

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ BLUFF TITLER В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

В статье обобщен практический опыт применения современного программного обеспечения, позволяющего имитировать профессиональные телевизионные студии, для организации учебных проектов в свете новых федеральных государственных образовательных стандартов.

Одним из актуальных направлений научно-методической работы современной школы является переход на новые федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС), согласно которым внеурочная деятельность и выполнение учебных проектов рассматриваются как неотъемлемая часть учебного плана [1, 2]. В контексте ФГОС особый интерес представляют межпредметные проекты, позволяющие добиться интеграции различных учебных дисциплин, а также способствующие профессиональной ориентации обучающихся. При этом важное значение имеет проектный продукт, который может быть оформлен, в том числе, в виде фильма [3]. Учитывая популярность телевидения, в настоящей работе предпринята попытка создания модели организации межпредметных учебных проектов, продуктами которых являлись видео, имитирующие телевизионные передачи (например, выпуски новостей) не только по жанру, но и по своему дизайну (рис. 1, 2). Примерами могут служить разработанные нами проекты «Sports and Sporty Students», «The Problem of Visual Aggression», «Leningrad», «Photo», «The Team Building Camp in Lembolovo» и др., целью которых являлись актуализация межпредметных связей (английский язык, информатика, физическая культура, литература, история, обществознание), а также развитие универсальных учебных умений обучающихся при сборе и обработке информации, связанной с решением учебных проблем. Задачами проектов являлись: формирование у школьников ключевых компетентностей (информационных, коммуникативных, общекультурных, учебно-познавательных), развитие качеств личности (критического мышления, креативности, рефлексивности и толерантности), расширение общекультурного кругозора, увеличение

лексического запаса благодаря внутрипредметным связям [4].

Обучающиеся имели возможность выбирать формы и средства работы, были созданы условия для актуализации их опыта и личного общения. На наш взгляд, была достигнута интеграция формального и неформального образования школьников при выполнении различных этапов проектов: постановка проблем, целей и задач, а также планирование осуществлялись непосредственно на уроках английского языка (за счет резервного времени), тогда как сбор и обработка информации, ее анализ, получение и обсуждение продуктов носили характер внеурочной деятельности. Кроме того, сформированные на уроках (то есть в рамках формального образования) знания, умения и навыки были использованы обучающимися на практике при выполнении проектов, что способствовало повышению их мотивации к дальнейшему изучению школьных предметов и развитию соответствующих компетентностей.

Разработанная модель включала следующие этапы реализации проектов: 1) создание материально-технической базы; 2) постановка проблем, формулировка обучающимися цели и задач; 3) планирование проектов, распределение ролей их участников; 4) сбор материала: фотографий, видео, интервью; 5) рефлексия, анализ собранного материала; 6) оформление результатов работы над проектами в виде документальных короткометражных фильмов на английском языке, имитирующих телевизионные передачи (получение продуктов); 7) рефлексия, обсуждение продуктов участниками проектов; 8) презентация проектов.

При подготовке материально-технической базы было необходимо приобрести следующее оборудование:



Рис. 1. Дизайн виртуальной телестудии «Sport_2_TrophyZoom».



Рис. 2. Дизайн виртуальной телестудии «News_5_Orange».

- цифровую видеокамеру, позволяющую снимать видео качества 1080HD;
- персональный компьютер (процессор класса не ниже Intel Pentium, оперативная память не ниже 2 Гб, объем жесткого диска не ниже 250 Гб);
- программу Bluff Titler с пакетами матриц Virtual Studios, Broadcast и др.;
- свободное программное обеспечение, включающее программы, позволяющие конвертировать видео из одного формата в другой, проводить звукоредакцию, осуществлять монтаж видео;
- хромакейный (зеленый) экран для фото и видеосъемки;
- осветители мощностью не ниже 1кВт;
- микрофон с подключением к персональному компьютеру (для параллельной записи звука более высокого качества);

- штативы для видеокамеры, хромакейного экрана и осветителя.

В настоящей работе получение продуктов проектов в виде фильмов, позволяющих имитировать телевизионные передачи, было возможным благодаря использованию компьютерной программы Bluff Titler, разработанной голландской фирмой Outerspace Software [5]. Данная программа позволяет редактировать анимированные трехмерные графические объекты, а благодаря пакетам матриц Virtual Studios, Broadcast, Newsrooms и других – моделировать интерьеры профессиональных телестудий (рис. 1, 2) и создавать телевизионные заставки. При хромакейной видеосъемке обучающихся (на зеленом фоне) с последующим переносом полученных видео в программу Bluff Titler зеленый фон становился прозрачным, а изображения школьников

оказывались встроенными в виртуальные телестудии.

