в UleadVideoStudio. Разрезание клипов на две и более части. Спецэффекты и титры. Звуковое сопровождение фильма. Вывод фильма в видеофайлы. Основное назначение видеоконвертора.

Формы обучения

Формы обучения, используемые в процессе обучения модулю:

- объяснение, демонстрация;
- нетрадиционное обучение (чаты, форумы, конференции);

- групповые обсуждения;
- дебаты, диспуты, круглые столы.

Форма и содержание организации самостоятельной работы

Рекомендуется, чтобы слушатель подготовил самостоятельную работу, используя следующие формы, с учетом специфики данного модуля:

- изучить темы модуля на основе использования нормативных документов, учебной и научной литературы;
- разработка электронных учебных материалов;
- изучение разделов модуля на основе специальной литературы;
- углубленное изучение разделов модуля и тем, связанных с профессиональной деятельностью слушателя.

№	Темы для самостоятельных работ	Часы
1.	Корпусная лингвистика	2
2.	Виды конкордансов	

Список литературы

Произведения Президента Республики Узбекистан:

1. Karimov I.A. O'zbekiston mustaqillikka erishish ostonasida. - T.: "O'zbekiston", 2011.
2. Mirziyoev SH.M. Buyuk kelajagimizni mard va olijanob halqimiz bilan birga quramiz. – T.: "O'zbekiston". 2017. – 488 b.
3. Mirziyoev SH.M. Milliy taraqqiyot yo'limizni qatiyat bilan davom ettirib, yangi bosqichga ko'taramiz – T.: "O'zbekiston". 2017. – 592 b.

Специальная литература

1. Попова З.Д., Стернин И.А. Общее языкознание. – М., 2007.
2. Dittmar N. Soziolinguistik. Exemplarische und kritische Darstellung ihrer Theorie, Empirie und Anwendung. – Frankfurt: Main, 1973.

3. Wunderlich D. Zum Status der Soziolinguistik // Aspekte der Soziolinguistik. - Frankfurt, 1971.
4. Belikov V.I., Krisin L.P. Sotsiolingvistika. –M., 2001.
5. Brayt U. Vvedenie: parametri sotsiolingvistiki // Novoe v lingvistike. Vip. VII. –M., 1975.
6. Vinogradov V.A., Koval A.I., Porxomovskiy V.Ya. Sotsiolingvisticheskaya tipologiya. Zapadnaya Afrika. –M., 1984.
7. Stepanov G.V. Tipologiya yazikovix sostoyaniy i situatsiy v stranax romanskoy rechi. –M., 1976.
8. Ervin-Tripp S.M. Yazik. Tema. Slushatel. Analiz vzaimodeystviya // Novoe v lingvistike. Vip. VII. Sotsiolingvistika. – M., 1975.

Электронные учебные ресурсы

1. O'zbekiston Respublikasi Oliy va O'rta maxsus ta'lim vazirligi:
www.edu.uz.
2. Toshkent axborot texnologiyalari universiteti: www.tuit.uz.
3. O'zbekiston Respublikasi Davlat Hokimiyati portali: www.gov.uz
4. O'zbek internet resurslarining katalogi: www.uz
5. <http://www.Britishcouncil.org>
6. <http://www.ziyonet.uz/>
7. <http://www.edu.uz/>
8. <http://www.pedagog.uz/>
9. <http://www.tefl.net>
10. busyteacher.org, onestopenenglish.com

II ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ОБУЧЕНИИ МОДУЛЯ

Введение

Компетентностный подход при организации образовательного процесса требует от преподавателя изменения процесса обучения: его структуры, форм организации деятельности, принципов взаимодействия субъектов. А это означает, что приоритет в работе педагога отдается диалогическим методам общения, совместным поискам истины, разнообразной творческой деятельности. Все это реализуется при применении интерактивных методов обучения.

Переход на компетентностный подход при организации процесса обучения предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов) в сочетании с внеаудиторной работой.

Трудности применения интерактивных методов в образовательном процессе преподавателями:

- незнание содержания метода;
- неумение применять его на практике;
- непонимание места метода в структуре занятия;
- неверие в эффективность применения методов в процессе обучения.

Предлагаемое методическое пособие содержит указания, раскрывающие содержание понятия методов интерактивного обучения, технологический процесс и рекомендации практического применения методов в структуре занятия.

Учебный процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и о чем думают. Особенность интерактивных методов – это высокий уровень

взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников.

По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Ход диалогового обучения студенты учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на занятиях организуются парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы.

Студент становится полноправным участником учебного процесса, его опыт служит основным источником учебного познания. Педагог не даёт готовых знаний, но побуждает участников к самостоятельному поиску и выполняет функцию помощника в работе.

Интерактивные формы проведения занятий:

- 3) пробуждают у обучающихся интерес;
- 4) поощряют активное участие каждого в учебном процессе;
- 5) обращаются к чувствам каждого обучающегося;
- 6) способствуют эффективному усвоению учебного материала;
- 7) оказывают многоплановое воздействие на обучающихся;
- 8) осуществляют обратную связь (ответная реакция аудитории);
- 9) формируют у обучающихся мнения и отношения;
- 10) формируют жизненные навыки;
- 11) способствуют изменению поведения.

Заметим, что важнейшее условие для этого — личный опыт участия преподавателя в тренинговых занятиях по интерактиву. Научиться им можно только путем личного участия в игре, «мозговом штурме» или дискуссии.

Интерактивные методы, формы и средства обучения

1. Бинарная лекция (лекция–диалог).

Предусматривает изложение материала в форме диалога двух преподавателей, например ученого и практика, представителей двух научных направлений. Необходимы: демонстрация культуры дискуссии, вовлечение в обсуждение проблемы студентов.

2. Брифинг.

Брифинг - (англ. briefing от англ. brief — короткий, недолгий) — краткая пресс-конференция, посвященная одному вопросу. Основное отличие: отсутствует презентационная часть. То есть практически сразу идут ответы на вопросы журналистов.

3. Вебинар.

Вебинар (от слов "веб" и "семинар") — это «виртуальный» практикум, организованный посредством Интернет-технологий. Вебинару присущ главный признак практикума — интерактивность. Вы делаете доклад, слушатели задают вопросы, а вы отвечаете на них. Наиболее легкий способ организовать вебинар — воспользоваться услугами компаний, специализирующихся на оказание данных услуг.

4. Видео-конференция.

Видео-конференция (англ. videoconference) — это область информационной технологии, обеспечивающая одновременно двустороннюю передачу, обработку, преобразование и представление интерактивной информации на расстояние в реальном режиме времени с помощью аппаратно-программных средств вычислительной техники.

Взаимодействие в режиме видеоконференций также называют сеансом видеоконференцсвязи. Видеоконференцсвязь (сокращенное название ВКС) — это телекоммуникационная технология интерактивного взаимодействия двух и более удаленных абонентов, при которой между ними возможен обмен аудио- и видеоинформацией в реальном масштабе времени с учетом передачи управляющих данных.

5. Видео-лекция.

Снятая на плёнку сокращённая лекция, дополненная схемами, таблицами, фотографиями и видеофрагментами, иллюстрирующими подаваемый в лекции материал. Серия таких лекций хорошо подходит как для дистанционного и заочного обучения, так и для повторения изученного материала.

6. Виртуальная консультация.

Самостоятельные занятия студента по изучению интерактивных учебных материалов позволяют ему получить основной объем учебной информации, а выполнение письменных заданий - развить навыки практического использования концепций курса при исследовании собственного опыта.

7. Виртуальный тьюториал.

Используется для закрепления и корректировки самостоятельно полученных знаний и умений, выработки навыков групповой деятельности и обмена опытом с другими участниками. Тьюториалы проводятся с применением активных методов обучения (групповые дискуссии, деловые игры, решение кейсов, тренинги и мозговые штурмы).

8. Групповая дискуссия (обсуждение вполголоса).

Для проведения такой дискуссии все студенты, присутствующие на практическом занятии, разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют один и

тот же вопрос, либо какая-то крупная тема разбивается на отдельные задания. Традиционные материальные результаты обсуждения таковы: составление списка интересных мыслей, выступление одного или двух членов подгрупп с докладами, составление методических разработок или инструкций, составление плана действий.

9. Дебаты.

Это чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам. Это разновидность публичной дискуссии участников дебатов, направляющая на переубеждение в своей правоте третьей стороны, а не друг друга. Поэтому вербальные и невербальные средства, которые используются участниками дебатов, имеют цель получить определённый результат — сформировать у слушателей положительное впечатление от собственной позиции.

10. Деловая игра.

Деловая игра — средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета (объекта) и реальным характером профессиональной деятельности.

11. Дискуссия.

Как интерактивный метод обучения означает исследование или разбор. Образовательной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы (ситуации), сопровождающееся обменом идеями, опытом, суждениями, мнениями в составе группы.

Дискуссия предусматривает обсуждение какого - либо вопроса или группы связанных вопросов компетентными лицами с намерением достичь взаимоприемлемого решения. Дискуссия является разновидностью спора,

близкой к полемике, и представляет собой серию утверждений, по очереди высказываемых участниками. Заявления последних должны относиться к одному и тому же предмету или теме, что сообщает обсуждению необходимую связность.

12. Диспут.

Происходит от латинского *disputare* — рассуждать, спорить. В тех ситуациях, когда речь идет о диспуте, имеется в виду коллективное обсуждение нравственных, политических, литературных, научных, профессиональных и других проблем, которые не имеют общепринятого, однозначного решения. В процессе диспута его участники высказывают различные суждения, точки зрения, оценки на те или иные события, проблемы. Важной особенностью диспута является строгое соблюдение заранее принятого регламента и темы.

13. Имитационные игры.

Известные также как «микроміры» (*microworlds*) - представляют собой своеобразные «тренажеры», которые развивают системное мышление, навыки принятия решений в динамично меняющейся окружающей среде в условиях стресса и неопределенности. Микроміры позволяют за несколько часов промоделировать ситуации протяженностью в несколько месяцев, лет или десятилетий, что позволяет оценить долгосрочные последствия принятия решений и вероятные побочные эффекты. Имитационные игры представляют собой своеобразную «лабораторию обучения», в которой моделируется реальная ситуация из области юриспруденции или государственного управления, и участники эксперимента могут применить свои навыки принятия решений к моделируемой ситуации. В основе данных игр лежат сложные имитационные модели по системной динамике, агентному моделированию или же комбинированному подходу.

14. Интервью.

Термин «интервью» происходит от английского interview - беседа. По содержанию интервью делятся на группы:

- документальные интервью;
- интервью мнений;
- интервью «пресс-конференция».

Субъектом интервью может выступать как лектор, так и студенты, подготовившие информацию по заданной теме.

15. Интерактивная (проблемная) лекция.

Интерактивная (проблемная) лекция представляет собой выступление, как правило, опытного преподавателя перед большой аудиторией обучающихся в течение 2-4 академических часов с применением следующих активных форм обучения:

- ведомая (управляемая) дискуссия или беседа;
- модерация (наиболее полное вовлечение всех участников лекционного занятия в процесс изучаемого материала);
- демонстрация слайд-презентации или фрагментов учебных фильмов;
- мозговой штурм;
- мотивационная речь.

16. Информационно-проблемная лекция

Предполагает изложение материала с использованием проблемных вопросов, задач, ситуаций. Процесс познания происходит через научный поиск, диалог, анализ, сравнение разных точек зрения.

17. Кейс-метод (анализ конкретных ситуаций).

Кейс-метод (от английского case – случай, ситуация) – усовершенствованный метод анализа конкретных ситуаций, метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации (проблеме), которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в тот или иной момент времени. Таким образом, различают *полевые* ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и *кресельные* (вымышленные) ситуации, кейсы. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

18. Коллективные решения творческих задач.

Под *творческими заданиями* понимаются такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат большой или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов.

19. Коллоквиум.

Коллоквиум - вид учебно-теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя достаточно широкого круга проблем (ситуаций). Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового (фронтального) опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний, умений студентов целой академической группы по данному разделу курса.

Коллоквиум, как правило, проходит в форме дискуссии, в ходе которой обучающимся предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему (ситуацию), учиться обосновывать и защищать ее. Аргументируя и отстаивая свое мнение, обучающиеся в то же время демонстрирует, насколько глубоко и осознанно они усвоили изученный материал.

20. Коучинг (Тренинг).

Коучинг - раскрытие потенциала человека с целью максимального повышения его эффективности»; искусство создания, с помощью беседы и поведения, среды, которая облегчает движение человека к желаемым целям, так, чтобы оно приносило удовлетворение; система реализации совместного социального, личностного и творческого потенциала участников процесса развития с целью получения максимально возможного эффективного результата.

Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в профессиональном общении.

21. Круглый стол.

В современном значении выражение «круглый стол» употребляется как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса. Этот способ характеризуется следующими особенностями:

- все участники круглого стола выступают в роли пропонентов, т.е. должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников. У пропонента две задачи: добиться, чтобы оппоненты поняли его и поверили;
- все участники обсуждения равноправны;
- никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

Чаще всего круглый стол играет скорее информационную роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

22. Лекция – консультация.

Предполагает изложение материала по типу «вопросы – ответы – дискуссия».

23. Лекция-пресс-конференция.

Проводится как научно-практическое занятие, с заранее поставленной проблемой и системой докладов, длительностью 5-10 минут. Каждое выступление представляет собой логически законченный текст, заранее подготовленный в рамках предложенной преподавателем программы. Совокупность представленных текстов позволит всесторонне осветить проблему. В конце лекции преподаватель подводит итоги самостоятельной работы и выступлений студентов, дополняя или уточняя предложенную информацию, и формулирует основные выводы.

Лекция – провокация.

