

Комитет Администрации Баевского района по образованию
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Баевская средняя общеобразовательная школа
Баевского района Алтайского края»

СОГЛАСОВАНО
руководителем Центра образования



1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Характерной чертой нашего времени становится ориентация на развитие креативности подрастающего поколения. Занятия компьютерной анимацией и графикой и видеотворчеством эффективно способствуют художественно-творческому росту обучающихся на разных этапах их развития.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в условиях перехода образовательных учреждений на новый Федеральный государственный стандарт она позволяет разнообразить организационные формы работы с обучающимися с учетом их индивидуальных особенностей, обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащает формы взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Внедрение данной программы в дополнительное образование способствует решению проблемы поддержки одаренных детей.

Направленность программы «ВидеоАрт» - **техническая**, так как содержание способствует формированию у обучающихся элементов технологических знаний, развитию интереса к науке и технике, фантазии, изобретательности, потребности в творческой деятельности, формированию основ трудовой культуры, навыков и умений работы с различными материалами и инструментами.

Новизна программы заключается в возрождении интереса молодежи к современному кинематографу, в воспитании культуры жизненного и профессионального самоопределения. Целесообразность программы объясняется внедрением в образовательный процесс компьютерных технологий, имеющих разнообразные возможности для развития творческого потенциала обучающегося.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает обучающимся комплексное понимание основ видеосъемки и видеомонтажа, как вида искусства.

В результате обучения, обучающийся имеет элементарные познания о жанрах кино и телевидения, технологии создания видеофильма, видеоролика, телесюжета, тележурналистике, владеет основами видеомонтажа в программах Movavi Video и Pinnacle Studio, Adobe Premiere и Vegas.

Адресат программы программа «ВидеоАрт» разработана для детей от 10 до 13 лет, желающие заниматься и проявляющие интерес к видеосъемке и видеомонтажу. Этот возраст самый благоприятный для творческого развития, обучающимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. А также хорошо развито непроизвольное внимание, поэтому учебный материал, предъявляемый в ярком, интересном и доступном для ребенка виде вызывает интерес и обращает на себя внимание, ускоряет запоминание содержания. Особое значение для подростка в этом возрасте имеет возможность самовыражения и самореализации. А использование современных технических средств придают учебному процессу творческий, поисковый характер, что способствует развитию творческих способностей, обучающихся и повышению интереса.

Срок освоения программы рассчитан на 1 учебный год. Общее количество учебных часов - 33 часа.

Режим занятий: Занятия проводятся раз в неделю по 1 часу (1 час в неделю).

Наполняемость учебных групп составляет 10 человек.

Форма обучения: очная. При необходимости возможно использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Формы организации образовательного процесса:

Фронтальная

- просмотр фильмов разных видов и жанров;
- знакомство с новым видом изображения - движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях фильмов;

предоставление возможности выразить своё отношение к увиденному;

- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана;

Групповая

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;

- работа над созданием видеофильма (замысел, сценарий, раскадровка);

- видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание)

Индивидуальная

- совершенствование знаний выразительных возможностях экранных искусств;

- выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе видеосъёмки.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: обучение основам видеомонтажного искусства, развитие интереса к созданию видеопродукции.

Задачи программы:

Обучающие (Предметные):

- ознакомить с основами видеотворчества, жанрами и направлениями развития мирового кино телевидения;
- обучить основам сценарного мастерства;
- обучить основам видеосъёмки, видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания видеофильма.

Развивающие (Метапредметные):

- развивать способности к самовыражению и образному восприятию окружающего мира;
- развивать познавательные способности обучающихся;
- развивать устойчивый интерес к киноискусству.

Воспитательные (Личностные):

- формировать мотивацию, инициативность и творческий подход, ответственное отношение к процессу и результатам, к соблюдению этических и правовых норм в информационной деятельности;
- формировать активную жизненную позицию, потребность в саморазвитии и самореализации;
- воспитывать культуру общения на основе сотрудничества и взаимопомощи

1.3. Содержание программы

1. Введение в программу.

Теория: Педагог инструктирует по технике безопасности. Объясняет правила поведения в классе, в съемочном павильоне, знакомит с учебным планом на год, Практика: Игры на знакомство, тестирование.

2. Теоретические основы видеомонтажа.

Понятие видеомонтажа.

Теория: Понятие «видеомонтаж», что конкретно под ним скрывается, что же включает в себя это понятие?