Презентация проектов включала публикацию продуктов (фильмов) в информационно-телекоммуникационной сети Интернет. Для этих целей нами был использован видеохостинг YouTube.com, поскольку он содержит сервисы, позволяющие оценивать реакцию аудитории по целому ряду показателей: количество просмотров, понравилось / не понравилось, комментарии, география просмотров, демографические характеристики и др.

Созданные в ходе выполнения проектов фильмы привлекли внимание международной аудитории (общее количество просмотров составило несколько тысяч). Фильмы увидели жители свыше 55 государств, причем, согласно сервису YouTube Analytics, в первую десятку стран (по количеству просмотров) вошли США, Великобритания и Канада, что говорит об интересе к проектам со стороны носителей английского языка.

Проводилось сопоставление полученных продуктов проектов с аналогичными фильмами, созданными в рамках изучения школьниками английского языка как иностранного. Результаты аналогового анализа показали, что, как правило, это видео, снятые на базе организаций, осуществляющих дополнительное образование детей, либо во время экскурсионных поездок в англоязычные страны. Ни в одном из проанализированных нами фильмов не была использована хромакейная видеосъемка с имитацией телевизионных студий, что свидетельствует о новизне разработанной нами модели, отличительными особенностями которой являются создание иноязычной среды общения с выходом на международную аудиторию, а также применение компьютерной программы Bluff Titler с пакетом матриц Virtual Studios при оформлении продукта.

При разработке модели все учебные проекты были спланированы и реализованы под руководством одного преподавателя, однако интеграция нескольких учебных дисциплин может сочетаться с сотрудничеством учите-

лей трех и более предметов: английского языка, информатики, физической культуры и др. Возможные сложности, связанные с внедрением модели в работу образовательных организаций, заключаются, в том числе, в освоении необходимого программного обеспечения, поскольку работа по созданию видео, включающего трехмерную графику, требует предварительного обучения педагогов (как правило, за счет неформального и (или) информального образования).

На наш взгляд, созданная в настоящей работе модель организации межпредметных учебных проектов может быть использована для повышения эффективности усвоения обучающимися знаний и учебных действий, формирования ключевых и универсальных компетентностей, овладения приёмами учебного сотрудничества и социального взаимодействия со сверстниками в совместной учебно-исследовательской и проектной деятельности, изучения новых компьютерных программ, повышения мотивации к обучению [6, 7]. Внедрение модели может способствовать формированию имиджа школы на международном уровне как организации, предоставляющей качественное доступное образование, а также созданию комфортной среды, обеспечивающей поддержку одаренных обучающихся.

Поскольку в модели предполагается использование компьютерных технологий, позволяющих имитировать телевизионные студии, для ее внедрения необходима покупка оборудования для хромакейной видеосъемки, а также программного обеспечения, разработанного фирмой Outerspace Software. Однако их использование является экономически целесообразным, поскольку цена оборудования и программ существенно ниже стоимости создания помещений с соответствующим дизайном.

Таким образом, нами разработана новая модель организации межпредметных учебных проектов, соответствующая федеральным государственным образовательным стандартам второго поколения.

Л и т е р а т у р а

1. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего (полного) общего образования» // Российская газета. Федеральный выпуск № 5812 от 21 июня 2012 г.

2. Даутова О. Б., Матина Г. О., Крылова О. Н., Пивчук Е. А. Управление введением ФГОС основного общего образования. – СПб.: Каро, 2013.

3. Дендебер И. А., Извекова Е. В. «Фотография и видеосъемка» в практике реализации ФГОС на первой и второй ступенях обучения // Школа управления образовательным учреждением. – 2013. – №8 (18). – С. 49–55.

4. Лощагин О. В. Количественный анализ внутрипредметных связей в преподавании иностранного языка // Человек и образование. – 2011. – №2. – С. 152–157.

5. Outerspace Software creates 3D graphics tools for video, digital signage and TV [сайт] [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.outerspace-software.com/> (дата обращения 01.02.2015).

6. Бойцова А. А. Проектная деятельность как средство интеграции предметов естественнонаучного цикла в школе // Человек и образование. – 2013. – №4. – С. 185–188.

7. Формирование ключевых компетентностей учащихся через проектную деятельность : учебно-методическое пособие / авт.-сост. С. С. Татарченкова, С. В. Телешов / под ред. С. С. Татарченковой. – СПб.: КАРО, 2008.