Это лекции с заранее запланированными ошибками. Рассчитана на стимулирование студентов к постоянному контролю предлагаемой информации и поиску ошибок. В конце лекции проводится диагностика знаний слушателей и разбор сделанных ошибок.

Лекция с заранее объявленными ошибками.

Лекция с заранее запланированными ошибками позволяет развить у обучаемых умение оперативно анализировать профессиональные ситуации, выступать в роли экспертов, оппонентов, рецензентов, выделять неверную и неточную информацию. Рассчитана на стимулирование студентов к постоянному контролю предлагаемой информации (поиск ошибки: содержательной, методологической, методической, орфографической). В конце лекции проводится диагностика слушателей и разбор сделанных ошибок.

24. Метод обучения в парах (спарринг-партнерство).

Спарринг (от англ. sparring) – в боксе тренировочный бой с целью всесторонней подготовки к соревнованиям. Спарринг-партнёр – соперник в различных тренировочных состязаниях. Соответственно, спарринг-партнерство как форма организации во внеаудиторной самостоятельной работе представляет собой разновидность парной работы, в которой

обучающиеся, исполняя роль соперников в состязании, выполняют задания по заранее заданному педагогом алгоритму.

25. Методика «Дерево решений».

Использование методики «дерево решений» позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия и т.п.

Построение «дерева решений» - практический способ оценить преимущества и недостатки различных вариантов. На этапе предложения вариантов, и на этапе их оценки возможно использование метода мозгового штурма.

26. Метод «Мозгового штурма»

«Мозговая атака», «мозговой штурм» – это метод, при котором принимается любой ответ обучающегося на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов. «Мозговой штурм» – это простой способ генерирования идей для разрешения проблемы. Во время мозгового штурма участники свободно обмениваются идеями по мере их возникновения таким образом, что каждый может развивать чужие идеи.

27. Метод портфолио.

Метод портфолио (итал. portfolio — 'портфель, англ. - папка для документов) современная образовательная технология, в основе которой используется метод аутентичного оценивания результатов образовательной и профессиональной деятельности.

28. Метод Сократа.

Метод Сократа – метод вопросов, предполагающих критическое отношение к догматическим утверждениям, называется еще как метод «сократовской иронии». Это умение извлекать скрытое в человеке знание с

помощью искусных наводящих вопросов, подразумевающих короткий, простой и заранее предсказуемый ответ.

29. Мини-лекция.

Мини-лекция является одной из эффективных форм преподнесения теоретического материала. Перед объявлением какой-либо информации преподаватель спрашивает, что знают об этом студенты. После предоставления какого-либо утверждения преподаватель предлагает обсудить отношение студентов к этому вопросу.

30. Моделирование производственных процессов и ситуаций.

Метод «Моделирование производственных процессов и ситуаций» предусматривает имитацию реальных условий, конкретных специфических операций, моделирование соответствующего рабочего процесса, создание интерактивной модели и др.

31. Образовательная экспедиция (живая параллель).

Обучение через живое наблюдение и проживание, погружение в закономерности развития, действующие повсюду.

Образовательная экспедиция - это непосредственный контакт с внешней образовательной средой, её конкретным образовательным объектом (Центром занятости населения, Юридическая клиника и т.д.).

32. Обратная связь

Актуализация полученных на лекции знаний путем выяснения реакции участников на обсуждаемые темы.

33. В группах.

Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания. Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала.

Разновидностью группового обсуждения является **круглый стол**, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

34. Онлайн-семинар.

Разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет в режиме реального времени. Во время веб-конференции каждый из участников находится у своего компьютера, а связь между ними поддерживается через Интернет посредством загружаемого приложения, установленного на компьютере каждого участника, или через веб-приложение. В последнем случае, чтобы присоединиться к конференции, нужно просто ввести URL (адрес сайта).

35. Передача (делегирование) полномочий.

Процесс передачи части функций преподавателя студентам для достижения конкретных целей организации. Используется для улучшения и оптимизации образовательного процесса. Очень актуален в проектной деятельности студентов. Суть заключается в том, что работающие над проектом лица, лучше понимают ситуацию, чем руководитель проекта. И, соответственно им проще найти выход и решить имеющуюся проблему.

36. Проблемная лекция.

На этой лекции новое знание вводится через проблемность вопроса, задачи или ситуации. При этом процесс познания студентов в сотрудничестве и диалоге с преподавателем приближается к исследовательской деятельности. Содержание проблемы раскрывается путем организации поиска ее решения или суммирования и анализа традиционных и современных точек зрения.

37. Просмотр и обсуждение учебных видеофильмов.

Учебные и научно-познавательные видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с их темой, целями и задачами, а не только как дополнительный

материал. Перед показом фильма преподавателю необходимо поставить перед студентами несколько ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах (моментах) и проводить дискуссию. В конце занятия необходимо обязательно совместно со студентами подвести итоги и озвучить полученные выводы.

38. Публичная презентация проекта.

Презентация - самый эффективный способ донесения важной информации как в разговоре "один на один", так и при публичных выступлениях. Слайд-презентации с использованием мультимедийного оборудования позволяют эффективно и наглядно представить содержание изучаемого материала, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несет поучительную информацию, показать ее ключевые содержательные пункты. Использование интерактивных элементов позволяет усилить эффективность публичных выступлений, являющихся частью профессиональной деятельности преподавателя.

39. Работа в малых группах

Это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия).

40. Разработка проекта.

Этот метод позволяет мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение студентов. Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной

литературой в Интернет, электронную библиотечную систему, читальный зал библиотеки и т.д.

Можно предложить участникам проекта собрать статьи из газет, публикации из научно-познавательных журналов, фотографии, касающиеся вопросов темы, а затем обсудить эти материалы со всей группой.

41. Ролевая игра.

Ролевая игра – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

42. Стажировка.

Производственная деятельность для приобретения опыта работы или повышения квалификации по специальности.

43. Творческое задание.

Творческое задание является содержанием (основой) любой интерактивной формы проведения занятия.

Выполнение творческого задания требует от студента воспроизведения полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем:

- 1) подборка примеров из практики (опыта);
- 2) подборка материала по определенной проблеме (ситуации);
- 3) участие в ролевой (ситуационной) игре и т.п.

44. Тренинг.

Тренинг (англ. training от train — обучать, воспитывать) — метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

Тренинг может рассматриваться с точки зрения разных парадигм:

- тренинг как тренировка, в результате которой происходит формирование и отработка умений и навыков;

- тренинг как форма активного обучения, целью которого является передача знаний, развитие некоторых умений и навыков.

-

КЛАССИФИКАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

Концепция интерактивного обучения предусматривает несколько **форм/моделей** обучения:

1. **пассивная** - студент выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);

2. **активная** - студент выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания, курсовые работы/проекты и т.д.);

3. **интерактивная** – взаимодействие, равноправное партнерство. Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых (деловых) игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или

какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

Все технологии интерактивного обучения делятся на неимитационные и имитационные.

Неимитационные технологии не предполагают построение моделей изучаемого явления и деятельности.

- основе имитационных технологий лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование, т.е. воспроизведение в условиях обучения процессов, происходящих в реальной системе.

Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных **подходов**, среди которых можно выделить следующие:

- творческие задания;
- работа в малых группах;
- обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры);
- использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии);
- социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения (соревнования, интервью, фильмы, спектакли, выставки);
- изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с

наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «обучающийся в роли преподавателя», «каждый учит каждого», мозаика (ажурная пила), использование вопросов, сократический диалог);

- естирование;
- разминки;
- обратная связь;
- дистанционное обучение;
- обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем (займи позицию, шкала мнений, ПОПС-формула);
- разрешение проблем («дерево решений», «мозговой штурм», «анализ казусов», «лестницы и змейки»);
- тренинги.

Основные методические принципы интерактивного обучения:

- тщательный подбор рабочих терминов, учебной, профессиональной лексики, условных понятий (разработка глоссария);

- всесторонний анализ конкретных практических примеров профессиональной деятельности, в которой студент выполняют различные ролевые функции;
- поддержание со всеми студентами непрерывного визуального контакта;
 - выполнение на каждом занятии одним из студентов функции модератора (ведущего), который инициирует и ориентирует обсуждение учебной проблемы (преподаватель в данном случае выступает в качестве арбитра); активное использование технических средств, в том числе раздаточного и дидактического материала в виде таблиц, слайдов, учебных фильмов, роликов, видеоклипов, видеотехники, с помощью которых иллюстрируется изучаемый материал;
 - постоянное поддержание преподавателем активного внутригруппового взаимодействия, снятие им напряженности во взаимоотношениях между участниками, нейтрализация «острых» шагов и действий отдельных групп студентов;
 - оперативное вмешательство преподавателя в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых положений учебной программы;
 - интенсивное использование индивидуальных заданий (домашние контрольные задания самодиагностического или творческого характера и т.п.);
 - организация пространственной среды – «игрового поля», которое должно способствовать раскрепощению студентов;
 - проигрывание игровых ролей с учетом индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей;
 - обучение принятию решений в условиях жесткого регламента времени и наличия элемента неопределенности в информации.

Организация инновационного обучения включает:

— нахождение проблемной формулировки темы, целей и вопросов занятия;

— подготовку учебного пространства (специализированные аудитории, учебные лаборатории и т.п.) к диалогу, к активной работе;

— формирование мотивационной готовности студента и преподавателя к совместным действиям в процессе познания;

— создание специальных (служебных) ситуаций, побуждающих к интеграции усилий для решения поставленной задачи;

— выработку и принятие правил равноправного сотрудничества для студентов и преподавателя;

— использование «поддерживающих» приемов общения: доброжелательные интонации, умение задавать конструктивные вопросы и т.д.;

— оптимизацию системы оценки процесса познания и результатов совместной деятельности;

— развитие общегрупповых и межличностных умений и навыков анализа и самоанализа.

III. УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ И ЗАДАНИЯ ПО ИХ ПРОВЕДЕНИЮ

ЛЕКЦИОННЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лекция 1. Web-ресурсы, компьютерные программы и приложения для обучения русскому языку и литературе

План:

1. Использование информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе
2. Программы использования в обучении русского языка как иностранному.
3. Видеохостинг YouTube в обучении РКИ

Опорные слова и словосочетания: информационно-коммуникационные технология, Видеохостинг YouTube, ресурс, видеоучебник

1. Использование информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе. Открытие сети Интернет для гражданского пользования в начале 1990-х гг. создало новое поле для исследований по использованию новых интернет-технологий в обучении различным дисциплинам, включая русский язык как иностранный.

Информационные коммуникативные технологии (ИКТ) сегодня стали одним из основных приоритетов в преподавании русского языка как иностранного, как неродного и как родного. ИКТ важны не только для успешной конкуренции различных университетов на рынке высшего образования, но также для успешного функционирования самих университетов: без них невозможно эффективно управлять образовательным процессом.

Вот как авторы монографии предлагают дифференцировать три этапа образовательного процесса: «Вчера» единственным источником знаний для студента был преподаватель, при этом почерпнуть новые знания студент не

мог нигде, кроме как в аудитории или в книге, которую ему посоветовал тот же преподаватель... «Сегодня» знания передаются не только от преподавателя к студенту, но и между студентами, что позволяет создавать новый уровень знаний. В свою очередь активно начинают применяться образовательные технологии, и преподаватели могут нести знания не только в аудитории. А «завтра» главным источником знания для студента станет Интернет, технологии будут индивидуально ориентированы и направлены на создание новых знаний. Процесс преподавания будет предполагать движение “знаниевых” объектов в любых направлениях – от студента к преподавателю и обратно, от студента к студенту и т.д.

Среди ключевых компонентов обучения русскому языку как иностранному в информационной образовательной среде, равно как иностранным языкам вообще, предлагаются выделить следующие:

- наличие электронного образовательного контента в свободном доступе для студентов в образовательных ресурсах;

- обеспечение обратной связи преподавателей и студентов, а также между студентами;

- обмен знаниями между преподавателями и студентами, а также между студентами;

- мобильный доступ к получению всех видов цифровых услуг в любой точ

- создание смарт-окружения, или среды смарт, приближающейся или идентичной естественному интеллекту;

- a. -гибкое индивидуализированное обучение в интерактивной образовательной среде;

- b. -комплексная модернизация всех образовательных процессов, методик, методов и технологий обучения;

с. -управление формированием новых знаний, навыков, умений и компетенций в информационной образовательной среде.

Исходя из компетентного подхода в подготовке бакалавров и магистров, следует сфокусировать внимание на формировании и развитии следующих компетенций преподавателей русского языка как иностранного:

d. -умение организовать управление знаниями в информационном образовательном пространстве;

e. -наличие представлений об электронных образовательных ресурсах в области языка, культуры и межкультурной коммуникации;

f. -владение интерфейсом операционных систем;

g. -наличие общих представлений в сфере мультимедийных технологий;

h. -владение навыками пользователя офисных технологий в контексте подготовки рабочих документов;

i. -владение техникой подготовки графических иллюстраций;

j. -владение базовыми навыками интернет-сервиса и интернет-технологий;

k. -владение основами технологий построения веб-сайтов;

l. -навыки создания и размещения электронной страницы в интернете;

m. -владение навыками критической оценки и построения сайтов, созданных профессионалами в области русского языка;

-владение навыками использования ресурсов классического интернета для преподавания грамматики, лексики, фонетики, аудирования, чтения, письма и говорения;

-формирование навыков со-здания креолизованных текстов на русском языке;

-навыки интеграции социальных сервисов интернета второго поколения в процесс преподавания русского языка;

-формирование навыков использования технологий веб-блогов для оптимизации преподавания культурологических дисциплин;

-формирование навыков создания учебного веб-блога;

-навыки интеграции социальных сервисов в учебный веб-блог для развития навыков и умений говорения и письма;

-формирование навыков использования коммуникационных

-технологий – форумы, чаты – традиционном процессе преподавания русского языка как иностранного;

-формирование навыков использования технологий видео-конференций для формирования межкультурной компетенции студентов.

На сегодняшний день компьютерные технологии развиваются весьма стремительно, следовательно, в методической копилке преподавателя русского языка как иностранного появляются новые средства обучения языку, которые он может использовать в учебной деятельности.

Рассмотрены некоторые ИКТ, которые позволяют совершенствовать занятия по русскому языку, делая их интересными и продуктивными. Сделан также обзор интернет-сайтов, учебных программ, онлайн-учебников и иных ресурсов по РКИ. Обзор предваряет небольшая ссылка в историю использования ИКТ в практике преподавания различных языков, выделены основные этапы их становления и развития:

Создание комплекса разнообразных учебных материалов с использованием новейших компьютерных средств (интерактивных упражнений, электронных учебников, веб-приложений, дистанционного обучения). Естественно полагать, что использование информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе преследует решение конкретных лингвометодических целей и задач:

– развитие устной и письменной речи;

- чтение;
- поиск информации;
- тестирование;
- повышение профессиональной квалификации преподавателей;
- получение филологического образования на русском языке.

Для достижения этих целей и задач преподавателю необходимо иметь в своей записной книжке несколько адресов сайтов, сервисов и баз данных, содержащих разнотипные и разножанровые тексты, аудио- и видеоматериалы, которые помогут в работе на уроках со студентами-иностранцами. Выделим наиболее популярные ресурсы:

1) Gramota.ru – самый популярный сайт среди преподавателей-русистов. Он представляет собой справочно-информационный портал с удобной навигацией. На сайте можно почитать статьи с интригующим названием типа «Умирает ли русский язык», а также найти словари, видеоучебники, библиографические источники, ссылки и пр.;

2) <http://www.ruscorpora.ru> – портал, именуемый Национальным корпусом русского языка, содержит различные текстовые и мультимедийные материалы, которые отражают современные тенденции употребления лексических единиц русского языка, их частоту.

Например, спрашивается, как чаще используется существительное *кофе*: в мужском или среднем роде? Ответ будет представлен вам в форме статистики с различными примерами;

fcior.edu.ru – сайт Федерального центра информационно-образовательных ресурсов. Здесь можно найти курсы, вебинары, конференции, которые могут быть интересны для учителей, в том числе и для преподавателя РКИ;

<http://www.zlat-edu.ru> – сайт издательства «Златоуст». На нем можно найти методические консультации и обзор популярной учебно-методической литературы по РКИ;

http://vk.com/rus_kak_i – прекрасный ресурс для преподавателей русского языка как иностранного, содержащий большое количество обучающих материалов, мультимедиа, новости лингводидактики, обсуждение наиболее актуальных вопросов методики и создающий замечательную творческую атмосферу, в которой можно черпать все новые идеи для проведения учебных занятий;

<https://www.facebook.com/RussianLng/?fref=ts> – ресурс для иностранцев, изучающих русский язык. Он содержит актуальную информацию по изучаемой дисциплине, статусы, которые молодые люди так любят цитировать, правила, представленные в смешных картинках. Например, фразеологизм «его и след простыл» изображен в виде человеческой стопы (с человеческим лицом), закутанной в шарф и с градусником под мышкой.

2. Программы использования в обучении русского языка как иностранному. А теперь обратимся непосредственно к самим программам, которые можно использовать в обучении русскому языку как иностранному:

1. **Voki.com.** Здесь можно создавать учебные аудиофайлы с изображением различных предметов, явлений. Преподаватель может подобрать картинку по теме урока, а также аудиозапись к ней. Например, изучая тему «В гостях», можно выбрать серию картинок с описанием дома, семьи, чаепития, нарисовать, в частности, фразеологизм «быть не в своей тарелке», а в качестве аудиофайла записать такие выражения, как: «В гостях хорошо, а дома лучше», «Милости просим», «Ноги моей здесь больше не будет», или включить песенку Винни-Пуха «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро».

2. Animoto.com. С помощью этого ресурса удобно создавать видеопрезентации. Возможности для создания видеопрезентаций заложены прежде всего в лексико-грамматических категориях.

3. Present.me. Этот ресурс тоже позволяет организовать видеопрезентацию, но здесь видеозаписи можно приложить еще комментарии преподавателя.

Как показывает опытно-экспериментальная работа, проводимая нами на историко-филологическом факультете Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева при обучении русскому языку иностранных студентов, все эти программы и ресурсы позволяют разрабатывать новые мультимедийные материалы в дополнение к печатному тексту и речевым упражнениям, тем самым делая каждое занятие запоминающимся, эффективным.

Социальные сервисы в обучении РКИ. Не секрет, что количество пользователей социальных сетей увеличивается с каждой минутой. Поэтому для преподавателя русского языка как иностранного это дополнительная возможность для осуществления учебного процесса даже вне аудитории. Опыт свидетельствует, что использование социальных сервисов – весьма увлекательный для учащихся способ изучения языка. Конечно, он ни в коей мере не призван заменить полноценные живые уроки, но как вспомогательное средство обучения социальные сети занимают свою прочную нишу в учебном процессе, что следует иметь в виду каждому педагогу.

Выделяют четыре направления в использовании социальных сетей для обучения языку:

- знакомство с историей и культурой страны;
- обмен опытом преподавания языка;
- создание новых учебных материалов, отработка речевых конструкций на занимательных примерах;

– создание сообществ для преподавателей РКИ.

Таким образом, социальные сети – это открытый форум, на котором люди могут встречаться, общаться на изучаемом языке, обмениваться информацией в Сети в режиме онлайн.

3. Видеохостинг YouTube в обучении РКИ. Используя технологии YouTube, в зависимости от тематики урока можно отработать тот или иной лексико-грамматический материал. Миниатюрные тексты, которые представлены в небольших по объему видео, как правило, вызывают большой интерес у иностранцев. В отличие от фильмов, продолжительность видеоряда в YouTube намного короче, что психологически не так пугает обучающихся. Другой плюс этого ресурса в том, что видеоматериалы отражают современную жизнь молодых людей, а это вызывает большой отклик и усиливает мотивацию в изучении русского языка.

Так, показывая видеоклип, можно выключить звук и попросить учащихся озвучить тот или иной фрагмент или при выключенном изображении дать задание подумать, кто говорит, в какой ситуации происходит диалог. Комментарии после ролика также позволяют преподавателю эффективно провести работу в ключе: а согласны ли вы с этими комментариями, почему, каково ваше мнение? Преподаватель может грамотно использовать даже беззвучное видео. Например, сцена в парке: мы видим только лицо девушки, она плачет, идет дождь. Этот фрагмент длится лишь пару секунд. После этого студенты должны озвучить свои предположения: Кто эта девушка? Почему она плачет? Какая погода на улице? Они должны заметить детали, выступая тем самым в роли следователей. Далее включается второй фрагмент: мужчина сорока пяти лет пьет вино. Затем задаются вопросы после этой сцены. Студенты могут оспаривать мнения друг друга, доказывать свою точку зрения, задавать вопросы. Данное упражнение увлекательно, оно побуждает к активной

речевой и умственной деятельности, развивает у студентов-иностранцев монологическую и диалогическую речь.

YouTube – это поле деятельности не только для преподавателя, но и для студентов. Там они могут разместить свои материалы для учебных занятий, выбрать интересное видео и поработать над ним дома.

1. Создание учебных материалов по РКИ с помощью интернет-технологий. Современные компьютерные технологии позволяют преподавателю не только использовать готовые учебные материалы, но и создавать свои собственные с помощью современных ресурсов и инструментов интернета. Помимо самых распространенных средств создания учебных материалов (Word и PowerPoint), существуют более трудные программы, которые действуют на основе оболочек. Они построены на определенных алгоритмах, которые могут заполняться преподавателем тем или иным лексико-грамматическим материалом.

Приведем примеры того, как надо работать с этими ресурсами:

1. Hotpot.uvic.ca – Hot Potatoes. Эта программа рассчитана на обучение различным языкам, в том числе и русскому. В ней содержатся такие упражнения, как поиск соответствия, вставка пропущенного слова или конструкции.

2. Armoredpenguin.com. Данная программа предоставляет упражнения (кроссворды, поиски соответствия, перевод, восстановление порядка слов) для отработки лексического материала. Задача преподавателя заключается в том, чтобы ввести ключевые слова, связанные с изучаемой темой.

3. Quizlet.com. С помощью этой программы можно создавать тестовые задания и сразу же размещать их в интернете.

4. Eslvideo.com. В этой программе вместо слов или текста можно ввести видеозапись (самому записать нужный текст или загрузить из YouTube). Программа снабжается словами и конструкциями, текстами и заданиями и доступна для просмотра учащимися.

5. Voki.com. Это, на наш взгляд, одна из самых интересных программ. Она позволяет выбрать тот или иной персонаж среди других героев (цвет кожи, одежду, пол, возраст, имя), записать речь или напечатать текст для него. Созданный вами персонаж будет говорить на изучаемом языке тем текстом, который вы ему задали. Он может также общаться с другими персонажами, имитируя акты общения на иностранном языке. Такую возможность просто необходимо внедрять как во время, так и после аудиторных занятий. Прослушивание диалогов можно превратить в игру, создать реальные ситуации, в которых эти персонажи будут находиться. К моделированию ситуаций можно привлечь и самих обучающихся. Например, предложить им озвучить своих персонажей, пусть они войдут в роль Риккардо из Испании или Пьера из Франции.

Все перечисленные программы включают в себя несколько алгоритмов, которых нужно придерживаться, чтобы создать учебный продукт:

- выбор упражнения;
- ввод данных, лексики, текстов;
- настройка конфигурации экрана, цвет, графика;
- преобразование данных;
- хранение данных в интернете.

Подытоживая возможности приведенных выше программ, следует отметить, что основное их преимущество состоит в том, что при создании занимательных интерактивных заданий преподавателю не нужно обладать знаниями программирования.

Принцип действия этих обучающих программ довольно прост: они автоматически преобразуют введенные в учебный процесс данные и на основе представленного лексико-грамматического материала создают

разнообразные упражнения, которые можно сразу размещать в интернете. С помощью данных ресурсов целесообразно разработать тренировочные и тестовые задания, используя графическую, текстовую, аудио- и видеоинформацию. Созданные таким образом упражнения доступны учащимся в любое время, а коммуникативность заданий состоит в том, что при их выполнении они могут общаться не только с преподавателем, но и друг с другом.

Электронный учебник или веб-приложение при обучении РКИ. В практике преподавания РКИ в последние годы активно начали использовать электронные учебники. Например, в 2013 г. в издательстве «Дрофа» выпущен уникальный, безаналоговый в Российской Федерации интерактивный электронный учебник элементарного уровня (A1) «Russian for Beginners» («Русский язык для начинающих») Е. А. Хамраевой и Э. И. Ивановой. Он был специально разработан для мобильной операционной системы Apple iOS. Привлекательность данного электронного издания для иностранных учащихся состоит в том, что оно делает обучение доступным для iPad, iPhone и даже iPod touch.

В то же время существует несколько точек зрения на использование этого средства обучения:

- полный эквивалент печатного издания;
- дополнение к печатному изданию;
- самостоятельное учебное пособие, в котором есть уникальные аудио- и видеозаписи.

Изучая язык с помощью электронного учебника, учащийся целиком погружается в языковую среду: он общается с носителями русского языка, наблюдает, как и что, в каких речевых ситуациях они говорят; смотрит, как они живут, что едят и по каким странам путешествуют. Работая с электронным учебником, обучающийся не просто читает тексты или изучает

лексические и грамматические правила, как в традиционном, печатном издании, а становится активным пользователем системы русского языка.

Структура электронного учебника имеет свои особенности. Прежде всего, в нем в изобилии находятся видеозаписи с реальными жизненными ситуациями, в которых может оказаться иностранец. Обучающийся может записать также свою собственную речь, чтобы сравнить ее с речью носителя языка. Помимо этого, электронный учебник обладает важнейшей функцией тестирования полученных знаний.

Скажем несколько слов и о новых электронных пособиях – веб-приложениях к действующим учебникам. Отличие веб-приложения от электронного учебника состоит в том, что оно дополняет ресурсы печатного издания и рассчитано на самостоятельное изучение языка. Веб-приложения включают:

- аудиотексты или подкасты с комментариями преподавателя и методическими рекомендациями;
- озвученные диалоги учебника;
- клипы, видеотрекеры;
- тренировочные упражнения с автоматической коррекцией ответа;
- тестовые задания;
- прописи для обучения технике письма;
- электронные диктанты;
- наглядные пособия;
- электронный словарь к урокам;
- гиперссылки на дополнительные ресурсы интернета, социальные сети.

Несомненный плюс веб-приложения состоит в том, что оно находится в интернете, его можно развивать, дополнять, причем делать это могут и

сами учащиеся, что вызывает у них дополнительный интерес к изучаемому предмету. Функции веб-приложения:

- способствует рациональной организации самостоятельной работы обучающихся;
- снабжает дополнительной информацией по темам уроков;
- содержит тренировочные упражнения для закрепления пройденного материала;
- обеспечивает аутентичными аудиозаписями текстов, диалогов из учебника;
- активизирует процессы общения с помощью социальных сетей;
- организует участие в различных учебных проектах, построенных на ресурсах интернета.

В завершении нашей статьи приведем достоинства и недостатки методики использования современных ИКТ при обучении РКИ. Коснемся сначала вопроса о недостатках их применения:

- бессистемное расположение ресурсов обучения во Всемирной сети;
- отличие ресурсов друг от друга по ряду характеристик: по теоретической и практической значимости, уровню предоставленной информации, полноте и глубине ее описания и доступности;
- отсутствие стандартов, которые бы определяли способы предоставления текстовой и аудиовизуальной информации;
- значительные затраты времени преподавателя для работы с компьютерными технологиями;
- отсутствие у обучающихся доступа к компьютеру.

Достоинства их применения:

- приобщение к культуре страны изучаемого языка;
- общение с носителями языка;
- самостоятельное изучение языка;
- повышение мотивации обучения языку: если мы можем прочитать что-то о стране, посмотреть фильм на изучаемом языке, общаться с его носителями, то такой язык станет нам ближе и понятнее;
- поддержка устойчивого интереса к занятиям русским языком: когда обучение идет в ногу со временем, это, естественно, подкупает студентов.

Вопросы:

1. Что такое информационно-коммуникационная технология?
2. Расскажите о программе Quizlet.com.
3. Расскажите о Видеохостинг YouTube
4. Перечислите программы использования в обучении русского языка как иностранному.
5. Информационные коммуникативные технологии (ИКТ)-это
6. Расскажите о программе Voki.com.
7. Классификация интерактивных методов обучения
8. Особенности структуры электронного учебника
9. Социальные сервисы в обучении РКИ
10. Программа iSpring Suite

IV. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Тема 1. Создание учебных курсов с использованием электронных программных средств (iSpring)

План:

1. Назначение и возможности современных учебных программных средств (на примере программного комплекса iSpring Suite).
2. Программа iSpring Suite.
3. Программа iSpring QuizMaker.
4. Программа iSpring Kinetics.
5. iSpring Converter.

Опорные слова и словосочетания: Программы iSpringSuite, iSpring QuizMaker, iSpring Kinetics, iSpring Converter. Тренажер. Видеолекции

1. Назначение и возможности современных учебных программных средств (на примере программного комплекса iSpring Suite).

Современные учебные программные средства позволяют быстро и без специальной подготовки разрабатывать профессиональные дистанционные курсы. Рассмотрим на примере программного комплекса iSpring Suite 8. Требования к компьютеру для использования iSpring Suite 8.2:

- Поддержка Windows 10/8/7/Vista/XP 32- и 64-бит
- Поддержка Microsoft Office 2007, 2010, 2013, 2016

iSpring Suite 8 интегрирован в PowerPoint, поэтому он так прост и удобен в работе. Позволяет быстро превратить обычную презентацию в профессиональный обучающий курс. В iSpring Suite, чтобы сделать процесс обучения еще эффективнее, можно создавать дистанционные курсы, видеолекции, тренажеры, тесты, опросы, интерактивности.

Диалоговые тренажеры

Диалоговый тренажер идеально подходит для отработки навыков общения с клиентами или партнерами:

- Составить дерево вопросов и ответов
- Выбрать фон и персонажа из коллекции

- Назначить баллы за правильные ответы.

К репликам диалога можно добавить голосовое сопровождение, вставить готовый файл или записать аудио прямо в редакторе.

Запись видео с экрана монитора

Запись экрана монитора (скринкаст) – необходимая функция для демонстрации работы компьютерных программ. С помощью скринкаста можно сделать обучение максимально наглядным. Для этого нужно запишите видео с экрана, добавьте его на слайд презентации, сохраните на компьютер или загрузите на YouTube, и все это без использования дополнительных инструментов.

Видеолекции

Если добавить или записать видеосопровождение к презентации, то получится превосходный обучающий урок или видеолекция. Можно записать видео с экрана, добавить его на слайд презентации, сохранить на компьютер или загрузить на YouTube, и все это без использования дополнительных инструментов.

Тесты и опросы

Можно при помощи программы создавать интерактивные тесты и опросы для повышения эффективности процесса обучения, в том числе:

- 23 типа вопросов, включая drag-and-drop
- Сценарии ветвления между вопросами
- Настраиваемый дизайн вопросов теста
- Добавление аудио и видео
- Запись озвучки к вопросам теста прямо в редакторе
- Добавление к уведомлениям аудио, изображения, формулы
- Настройка сообщения по умолчанию для правильных и неправильных

ответов.

Эффективные интерактивности

Можно создать учебный материал в виде книги с эффектом перелистывания, создать алфавитный каталог, базу часто задаваемых

вопросов (FAQ), для хронологии событий использовать интерактивность «Временная шкала».

Добавление персонажей из коллекции

В iSpring Suite 8 представлена богатая коллекция персонажей для аттестации персонала компании, преподавания в школе или ВУЗе, проведения корпоративных тренингов или обучения медицинских работников.

Создание собственных героев

Можно в любой момент расширить коллекцию. Для этого можно добавить свои изображения или загрузить с веб-сайта новых героев, которые подойдут к тематике курса.

Поддержка мобильных устройств

Учебные материалы можно смотреть на любых устройствах:

- Компьютерах и ноутбуках
- Android и Windows-устройствах
- iPad и iPhone

Просмотр в мобильном приложении, оффлайн

С бесплатным приложением iSpring Play пользователи смогут проходить обучение в любое время и в любом месте со своих iPhone, iPad или Android-планшетов.

- Интуитивный интерфейс
- Удобная библиотека материалов
- Мгновенный доступ к избранным материалам
- Просмотр курсов в режиме оффлайн

Публикация курсов

С iSpring Suite 8 вы можно выбрать наиболее подходящий метод публикации готовых курсов, тестов и интерактивностей. Каждый из вариантов имеет предустановленные настройки, а также большое количество редактируемых опций:

- Web: для размещения в интернете (сайт, блог)

- iSpring Cloud: загрузка презентаций в «облако» для просмотра и быстрого распространения
- iSpring Online: мгновенная публикация в СДО iSpring
- СДО: сохранение в формат SCORM, AICC, Tin Can API для загрузки в другие СДО
- Видео: конвертация в .mp4 и загрузка на YouTube

Интеграция с различными СДО

Созданные с помощью iSpring Suite 8 учебные курсы и тесты можно разместить в любой Системе Дистанционного обучения с поддержкой SCORM (все версии), AICC и Tin Can API. Стандарт Tin Can API (Experience API) позволяет собирать сведения о процессе обучения пользователей в разных средах обучения, в том числе в режиме оффлайн. Немного о самой компании. Она располагается в республике Марий Эл и развивает свои продукты с 2005 года. Программы iSpring доступны на русском, английском и французском языках, причем ряд продуктов доступен только на английском. Все программы можно скачать с официального сайта, и использовать в течение 30 дней, единственное ограничение при этом – в опубликованных роликах будет отображаться полупрозрачный баннер «Создано при помощи iSpring».

2. Программа iSpring Suite.

Данная программа является надстройкой для Microsoft PowerPoint (начиная с версии 2007), а не самостоятельным редактором. Такой подход обусловлен в первую очередь большой популярностью данного продукта. Пользователям не нужно переучиваться работе и они могут использовать всю мощь PowerPoint в совокупности с уникальным функционалом iSpring Suite, который не реализован в текущих версиях Microsoft Office и вряд ли будет полностью реализован в дальнейшем. При запуске можно выбрать, какой программой из пакета хотите воспользоваться. Итак, какие дополнительные возможности предоставляет iSpring Suite для пользователей Microsoft

PowerPoint? Начнем с того, что с его помощью можно добавлять на слайды такие элементы, как:

- тесты из iSpring QuizMaker,
- интерактивности из iSpring Kinetics,
- флэш-ролики в формате SWF,
- видео из YouTube
- и веб-объекты, то есть, попросту говоря, фреймы.

И если вставка роликов YouTube для последних версий PowerPoint уже неактуальна – эта возможность присутствует в программе по умолчанию, – то все остальное делает потенциал презентаций намного шире. Использование флэш-роликов позволяет задействовать на слайдах весь арсенал технологии Adobe Flash, на основе которой можно создавать любые мультимедийные интерактивные эффекты. Добавление фреймов делает возможным продемонстрировать внутри презентации любую веб-страницу в Интернете. С помощью тестов можно проверить, насколько хорошо пользователи усвоили презентацию, но подробнее на работе с приложениями QuizMaker и Kinetics мы остановимся потом.

Другая возможность iSpring Suite – запись аудио и видео, которые будут сопровождать слайды. Собственно, запись звука присутствует и в стандартных средствах PowerPoint, но в рассматриваемой надстройке она реализована на порядок удобнее и под другим идеологическим наклоном. Предполагается, что презентация будет просматриваться в Интернете без физического присутствия докладчика, поэтому автор может записать голосовое или видеосопровождение к слайдам для их оживления. Картинка с веб-камеры будет отображаться не на самих слайдах, а в дополнительном окошке проигрывателя (скриншоты будут показаны ниже). Процесс записи осуществляется в отдельном окне программы, где можно выбирать слайды, добавлять заметки и выполнять настройки. Можно произвести монтаж звука и видео: для этого нужно нажать кнопку «Управление сопровождением», которая запускает специальный редактор iSpring Narration Editor. В нем

можно подвинуть время начала/конца дорожек на тайм- линии презентации, отредактировать длительность слайдов, импортировать аудио- и видеофайлы с компьютера, изменить уровень громкости звука.

Заметим, что, добавив тот или другой уникальный для PowerPoint объект, он не будет отображаться на самом слайде и при просмотре презентации внутри самой программы. Вместо объектов будет отображаться белый фон или символическая картинка. Просмотреть презентацию со всеми эффектами можно только при экспорте ролика через iSpring Suite. При этом, помимо самих слайдов, к презентации может быть добавлен проигрыватель, содержащий дополнительную информацию и кнопки управления. Он имеет следующий вид. Вверху находится панель заголовка, на ней также располагаются кнопки переключения в полноэкранный режим, закрытия презентации и другие настраиваемые кнопки. Боковая панель может отображаться справа или слева. На ней присутствуют логотип компании, сведения о докладчике и сопровождающее видео, а также вкладки с различной информацией: структура и эскизы презентации (можно переключаться по слайдам), поиск, заметки и вложения. Под слайдами располагается полоса просмотра, кнопки «пауза», «назад» и «вперед», уровень громкости, выбор инструментов выделения – указатель, фломастер, маркер, ластик и кнопка сокрытия боковой панели. Все это настраивается вплоть до мелочей: если какая-то кнопка является лишней, ее можно отключить (или добавить в другом месте), если не устраивает текст или цветовая схема – их можно изменить. При старте сразу может начать проигрываться видео докладчика. Сопровождающее видео, кстати, имеет три режима отображения: маленький, средний и большой. Вы можете детально настроить не только внешний вид проигрывателя, но и ход всей презентации в целом: для этого присутствует режим редактирования структуры презентации. Здесь можно изменить название каждого слайда, указать их продолжительность, способ смены слайдов – автоматический или по щелчку, а также выбрать докладчика и макет для каждого слайда. Например, можно

продемонстрировать в начале презентации слайды с цифрами, после чего панели разъезжаются, и на весь экран отображается сопровождающее видео. Докладчиков на презентации может быть несколько, у каждого можно добавить имя, должность, контактные данные и фотографию. Компания также может быть одна или несколько. В качестве ссылок, отображающихся в проигрывателе в разделе «Вложения», можно указать закладки на веб-ресурсы и прикрепить файлы. Все это позволяет предоставить зрителю максимум сведений, за которые он может зацепиться для дальнейшего поиска информации, если тема его заинтересует.

Теперь о главном – экспорте презентаций. Разработчики Microsoft PowerPoint предполагают, что презентация будет просматриваться или в самой программе, или через утилиту PowerPoint Viewer, или через онлайн-версию PowerPoint Web Apps, или через любое другое приложение, поддерживающее формат PPT. Впрочем, есть еще один вариант – создание видео, но в этом случае теряется вся интерактивность. При публикации презентации через iSpring Suite вы можете встроить ее на веб-страницу, в блог, загрузить в систему дистанционного обучения – то есть использовать гораздо шире. Экспорт производится в формате Adobe Flash. Доступны четыре варианта публикации: Web, CD, iSpring Online и СДО.

1. В первом случае вы получите папку с роликом и HTML-файлами, которые подходят для размещения в Интернете.

2. Во втором случае ролик будет упакован в EXE-оболочку со встроенным flash-проигрывателем, и пользователи гарантированно смогут просмотреть презентацию на любом компьютере с Windows, просто запустив файл.

3. Для публикации через iSpring Online нужно иметь зарегистрированную учетную запись на сервисе.

4. При экспорте в систему дистанционного обучения вы получите готовый для загрузки пакет в одном из следующих форматов: AICC, BlackBoard 9.x, SCORM 1.2 или SCORM 2004.

В настройках ролика можно указать много параметров: размер ролика, масштаб, частоту кадров, версию Flash, выбрать загрузчик, настроить API, отключить меню флэш-плеера. Программа может сохранять анимационные эффекты и переходы PowerPoint или игнорировать их. Также вы имеете возможность указать параметры сжатия изображений, звука и видео, настроить опции проигрывания и навигации: воспроизводство презентации автоматически или под управлением пользователем, использование для управления мыши и клавиатуры (кстати, присутствует много комбинаций горячих клавиш). Присутствует ряд опций, связанных с защитой: вы можете наложить на ролик водяной знак, установить защиту паролем, ограничить воспроизведение по времени или по домену. Завершая обзор программы, обратим внимание на то, что созданные с ее помощью ролики выглядят в браузере довольно качественно – не хуже, чем при просмотре в самом PowerPoint.

3. Программа iSpring QuizMaker.

Другая утилита, входящая в состав рассматриваемого пакета, – iSpring QuizMaker. Она служит для создания тестов и анкет, которые могут интегрироваться внутрь презентаций, создаваемых в iSpring Suite, или публиковаться в виде отдельных роликов. В QuizMaker можно создавать слайды с вопросами по типу:

- «верно/неверно»
- «одиначный выбор»
- «множественный выбор»
- «ввод строки»
- «соответствие»
- «порядок»
- «ввод числа»
- «пропуски»
- «вложенные ответы»
- «банк слов»

- «активная область»

Типов вопросов довольно много – одиннадцать для тестов и двенадцать для вопросов-анкет. Для каждого вопроса вы задаете несколько вариантов ответа, и указываете правильный – если, конечно, в качестве вопроса используется такой тип, как эссе. В настройках можно указать количество попыток, баллы за правильные ответы, общий проходной балл, ограничение по времени и другие опции, также выбирается внешний вид плеера. Как уже было сказано, тесты из QuizMaker весьма удобно вставлять в конец презентаций, чтобы проверить, насколько хорошо ее усвоили пользователи, и особенно незаменима эта возможность для руководителей учебных заведений или фирм, использующих систему дистанционного обучения.

4. Программа iSpring Kinetics.

Приложение iSpring Kinetics служит для создания интерактивных флеш-роликов, которые, как и тесты, можно интегрировать в презентацию или опубликовать по отдельности. Доступно четыре типа интерактивности: «Книга», «Каталог», «Часто задаваемые вопросы» и «Временная шкала». Настроек у них мало, и ваша задача – всего лишь подогнать материал под форму шаблонов (впрочем, эти шаблоны выглядят весьма приятно). В случае с книгой вам нужно выбрать переднюю, заднюю обложку и добавить развороты, после чего расположить на них текст и иллюстрации. Доступны различные графические шаблоны оформления, также можно выбрать заливку цветом. В готовой книге будут доступны элементы управления, а к страницам будет применяться эффект перелистывания. С остальными формами интерактивности все примерно так же: создаете новые блоки, вставляете в них текст, изображения, флэши видеоролики, добавляете сопровождающее аудио и публикуете. В качестве сопровождающих материалов для учебных курсов PowerPoint интерактивности из iSpring Kinetics могут быть очень полезны. Хотя данное приложение сейчас скорее выполняет экспериментальную роль и должно еще существенно нарастить

функционал, прежде чем сможет использоваться независимо от пакета iSpring Suite.

5. iSpring Converter.

iSpring Converter – это отдельное от iSpring Suite приложение, которое появилось на свет не так давно и обязано своим появлением растущей популярности смартфонов и планшетов, в первую очередь – iPad, который не поддерживает Adobe Flash. Оригинальная надстройка iSpring Suite экспортирует презентации PowerPoint именно в формате флеш, и, если вам нужно продемонстрировать презентацию именно на мобильном устройстве, она вам не подойдет – нужно воспользоваться iSpring Converter для экспорта ролика в формате HTML5. Для отображения презентаций в этом формате не нужен дополнительный проигрыватель, но браузер должен иметь актуальную версию (поддерживаются все популярные браузеры – Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera и Safari). Как и iSpring Suite, iSpring Converter является надстройкой для Microsoft PowerPoint, но, в отличие от «старшей» программы, здесь урезан практически весь дополнительный функционал, реализуемый с помощью Adobe Flash. Осталась возможность вставки видео с YouTube и веб-объектов (фреймов), а опубликовать ролик можно в виде папки с HTML-файлами или пакета для загрузки в СДО.

Продукты iSpring являются отличным решением для разработчиков презентаций и электронных курсов. Основываясь на популярной программе PowerPoint, они существенно расширяют горизонты ее возможностей. Вы сможете выйти за рамки данного приложения и использовать презентации на веб-страницах, в блогах, в системах дистанционного обучения и т. д.

Вопросы:

1. Понятие Диалогового тренажера
2. Понятие видеолекции
3. Как делается запись видео с экрана монитора?
4. Как осуществляется публикация курсов, тестов и интерактивностей в iSpring Suite 8?

5. Система Дистанционного обучения
6. О программе iSpring Suite
7. Программа iSpring Converter
8. Расскажите о программе iSpring QuizMaker
9. Какие существуют типы интерактивности
10. С какими вопросами по типу в QuizMaker можно создавать слайды

Занятия-2. Создание и редакция аудио и видео роликов

План:

I. Создание видео роликов в редакторе Ulead VideoStudio 9.0 BOX.

1. Этапы создания фильма.
2. Активация режима обычного захвата.
3. Параметры захвата.
4. Монтаж видео. Подготовка к монтажу видео в UleadVideoStudio.
5. Монтаж видео. Создание последовательности.
6. Монтаж видео. Подрезка клипов.
7. Монтаж видео. Подрезка клипов на монтажном столе.
8. Монтаж видео. Разрезание клипов на две и более части.
9. Монтаж видео. Изменение скорости воспроизведения клипа.
10. Коррекция изображения. Поворот кадра в UleadVideoStudio.
11. Коррекция изображения. Изменение формы и размера изображения.
12. Коррекция изображения. Работа с цветом.
13. Спецэффекты и титры. Титры в UleadVideoStudio.
14. Спецэффекты и титры. Спецэффекты в UleadVideoStudio.
15. Звуковое сопровождение фильма. Создание звукового сопровождения в UleadVideoStudio.
16. Звуковое сопровождение фильма. Микширование звука.
17. Звуковое сопровождение фильма. Уровни громкости и панорама.
18. Вывод фильма в видеофайлы. Вывод фильма в UleadVideoStudio.

II. Видеоконвертация.

I. Создание видео роликов в редакторе Ulead VideoStudio 9.0 BOX

Опорные слова и словосочетания: технология, процесс, стратегия качество, обработка, совокупность, Информационная технология, инструментар, гипермедиа.

1. Этапы создания фильма.

Создание файла в данной программе разработчики делят на несколько этапов. Чтобы не загромождать интерфейс, для каждого этапа предусмотрены отдельные элементы управления, которые отображаются при выполнении только соответствующего этапа. А сам этап выбирается при помощи вкладок, расположенные на верхней части окна программы:

Capture- захват, **Edit** - монтаж, **Effect** - эффект, **Overlay** - наложение, **Title** - титры, **Audio** -звук, **Share** – вывод. Совершенно необязательно проходить все эти этапы в порядке, выложенным на верхней части окна программы. Но процесс захвата вероятнее всего будет первым, если видео не было перенесено на компьютер заранее. А затем чаще всего начинается монтаж фильма. А за тем необходимо будет выбирать этап, который наиболее уместен в данный момент. Но никогда не поздно переключиться на другой этап работы, даже тот, который уже пройден и необходимо что-то доработать или исправить. Этап Share будет всегда заключительным. Именно на этом этапе смонтированный фильм выводится в видеофайл.

2. Активация режима обычного захвата.

Захват видео – это перенос отснятого видеоматериала с видеокассеты на жесткий диск компьютера. По умолчанию окно программы открывается на вкладке Edit. Допустим, для начала нужно перенести видео с камеры на компьютер. Для этого нужно перейти в режим Capture. В левой верхней его части отображается окно предварительного просмотра. Здесь можно просматривать захватываемое видео, а также фрагменты смонтированного фильма или весь фильм уже на этапе монтажа. Ниже расположены пиктограммы знакомых кнопок. Подобные кнопки встречаются на пультах дистанционного управления различных устройств: магнитофонах,

видеопроекторов, телевизоров. Это – “Play” -воспроизведение, “Home” – в начало (для возврата к началу фильма), “Previous” – предыдущий (для перехода к предыдущему фильму), “Next” – следующий (для перехода к следующему клипу), “End” – конец (для перехода на последний кадр фильма), “Repeat” – повторить (для включения режима повтора воспроизведения), “SystemVolume” – громкость (для регулировки громкости). Но при активизации режима захвата состав кнопок несколько изменится. Чтобы активировать режим захвата щёлкните по кнопке Capture Video- захват видео в средней части окна. Эти кнопки уже служат лентопротяжным механизмом камеры, то есть нажимая их вы можете запустить воспроизведение на камере перемотать кассету, остановить воспроизведение, назначение кнопок окна предварительного просмотра в режиме захвата Play, воспроизведение Stop (стоп), Rewind (перемотка назад), Previous frame (предыдущий кадр), для перехода к предыдущему кадру на ленте Next frame (следующий кадр) для перехода к следующему кадру на ленте Forward (перемотка вперед) System volume (громкость). Слева от вышеперечисленных кнопок находится колесо прокруток, выполненное в виде ползунка, с помощью которого можно быстро перемотать фрагмент записи на ленте вперед или назад. Для этого регулятор совмещается соответственно влево или вправо. В нижней части вкладки Capture расположена область, в которой отображается информация о записи на видеокассету. Здесь вы увидите имя, которое будет присвоено захватываемому видео файлу по умолчанию. Имя состоит из нескольких частей: Uvs - первые три буквы - название программы даты захвата и порядкового номера файла, ниже указывается формат видео и доступное дисковое пространство, справа отображается тип подключенной к компьютеру камеры и формат звукового сопровождения видео записи.

3. Параметры захвата.

По центру окна расположена панель, содержимое которой меняется в зависимости от режима захвата. В данный момент на этой панели

отображаются параметры захвата. Рассмотрим их. *Duration* (длительность) - этот счетчик отображает длительность захватываемого видео. *Source* (источник) - здесь выбирается источник видео. Если к вашему компьютеру подключены две и более видеокамер или в компьютере установлена плата для захвата аналогового видео, этот раскрывающийся список будет содержать все устройства, способные передавать видео. Вам надо лишь выбрать устройства, с которого будет осуществляться захват. *Format* - здесь выбирается формат захватываемого видео. По умолчанию предлагается формат *dv*, на котором мы настоятельно рекомендуем остановиться. Также доступно ещё несколько форматов: MPEG, VCD видео CD, SVCD супер видео CD, и DVD. Все форматы кроме DVD основаны на технологии сжатия MPEG2, кроме формата VCD, использующего технологию MPEG1, что позволяют значительно сэкономить место на жестком диске. Но файлы этих форматов содержит не все кадры, поэтому не очень пригодно для монтажа. Если вашей целью является создание качественного фильма, выбирайте формат DV. *Capture Folder* (папка захвата) – очень важный параметр. Здесь должна быть указана папка, в которую будут помещены видео файлы, перенесённые с видеокассеты. Если вам не подходит эта папка, предложенная по умолчанию, щёлкните по кнопке, расположенной с права, и в появившемся диалоговом окне выберете подходящий диск и папку. Обратите внимание на флажок *slip by scene* (разбивать на сцены). При установке этого флажка создаётся не один видео файл, а набор отдельных автономных видео файлов для каждой сцены. В ленте мы рекомендуем установить данный флажок. В противном случае вы получите один длинный тяжелый видео файл, в котором искать нужный фрагмент будет крайне затруднительно. С помощью кнопки *option* свойства, загружается диалог для тонкой настройки некоторых параметров захватываемого видео ниже располагаются две кнопки *Capture Video* захват видео и *Capture Image* захват кадра при щелчке по последней кнопке текущий кадр запишется на жесткий диск в виде графического файла.

4. Монтаж видео. Подготовка к монтажу видео в UleadVideoStudio.

Монтаж видео в программе Ulead Video Studio производится на вкладке *Edit*. В левой части окна программы располагается окно предварительного просмотра, в котором можно просматривать исходные материалы фрагменты смонтированного фильма, а также весь смонтированный фильм. В правой части находится библиотека *Library*. В ней располагаются эскизы с ранее захваченных с видео камеры клипов. Также в библиотеку можно загрузить ранее захваченные или полученные с других источников клипы. Иными словами, загрузить файлы поддерживаемых форматов, чтобы в дальнейшем поместить их в фильм. Скажем несколько иначе. Перед монтажом фильма необходимо загрузить все файлы, которые находятся в библиотеке. Впрочем некоторые файлы можно загрузить и позже, по мере надобности. Вот как это делается в раскрывающемся списке, расположенном в верхней части библиотеки. Выберите пункт «Видео», щёлкнув по кнопке с изображением папки, расположенной с права от раскрывающегося списка. На экране появится диалоговое окно *Open Video File* (открыть видео файл). В раскрывшемся списке *Look in* выберите папку, содержащую нужные видео файлы. В поле диалогового окна отобразятся видео файлы, содержащиеся в данной папке. Выделите нужные для видеофильма видео файлы. Чтобы выделить несколько файлов, щёлкните по ним левой кнопкой мыши, удерживая кнопку *Ctrl*, затем щёлкните по кнопке *open*. Диалоговое окно закроется, а эскизы выбранных вами файлов появятся в библиотеке. Загрузив все исходные клипы в библиотеку, можно приступить к монтажу.

5. Монтаж видео. Создание последовательности.

Нижнюю часть программы занимает так называемый монтажный стол. В этой области происходит монтаж фильма. Монтажный стол имеет два режима: сценарий и *time line*. Режимы монтажного стола переключаются при помощи соответствующих кнопок - *storyboard view* (вид сценария) и *Time line view* (вид шкалы времени). В верхней части монтажного стола режим сценария можно использовать для предварительного монтажа фильма. В этом режиме на монтажный стол помещаются исходные видео записи в том

порядке, в котором они должны следовать фильму. Обратите внимание, в левой части монтажного стола в режиме сценария расположен прямоугольник с надписью `drag and drop video clip here` (перетащите видеоклип сюда). Эта надпись однозначно указывает, что нужно сделать. Установите указатель мыши на нужный клип в библиотеке. Удерживая левую кнопку мыши, перетащите указатель на прямоугольник на монтажном столе, после чего отпустите кнопку мыши. Эскиз клипа переместится на прямоугольник на монтажном столе, а правее появится прямоугольник с такой же надписью `drag and drop video clip here`. Выше описанным способом перетащите на новый прямоугольник `drag and drop video clip here` клип, который должен следовать в фильме сразу за первым клипом. Перетащите на монтажный стол все остальные клипы вашего фильма в той последовательности, в которой они должны следовать в фильме. Как видите, всё достаточно просто. Вы можете удалить клипы с монтажного стола, либо поменять их местами, если ошиблись или в последний момент решили изменить сценарий. Чтобы удалить клип, выполните следующие действия:

Щёлкните левой кнопкой мыши по удаляемому клипу на монтажном столе. Клип будет выделен, а в окне предварительного просмотра появится его первый кадр. Нажмите клавишу `delete` и клип будет удален из сценария, а все клипы, расположенные правее, сдвинутся в лево, занимая освобожденное после удаления клипа пространство.

6. Монтаж видео. Подрезка клипов.

В процессе монтажа неизбежная операция - подрезка клипов. Во-первых, подрезая клипы, вы удаляете кадры, которые не должны попасть в фильм. Во-вторых, подрезка необходимо, чтобы гладко смонтировать клипы с друг с другом. Иногда стык, кажущийся совершенно не монтируемым, отлично монтируется после подрезки всего нескольких кадров в начале или в конце стыкуемых клипов. Подрезать клипы можно как и в режиме сценария, так и в режиме шкалы времени. В режиме шкалы времени делать это намного

удобнее. Подрезку можно осуществлять как в окне предварительного просмотра, так и на самом монтажном столе.

Рассмотрим первый способ. Выделите на монтажном столе клип, который хотите подрезать. Укажите указатель мыши на треугольном маркере, расположенном в левой части индикатора под областью просмотра в окне предварительного просмотра. Указатель примет вид двухсторонней стрелки. Удерживая левую кнопку мыши, переместите маркер вправо до тех пор, пока в окне предварительного просмотра не появится кадр, с которого должен начинаться клип. После этого отпустите кнопку мыши. Все кадры, расположенные левее кадра, будут обрезаны. Изменения вы увидите и на монтажном столе. Выделенный клип станет короче, а все клипы, расположенные правее его, сдвинутся влево, заполняя, в следствии подрезки, пространство. Чтобы подрезать окончание клипа, надо перемещать треугольный маркер, расположенный в левой части индикатора в окне предварительного просмотра, в лево, до тех пор пока в окне предварительного просмотра не отобразится кадр, которым должен оканчиваться выбранный в последовательности клип. Треугольными маркерами, расположенными под индикатором в окне предварительного просмотра, вы как бы указываете начало и окончание выбранного на монтажном столе клипа. Всё, что расположено слева от левого маркера и справа от правого маркера, обрежется.

7. Монтаж видео. Подрезка клипов на монтажном столе.

Клип на монтажном столе представлен в виде прямоугольника, а левые и правые стороны прямоугольника представляют с собой начало и конец клипа соответственно. Чтобы подрезать начало клипа надо переместить левую сторону прямоугольника в право, а чтобы подрезать окончание клипа, перетащить правую сторону соответствующего клипа в лево. Рассмотрим это на примере. Установите индикатор текущего клипа в позицию, до которого хотите подрезать клип. Чтобы в окне предварительного просмотра отобразился кадр, с которого должен начинаться клип, выделите на

монтажном столе клип, кадры которого отображаются в окне предварительного просмотра, затем переместите указатель мыши на левую сторону прямоугольника выделенного клипа так, чтобы вид принял вид двухсторонней стрелки. Удерживая левую кнопку мыши, перемещайте указатель вправо, пока левая сторона прямоугольника клипа не совпадет с линией индикатора текущего кадра, после чего отпустите кнопку мыши - начало клипа будет подрезано до кадра, которую вы отметили индикатором. Подобным образом подрезается и конец клипа. Вам надо установить индикатор текущего кадра на кадр, который должен стать последним в текущем клипе, а затем перетащить правую границу прямоугольного клипа до совпадения с линией индикатора. Обратите внимание, что после подрезки кадра между клипами не образуется пустое пространство. Все последующие клипы в последовательности сдвинутся в лево, заполнив освободившееся пространство. Следует учитывать, что ранее подрезанные кадры в начале и конце клипа можно вернуть. Для этого достаточно перетащить границу клипа обратно - левую в лево, а правую в право, но не далее первого кадра. То есть перетащить левую границу левее его исходного положения не получится. Там нет кадров. Исходная позиция левой границы определяется нулевым кадром клипа, а позиция правой границы последним кадром клипа.

8. Монтаж видео. Разрезание клипов на две и более части.

Выше мы рассмотрели способы, с помощью которых подрезается начало и окончание клипа в последовательности. Но в процессе монтажа не редкий случай, когда клип нужно разрезать на две или более части. Например, чтобы вырезать фрагмент из середины клипа, необходимо разрезать его на три части по границе не нужного фрагмента, а затем удалить средний фрагмент, который после разрезания станет самостоятельным клипом. Также разрезание клипа может понадобиться, если вы хотите вставить в него другой клип. Для этого нужно разрезать клип, при этом появятся два новых клипа, вставить между ними третий. Если вы хотите переместить определенный фрагмент этого клипа в другое место клипа, выполните следующие действия:

переместите индикатор текущего кадра в кадр, где надо разрезать клип, после чего щёлкните по кнопке с изображением ножниц в окне предварительного просмотра. Клип будет разрезан по линии индикатора текущего кадра.

Кнопка *cut clip based on this line position* (разрезать клип в отмеченной позиции) – именно так называется кнопка с пиктограммой в виде ножниц - не активны. Когда индикатор текущего кадра находится на стыке клипов - это логично. В указанных местах разрезать просто нечего. Там уже проходит граница между двумя клипами. Разрезать клип также в указанном индикатором текущего кадра позиции можно при помощи горячих клавиш *ctrl*.

9. Монтаж видео. Изменение скорости воспроизведения клипа.

Иногда возникает необходимость ускорить или замедлить скорость воспроизведения клипа, при этом длина клипа изменится, сократиться при ускорении воспроизведения и увеличится при его замедлении. Изменить скорость воспроизведения можно двумя способами первый способ очень прост. он заключается на перетаскивании границ клипа на монтажный стол точно также как и при подрезке, но с нажатой клавишей *shift* . Выделите на монтажном столе клип, скорость которого хотите изменить, установите указатель мыши на правую границу клипа и нажмите клавишу *shift*. Указатель должен принять вид двухсторонней стрелки белого цвета, не отпуская клавишу *shift* и удерживая левую клавишу мыши, потяните правую границу в право так, чтобы длина клипа удвоилась. Особой точности не нужно, ориентируйтесь на глаз, после чего отпустите кнопку мыши и удерживаемую клавишу длительность клипа удвоится, ведь мы удвоили длительность клипа. В течении этого времени клип будет показан целиком, а чтобы вписать клип в такую длину, скорость его воспроизведения должна быть в два раза ниже что и произойдёт теперь у вас в фильме. Есть клип замедленной скоростью воспроизведения. Если вышеописанным способом описывать длительность клипа, получится обратная картина: длительность клипа сократиться, при этом в течении этого времени он должен будет

воспроизвестись целиком. Это возможно, если клип будет воспроизводиться быстрее. Второй способ изменить скорость воспроизведения клипа состоит в следующем: выделите на монтажном столе клип, скорость которого хотите изменить щёлкните по кнопке *playback speed* скорость воспроизведения в средней части окна программы, на экране появится диалоговое окно *playback speed* ползунковым регулятором *speed* скорость. В открывшемся диалоговом окне установите ролику нужную скорость; обратите внимание скорость воспроизведения устанавливается в процентах от исходной скорости клипа (исходная скорость по умолчанию равна соответственно 100 процентам). Щёлкните по кнопке ОК, чтобы применить изменение скорость воспроизведения и соответственно длительность клипа будут изменены в диалоговом окне *playback speed*. Скорость можно изменить и другим способом: в полях *Time stretch* укажите желаемую длительность выделенного клипа. После применения изменений длительность клипа будет изменена, соответственно изменится скорость его воспроизведения. Обратите внимание также на *Reverse video*. Если установить данный флажок, выделенный клип будет воспроизводиться в обратном порядке с последних кадров к первому.

10. Коррекция изображения. Поворот кадра в UleadVideoStudio.

Программа Ulead VideoStudio содержит достаточно богатые возможности для настройки видео изображений клипов. Вы можете изменять геометрию кадра, частично подавлять дрожание видео изображения, бороться с световыми шумами, корректировать цвета видео изображения, сглаживать зернистость видео изображения и так далее. Для некоторых корректировок используется так называемые видео фильтры в программе Ulead VideoStudio. Предусмотрено возможность поворота кадра на 90 градусов в любую сторону и произвольного и изменения размера формы кадра. Чтобы повернуть изображение в кадре, выполните следующие действия. Убедитесь что программа открыта во вкладке *edit*, затем на монтажном столе выделите клип, который хотите повернуть щёлкните по одной из кнопок с изображением стрелки и числа 90 в средней части окна программы.

Изображение клипа будет повернуто в кадре на 90 градусов по или против часовой стрелки, при повторном щелчке по той же кнопке изображении будет повернуто. Ещё раз обратите внимание, что при повороте вписывается в размеры кадра проектор, поэтому может быть сжато или растянуто поворот изображения на произвольный угол в программе Ulead Video Studio не предусмотрено.

11. Коррекция изображения. Изменение формы и размера изображения.

Теперь поговорим о том, как изменить размеры формы изображения в кадре. Чтобы изменить размеры форм изображения нужно активировать режим distort clip исказить клип. Для этого на монтажном столе требуется выделить клип, размеры, формы которого надо изменить, а затем установить флажок distort clip. И так выделите на монтажном столе клип, затем перейдите на вкладку attribute атрибуты, на панели центральной части программы установите флажок distort clip, по периметру видео изображения в окне предварительного просмотра появится пунктирная рамка. Обратите внимание: рамка вокруг изображения содержит жёлтые и квадратные маркеры, с их помощью можно изменять вертикальный на горизонтальный изображения в кадре; по углам рамки расположены зеленные маркеры размером по меньше жёлтых, они служат для изменения геометрических форм кадров. Установите указатель мыши на желтый маркер в левом верхнем углу рамки, в окне предварительного просмотра. Убедившись, что указатель принял вид двусторонней стрелки, удерживая левую кнопку мыши, переместите его немного вправо и вниз, после чего отпустите кнопку мыши. Размер кадра будет уменьшен относительно правого нижнего угла. Установите указатель мыши на жёлтый маркер, расположенный по середине верхней стороны рамки в окне предварительного просмотра, удерживая левую кнопку мыши, переместите указатель чуть ниже. Ширина изображения в кадре останется неизменной, а высота уменьшится. Таким образом вы сожмете видеоизображение по вертикали. Изменение ширины или высоты изображения в кадре может пригодиться, если среди исходных

материалов для фильма оказались клипы с растянутым или сжатым изображением. Такое бывает при импорте клипов с видео камер, записывающих видео на флеш накопитель. Теперь рассмотрим как изменить форму кадра. Установите указатель мыши на зеленый маркер в левом верхнем углу рамки в окне предварительного просмотра так, чтобы указатель принял вид стрелки с не большим квадратиком, удерживая левую кнопку мыши переместите указатель немного вправо и вниз, после чего отпустите кнопку мыши. Форма кадра изменится.

12. Коррекция изображения. Работа с цветом.

Программа Ulead Video Studio позволяет урегулировать цветовые параметры изображения в достаточно широких пределах, при этом предусмотрен как автоматический, так и ручной режим регулировки. Выделите на монтажном столе клип, параметры изображения которого хотите урегулировать, после этого перейдите на вкладку видео на панелях центральной части окна; щёлкните по кнопке *color correction* коррекция цвета. На панели появятся инструменты управления для настройки параметров видео изображения. Перечислим управления для настройки параметров с изображением: с помощью кнопки *auto* автоматически устанавливается баланс белого видео изображения за белый цвет, при этом принимается цвет, отображаемый в образце. Расположенном левее кнопки с помощью кнопки *pick color* указать цвет можно выбрать цвет, относительно которого и будет настраиваться баланс белого. Флажок *show preview* предварительный просмотр включает не большое окно предварительного просмотра, на панели в котором изображается оригинальная не подвергшаяся преобразованиям видео изображение. Это окно следует использовать для выбора цвета, который вы считаете белым. Ниже расположены шесть кнопок, с помощью которых можно показать условия съёмки с лева на право: *tungsten* лампа накаливания, *fluorescent* флуоресцентные лампы, *daylight* дневной цвет, ясная погода; *cloudy* облачно, *shade* тень, *overcast* пасмурно. При щелчке по одной из этих кнопок будет изменяться образец цвета. С лева от

кнопки *auto* и относительно этого цвета будет подстроена цветовая гамма. В некоторых случаях эти кнопки корректно регулируют параметры изображения, а в некоторых не очень поле температур. Температура предназначена для настройки температуры цвета, степень холодности и теплоты цветов. Принято называть цветовой температурой холодные цвета имеют как правило синий оттенок, тёплые желтоватый значения цветовой температуры можно вводить в ручную или при помощи ползункового регулятора, которое появляется при щелчке справа от поля температур. При установке флажка *auto tone adjustment* автоматическая регулировка тона активируется кнопка с не большим треугольником, расположенная правее. При щелчке по данной кнопке появится меню содержащее список градации, яркости изображения, которое программа может настроить автоматически. Слева расположено пять ползунковых регуляторов для ручной настройки параметров изображения: *hue* цветовой тон для настройки цветового тона изображения, *saturation* насыщенность, для настройки цветовой насыщенности изображения в левом положении ползункового регулятора изображения станет черно белым, *brightness* яркость, *contrast* контраст и *gamma* гамма для настройки яркостной насыщенности изображения.

13. Спецэффекты и титры. Титры в UleadVideoStudio.

Для работы с титрами в окне программы Ulead Video Studio предназначена вкладка *title* титры. На данной папке расположены шаблоны титров в виде эскизов и элементы управления для редактирования, форматирования и анимации титров. Рассмотрим как создать титр из готового шаблона все шаблоны содержат различные надписи, правда на английском языке, но надписи можно отредактировать, то есть ввести вам нужный текст создадим титр в начале фильма для установите указатель мыши на подходящий шаблон в библиотеке, после чего удерживая левую клавишу мыши, перетащите указатель на дорожку *Title tape* дорожка титров, не отпуская кнопку мыши, перетащите клип титра в левую часть монтажного стола так, чтобы левая граница клипа совпало с нулевой отметкой на шкале

времени. После чего отпустите кнопку мыши, в большинстве шаблонов титров присутствует анимация, поэтому если индикатор текущего кадра установлен на нулевой отметке, в окне предварительного просмотра может не отобразиться никаких изменений. Переместите индикатор текущего кадра чуть правее так, чтобы он пересёк середину клипа. В окне предварительного просмотра появится добавленный титр. Отредактируем титр указав в нем, ну, например, название фильма щёлкните лево клавишей мыши по тире в окне предварительного просмотра, титр будет заключен в рамку выделение потом дважды щёлкните левой кнопкой мыши в рамке, оформляющий титр. Внутри надписи титра появится текстовый курсор и используя обычные способы редактирования текста клавиши *delete* и *backspace* удалите текст титра, а затем введите собственный для завершения ввода текста щёлкните за пределами рамки.

Мы уже отмечали ранее, что спецэффекты - это те же видео фильмы значит и искать их нужно там же, где расположены фильтры для коррекции изображения, описанные в предыдущей главе. Находясь во вкладке edit окна программы Ulead Video Studio, выберите в раскрывающемся списке верхней части библиотеки пункт видео фильтр. В библиотеке отобразятся эскизы фильтра: каждый фильтр имеет собственное название. Кроме того, обратите внимание на сами эскизы фильтра, они анимированы и схематично. Что произойдёт с изображением после применения фильтра, например, посмотрим на эскиз *bubble*. Из эскиза ясно видно, что данный фильтр добавит изображению полу прозрачные пузырьки, эффект *cloud* добавит к изображению облака, а эффект *color pen* цветное перо делают изображение на нарисованное из карандаша, то есть даже не зная названия фильтра; но вы можете догадаться о его назначении по эскизу. Чтобы рассмотреть эскиз более подробно, выделите его и щёлкните по кнопке *play*, анимация эскиза фильтра будет воспроизведена в окне предварительного просмотра. А теперь применим фильтр *bubble* к какому-нибудь клипу фильма. Для этого установите указатель мыши на эскиз фильтра *bubble* и удерживая левую

кнопку мыши перетащите на клип на монтажном столе, к которому хотите применить фильтр, после чего отпустите кнопку мыши. На панели в центральной части окна будет открыта вкладка *attribute*, а в окне предварительного просмотра вы увидите кадр, клипаобработанный фильтром. Если никаких изменений в кадре не видно, то скорее всего индикатор текущего кадра расположен в данный момент в другом клипе.

15. Звуковое сопровождение фильма. Создание звукового сопровождения в UleadVideoStudio.

Звуковое сопровождение в Ulead Video Studio может располагаться на четырех дорожках.

На дорожках наложенного и основного видео находиться звуковое сопровождение клипов, добавленных к этим материалам на дорожку *music track* музыкальная дорожка добавляются музыкальные файлы, а также файлы шумовых эффектов. Дорожка *voice track* дорожка голоса предназначена для размещения записанных комментариев, но также может использоваться в качестве дополнительной дорожки для музыки или шумовых эффектов. Например на музыкальную дорожку можно поместить музыкальный файл а на голосовую - файл шумовых эффектов. Вся работа над звуковым сопровождением фильма ведется на вкладке *audio* звук. Перед началом работы добавьте все звуковые файлы, которые вам понадобятся в библиотеку. Для этого выполните следующие действия: в раскрывающемся верхней части библиотеки выберите пункт *audio*, а затем щёлкните по папке с изображением папки, расположенный правее. В появившемся диалоговом окне выберете нужные звуковые файлы, после закрытия диалогового окна выбранные вами файлы появятся в библиотеке в виде значков. С этого момента для нас они перестают быть звуковыми файлами фактически это клипы. Чтобы прослушать клип, выделите его значок в библиотеке и щёлкните по кнопке *play* в окне предварительного просмотра.

16. Звуковое сопровождение фильма. Микширование звука.

Все звуковые клипы, включая звуковое сопровождение видео материалов, резко начинают звучать и также резко обрываются на стыках. Особенно, если

подрезанные концы клипов чтобы сгладить эти не приятные моменты клипов, требуется смикшировать звук. Кроме того, в некоторых местах отдельные звуковые фрагменты надо сделать тише, а отдельные громче. Обратите внимания на тонкую горизонтальную линию, проходящую вдоль звукового клипа. Это линия и есть звуковая огибающая имеет два маркера в начале и окончании клипа. Чтобы создать плавный нарастание и затухание громкости, требуется добавить дополнительные маркеры. Создадим плавное нарастание звука в начале клипа. Для этого выделите звуковой клип на дорожке, после чего установите указатель мыши примерно на три секунды правее начало клипа и расположите его на линии огибающей так, чтобы указатель принял указание со стрелкой в верх. Щёлкните левой кнопкой мыши в указанной точке, на огибающей появится маркер. Установите указатель мыши на начальный маркер так, чтобы указатель принял вид пальца. Далее, удерживая левую кнопку мыши, перемещайте указатель вниз до тех пор пока маркер не упрется, то есть пока не прекратит перемещаться. Рядом, при этом, должна появиться сплывающая подсказка -36. Чтобы посмотреть полученные результаты, воспроизведите клип. С начало клип начнет воспроизводиться без звучно, затем в течении 3 секунд его громкость будет плавно нарастать, после третьей секунды точки отмеченной вторым маркером на огибающей будет оставаться неизменной. Таким же образом можно создать плавное затухание звука в конце клипа.

17. Звуковое сопровождение фильма. Уровни громкости и панорама.

На завершающем этапе работы над звукового сопровождения следует установить громкости звуковых каналов. Вот здесь в программе Ulead Video Studio и кроется небольшое различие стереофонического объемного звука. Стоит отметить, что создание звукового сопровождения в формате 5.1 в Ulead VideoStudio несколько упрощено и не раскрывает все возможности данного формата. Достижение объема достигается путем смещения громкости дорожки в сторону той или иной колонки. Уровни громкости выставляются на вкладке *surround sound mixer* микшер окружающего звука.

При создании стереофонического звукового музыкального сопровождения доступен лишь один звуковой регулятор, изменяющий общую громкость в выбранной звуковой дорожке. Дорожка выбирается с помощью кнопок, расположенных слева. На кнопках нанесены пиктограммы, соответствующим пиктограммам дорожек. Так например, при щелчке по верхней кнопке регулятор будет изменять громкость основной видео дорожки, а при щелчке по нижней музыкальной дорожки. Теперь нам надо выровнять громкость во всех дорожках так, чтобы звучали они сбалансировано. Левее расположен интересный элемент управления, схематично отображающий комнату с телевизором и колонками. По середине этой комнаты отображается круглый маркер с обозначением дорожки, которая выбрана кнопкой в левой части *surround sound mixer*. С помощью мышки вы можете перемещать этот маркер влево и вправо, смещая громкость в правую или левую стерео колонку. Например, если вы хотите, чтобы штурмовые эффекты в правой колонке звучали громче, щёлкните по кнопке с обозначением звуковой дорожки, в которой размещены видео эффекты, а затем разместите маркер немного правее.

18. Вывод фильма в видеофайлы. Вывод фильма в UleadVideoStudio.

И так все необходимые изменения в фильм внесены. Если вы уверены, что больше не требуется вносить ещё каких-либо изменений, в этом случае переходим к процессу создания видео файла с фильмом. В окне программы Ulead Video Studio перейдите на вкладку *share* вывод. В средней части окна программы вы увидите несколько кнопок, с помощью которых активируются варианты вывода фильмов. Создадим *mpeg 2* файл, совместимый с форматом *dvd* видео. Для этого щёлкните по кнопке *Create Video File* создать видео файл. Появится меню кнопки, в котором можно выбрать формат создаваемого файла. В появившемся меню выберете команду *dvd*, *vcd*, *svcd*, *mpeg* а затем *pal dvd 4:3* или *16:9*, если вы пользуетесь широко форматным монитором. Открывшееся диалоговое окно *Create Video File* позволит в раскрывающемся списке *look in*, появившегося диалогового окна, выбрать

папку, в которую будет записан создаваемый видео файл. В поле файл *name* имя файла введите имя создаваемого видео файла. Щёлкните по кнопке *save*, диалоговое окно закроется и начнется просчет фильма или как его часто называют профессионалы *rendering*. В центре окна программы появится индикатор, показывающий ход выполнения этой задачи. По окончании рендеринга индикатор хода выполнения закроется, а демонстрация фильма начнется в окне предварительного просмотра программы.

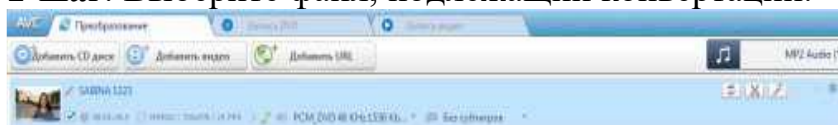
II. Видеоконвертация.

Основное назначение видеоконвертора заключается в изменении формата, а значит в изменении расширения видео или аудиофайлов. Для этого нужно будет установить на компьютер какой-нибудь видеоконвертор, например Any Video Converter, окно которого выглядит следующим образом:



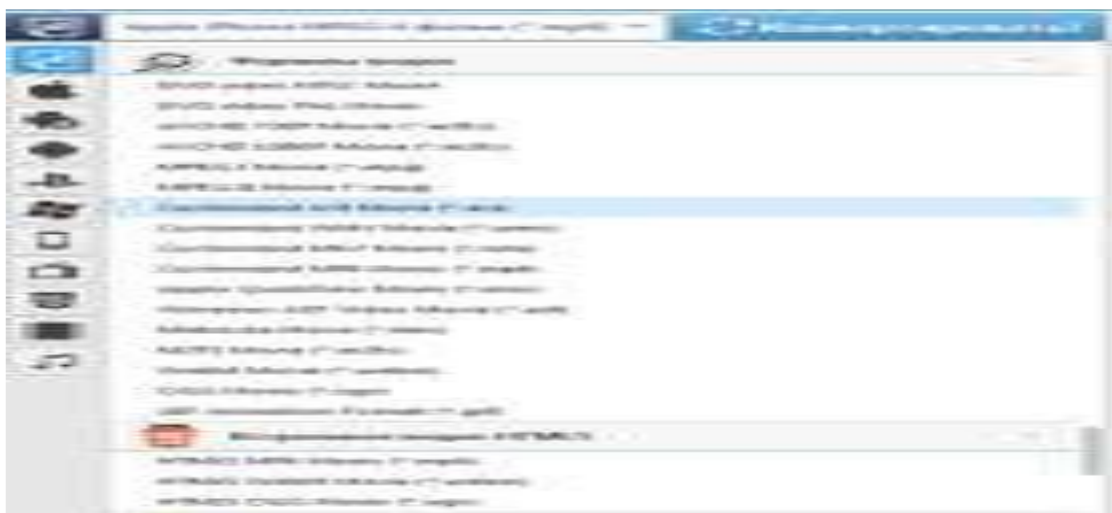
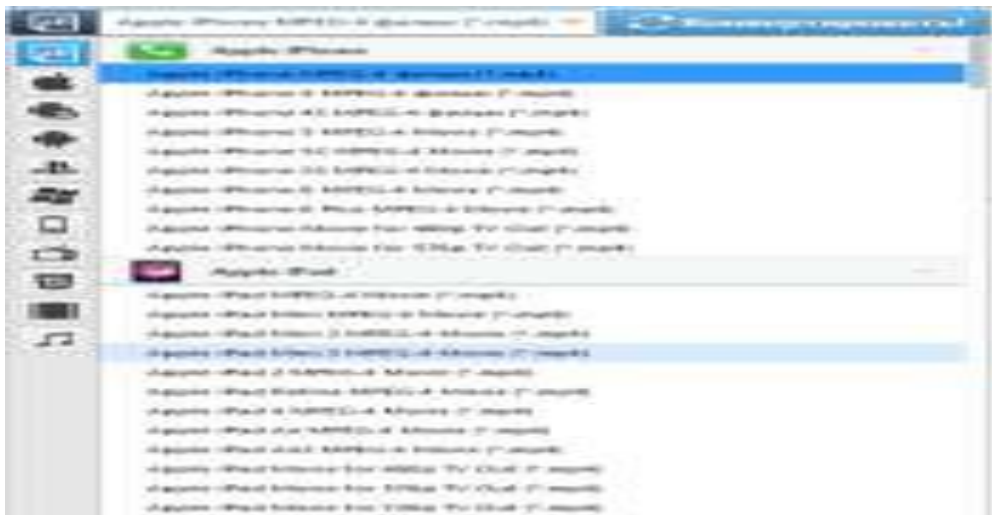
Для совершения конвертации необходимо произвести следующие действия:

1-шаг. Выберите файл, подлежащий конвертации.

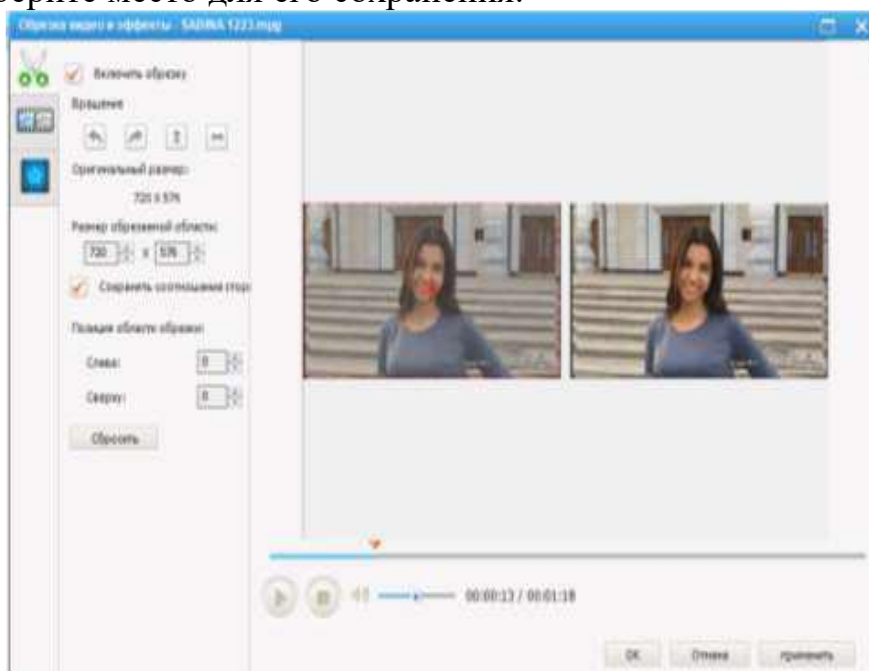



2-шаг. Выберите нужное расширение:





3-шаг. Сделайте дополнительные настройки, дайте название файлу и выберите место для его сохранения.



4-шаг.  Нажмите на кнопку «Конвертировать». Процесс конвертации займет некоторое время. Вы можете наблюдать за данным процессом.



Вопросы

1. Как создаются фильмы?
2. Опишите параметры захвата.
3. Как делается монтаж видео?
4. Как подготовиться к монтажу видео в UleadVideoStudio?
5. Подрезка клипов на монтажном столе
6. Как производится звуковое сопровождение фильма?
7. Поворот кадра в UleadVideoStudio
8. Как работать с титрами в окне программы Ulead Video Studio?
9. Как производится Вывод фильма в UleadVideoStudio?
10. Как выполняется видеоконвертация?

V. КЕЙСЛАР БАНКИ

Метод кейс-технологии используемый на уроках информатики.

Кейс 1

Найдите направления, где возникает угроза информационной безопасности при изучении темы «Информационная безопасность» . Выделите несколько основных направлений: кража личных данных, утечка информации; вирусы (черви, трояны, спам); хакеры; авторское право, нелицензионное ПО; мошенничество; дезинформация.

Кейс 2

Систематизируйте знания о защите и безопасности при работе на ПК; найдите пути решений проблем информационной безопасности.

Кейс 3

Изучите что делал Червь Морисса? Как избежать заражения этим червем и как его обезвредить? Какие есть угрозы информационной безопасности? Какие были выбраны и почему? Как нейтрализовать выбранные вами угрозы? Чем закончилось собеседование и почему? Достаточно ли знаний у действующего лица для этой должности? Какую еще возможно делать профилактику ПО?

Кейс 4

Метод инцидентов

Цель — поиск информации для принятия решения самим слушателем, и – как следствие – обучение его работе с необходимой информацией: ее сбору, систематизации и анализу.

«Обучаемые получают краткое сообщение об инциденте, произошедшем в какой-нибудь организации или фирме. Сообщение может быть письменным или устным по типу: "Случилось или произошло..." Однако для принятия

обоснованного решения обучаемым предлагается информация явно недостаточная, им необходимо прежде всего разобраться в обстановке, определить, есть ли проблема и в чем, собственно, она состоит, что надо делать, что нужно знать для принятия того или иного решения.

«Компьютерный червь»

Цель игры: формирование умения вырабатывать критерии отбора информации в соответствии с потребностью.

Время проведения игры 5 минут.

Полный сценарий. Готовится оперативная справка (достоверная и фактическая информация) о защите от компьютерного вируса. Вы подписчик почтовых сервисов Hotmail и MSN в течение некоторого времени не имеете возможности получать электронную корреспонденцию от клиентов компании и пользователей услуг ряда других Интернет-провайдеров. Трудности с доставкой почты вызваны значительным увеличением объемов корреспонденции, в котором частично виновен компьютерный вирус Sober. Вам известно, что каждое 22-е письмо, посылаемое сегодня по электронной почте, содержит последнюю версию "червя" Sober! В частности, для распространения он использует два вида писем: первое - сообщение на английском языке с темой "Ваш новый пароль". Письмо замаскировано под уведомление об изменении пароля, содержащее во вложенном файле данные для ознакомления - rword_change.zip. Во втором случае это письмо на немецком, якобы с фотографиями старых школьных друзей в файле KlassenFoto.zip. Оба сжатых файла включают в себя исполняемый файл PW_Klass.Pic.packed-bitmap.exe, который и является копией самого червя.

Вы должны учесть эту информацию при подготовке справки.

После прочтения сценария ученик переходит к следующему экрану, состоящему из двух частей: «Краткий сценарий» и «Рабочее поле».

VI. ГЛОССАРИЙ

<p>Интернет Протокол Internet Protocol (IP) - основной протокол, обеспечивающий коммуникации в Интернет.</p>
<p>Интернет-технологии – информационные, телекоммуникационные и иные технологии, а также сервисные услуги, на основе которых происходит деятельность в сети или с помощью сети Интернет.</p>
<p>Онлайн On-line – режим работы в Интернет при непосредственном подключении к сети.</p>
<p>Загрузка Download – передача программ или данных с компьютера на подключенное к нему устройство, обычно с сервера на персональный компьютер.</p>
<p>Мультимедиа (множественные среды, англ.) - это взаимодействие визуальной и звуковой информации под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении.</p>
<p>Оффлайн Off-line – автономный режим работы компьютера без подключения к Интернет.</p>
<p>Информационные ресурсы — 1) совокупность данных, организованных для эффективного получения достоверной информации; 2) отдельные документы и отдельные массивы документов, документы и массивы документов в информационных системах (библиотеках, архивах, фондах, банках данных, других видах информационных систем); 3) данные и документированная информация о жизнедеятельности общества, организованные в базы и банки данных, а также другие формы организации информации.</p>

Пользователь User - посетитель веб-сайта
Электронный банк знаний – совокупность электронных баз данных учебного назначения, связанных системой автоматизированного документооборота и управления учебным процессом.
Электронная почта E-mail - Обмен сообщениями с помощью компьютера. Передача писем и сообщений с компьютера на компьютер через сеть.
Электронный учебник – это учебник, в котором основные задачи передачи знаний решаются с использованием возможностей компьютера и компьютерных сетей
Язык HTML – основной язык Всемирной паутины(WWW).
YouTube – это поле деятельности не только для преподавателя, но и для студентов. Там они могут разместить свои материалы для учебных занятий, выбрать интересное видео и поработать над ним дома
Адрес IP – уникальный адрес компьютера в сети Интернет. IP-адрес представляет собой цифровой адрес, состоящий из четырех чисел, разделенных точками. Каждый IP-адрес однозначно определяет компьютер в сети Internet. Для более простого доступа к компьютеру обычно используют его доменное имя.
Вэб-страница – составная часть веб-сайта. Может содержать текст, изображения, гипертекстовые ссылки на другие страницы или на другие сервера. Физически представляет собой файл.
Мультимедиа (множественные среды, англ.) - это взаимодействие визуальной и звуковой информации под управлением интерактивного

программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении.

Видеоконференция Video conference - мероприятие с использованием видеоконференцсвязи.

Аудиопанель- это прибор, способный обеспечить первичную безопасность любых помещений. С помощью аудиопанели оператор или жилец самостоятельно решает, впускать посетителя внутрь помещения или нет. В комплекте с аудиодомофоном вызывная аудиопанель формирует самую элементарную домофонную систему.

Гиперссылка (Ссылка) Линк Link - строка в HTML-документе, указывающая на любой другой файл, который может быть расположен в Интернете, и содержащая полный путь (URL) к этому файлу.

Компьютер — *(от англ. Computer вычислитель)* автоматическое программно-управляемое устройство обработки цифровой информации.

Мультимедиа (множественные среды, англ.) - это взаимодействие визуальной и звуковой информации под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении.

Компьютер — *(от англ. Computer вычислитель)* автоматическое программно-управляемое устройство обработки цифровой информации.

Видеоконференция — одна из новейших информационных технологий организации дистанционного визуального группового общения, проведения совещаний и дискуссий между группами удаленных пользователей с использованием движущихся изображений.

Запрос - это отбор записей в разнообразных формах, в соответствии с выбранными условиями

Монтаж (в технике, в электротехнике, в строительстве) — процесс сборки, установки конструкций, механизмов, электросхем и т. п.

Человек, занимающийся этой деятельностью, называется «монтажник, монтировщик, монтер».

Видеоконференция Video conference - мероприятие с использованием видеоконференцсвязи

Видеоконференцсвязь Video conferencing - услуга, предоставляемая операторами электросвязи и компьютерных сетей и обеспечивающая обмен аудио- и видео - информацией в режиме реального времени между участниками территориально распределенной группы.

Загрузка Download – передача программ или данных с компьютера на подключенное к нему устройство, обычно с сервера на персональный компьютер.

Онлайн On-line – режим работы в Интернет при непосредственном подключении к сети.

VII. ЛИТЕРАТУРА

1. **Косач Д. И., Жидкова Л. О., Белехов А. Н.** Виртуальные голосовые помощники с элементами искусственного интеллекта [Электронный ресурс] // Научный альманах. 2016. № 3-3 (17). URL: <http://ucom.ru/doc/na.2016.03.03.083.pdf> (дата обращения: 06.06.2018).
2. **Соловьёв А. А., Пескова О. В.** Построение вопросно-ответной системы для русского языка: модуль анализа вопросов [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/postroenie-voprosno-otvetnoy-sistemy-dlya-russkogo-yazyka-modul-analiza-voprosov> (дата обращения: 06.06.2018).
3. **Яцко В. А.** Алгоритмы и программы автоматической обработки текста [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/algorithmy-i-programmy-avtomaticheskoy-obrabotki-teksta> (дата обращения: 06.06.2018).
4. **Яцко В. А.** Принципы исследования исторического развития информатики // Научно-техническая информация. Серия 1. Организация и методика информационной работы. 2017. № 9. С. 1-9.
5. **Яцко В. А., Клещ А. В.** Особенности автоматической обработки чатов // Естественные и технические науки. 2011. № 5. С. 319-327.
6. **Francis W. N., Kucera H.** Computational analysis of present day American English. Providence, R. I.: Brown University Press, 1967. 424 p.
7. http://dep.chs.nihon-u.ac.jp/english_lang/tukamoto/kwic_e.html (дата обращения: 06.06.2018).
8. <http://lexically.net/LexicalAnalysisSoftware> (дата обращения: 06.06.2018).
8. <http://www.laurenceanthony.net/software/antconc> (дата обращения: 06.06.2018).
9. **Ide N., Keith Suderman K.** GrAF: a graph-based format for linguistic annotations [Электронный ресурс] // Proceedings of the Linguistic annotation workshop. Prague, 2007. P. 1-8. URL: <https://www.cs.vassar.edu/~ide/papers/LAW.pdf> (дата обращения: 06.06.2018).

10. Kim Y., Jeong S. R., Ghani I. Text opinion mining to analyze news for stock market prediction [Электронный ресурс] // International Journal of Advances in Soft Computing and Its Applications. 2014. Vol. 6. № 1. Special issue. P. 1-13. URL: http://home.ijasca.com/data/documents/Paper-ID-424-IJASCA_Formated.pdf (дата обращения: 06.06.2018).

11. Schiel F., Heinrich C. Laying the foundation for in-car alcohol detection by speech [Электронный ресурс] // Proceedings of Interspeech. Brighton, 2009. P.983-986. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/934c/b738afe2fa6ab2231c189c49cd84fa7331e7.pdf> (дата обращения: 06.06.2018).

The handbook of computational linguistics and natural language processing [Электронный ресурс] / ed. by A. Clark, C. Fox, S. Lappin. Oxford: Wiley-Blackwell, 2010. 802 p. URL: http://course.duruofei.com/wp-content/uploads/2015/05/Clark_Computational-Linguistics-and-Natrual-Language-Processing.pdf (дата обращения: 06.06.2018)

12. Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику: Учебное пособие. – М.: Эдиториал УРС, 2001.

13. Зубов А.В, Зубова И.И. Информационные технологии в лингвистике. – М.: Издательский центр «Академия», 2004.

14. Раицкая Л.К. Интернет-ресурсы в преподавании английского языка в высшей школе: классификация, критерии оценки, методика использования: Монография. – М., 2007.

15. Раицкая Л.К. Компьютерные технологии в корпусной лингвистике: дидактические возможности для преподавателя иностранного (английского) языка. – Филологические науки в МГИМО : сб. научн. статей. – М.: МГИМО-Университет, 2003. – № 13 (28). – С.247-258.

16. Stevens, V. Concordancing with Language Learners: Why? When? What?// CALL Journal. – 1995. – vol.6, #2. – p. 2-10.

17. Tribble, C.; Jones, G. Concordances in the Classroom. A Resource Book for Teachers. – Longman, 1990.

18. Using corpora and concordancers for independence// CALL Review. The Journal of the Computer SIG. – July 1999. Issue 1/99, p.19-21.

19. Толдова С.Ю. Конкорданс [Электронный ресурс].
URL: <http://www.lomonosov-fund.ru/enc/ru/encyclopedia:0127200> (дата обращения: 11.04.2015).

Соснина Е.П. Корпусная лингвистика и корпусный подход в обучении иностранному языку [Электронный ресурс]. URL: http://ling.ulstu.ru/linguistics/resources/literature/articles/corpus_linguistics_language_teaching/ (дата обращения: 19.04.15).

21. AntConc [Electronic resource] / L. Antony.– Mode of access: http://www.antlab.sci.waseda.ac.jp/antconc_index.html.– Date of access: 20.05.2011.

22. Материалы международной конференции «Диалог» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dialog-21.ru/dialog2010/materials.asp>.– Дата доступа: 20.05.2011.