Практика: Изучение и разборка нелинейного, простого, классического, динамического, специального и клипового видеомонтажей.

Типы монтажа.

Теория: История монтажа.

Практика: Изучение и применение в работе два типа монтажа: внутрикадрового и межкадрового.

Принципы монтажа.

Теория: Введение. Что нужно знать, прежде чем начать монтировать.

Практика: Изучение и применение 10 принципов монтажа.

Этапы работы над монтажом видеофильма.

Теория: Технология создания видеофильма - это целостный творческий процесс, разбитый на определенные этапы и направленный на достижение главного результата - создание видеофильма.

Практика: Изучение главных этапов монтажа:

- 1 этап: выбор темы видеофильма.
- 2 этап: определиться со звуком и музыкой.
- 3 этап: когда вся эта работа проделана, можно садиться за сценарий.

Рекомендуемые этапы создания сценария:

1. Планируются эпизоды.
2. Определяется задача каждого эпизода.
3. Определяется драматургическая последовательность эпизодов.
4. Эпизоды делятся последовательно на сцены.
5. Ставятся задачи для этих сцен.
6. Уточняется характер действия.
7. Определяются роли действующих лиц.
- 4 этап: проведение видеосъемок. Когда написан сценарий, выбраны соответствующие сюжеты, место проведения съемок, определились с музыкой и самое главное есть видеокамера, можно приступать к съемке фильма.
- 5 этап: составление монтажного плана.
- 6 этап: монтаж фильма.

3. Технология создания видеофильма с помощью программы Adobe Premier Pro , Movavi Video и Vegas.

Интерфейс программы Adobe Premier Pro , Movavi Video, Vegas.

Теория: Из чего состоит Интерфейс Adobe Premier Pro, Movavi Video, Vegas.

Практика: Подробное изучение интерфейс программы Adobe Premier Pro , Movavi Video,

Vegas.

Импорт видеофайлов, изображений, звукозаписей.

Теория: Интерфейс программы Adobe Premier Pro , Movavi Video, Vegas.

Практика: Для использования в проекте в Adobe Premier Pro , Movavi Video, Vegas можно импортировать файлы следующих расширений (видеофайлы, аудиофайлы, файлы изображений, файлы мультимедиа)

Редактирование импортированных аудио- и видеоклипов

Теория: Введение к различным инструментам, используемым в Adobe Premier Pro и Movavi Video, и ссылками на источники дополнительных сведений.

Практика: Добавление элементов на раскадровку. Монтаж и упорядочение элементов на раскадровке. Разделение и объединение клипов.

Добавление переходов, эффектов, титров.

Теория: Стильные титры, переходы и эффекты.

Практика: Добавление кинематографических переходов, изменение пропорций, замедление, обратная перемотка, затухание и другие эффекты, шаблоны для обработки (природа, животные, день рождения), добавление субтитров и нескольких текстов со множеством настроек.

4. Итоговая аттестация . Защита творческих работ.

Первичная /вводная аттестация.

Итоговая аттестация.

Теория: Проводится в форме тестирования.

Практика: Презентация собственного видеofilmа. Участие в конкурсе.

Планируемые результаты:

Предметные результаты

- Владение постановкой правильных настроек экспозиции;
- Владение композиционными приемами в кинематографии;
- Понимание особенностей различных жанров кинематографии;
- Понимание требований репортажной и постановочной съёмки;
- Умение работать в программах монтажа;
- Умение работать с различной цифровой видеотехникой;
- Умение использовать световые приборы и различные студийные оборудования;
- Умение применять композиционные приемы в съемке;
- Владение специальной терминологией по программе;

Метапредметные результаты

- Овладение навыками логических действий: сравнение, анализ, синтез, обобщение, планирования и контроля за достижением результатов.

Личностные результаты

- Сформированность эстетических потребностей и ценностей к творческому труду.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучения (уровень)	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Сроки проведения аттестации обучающихся	Кол - во учебных недель	Кол - во учебных часов	Режим занятий
Год обучения Стартовый (вводный)	06.09.2024	23.05.2025	Декабрь-3 неделя, Май-3 неделя	33	1 час	(1 раз в неделю по 1 часу)

В каникулярное время с обучающимися проводятся досуговые массовые мероприятия по общему плану мероприятий учреждения, а также мероприятия по плану воспитательной работы объединения.

2.2 Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж по ТБ.	1	1	2	Тестирование
2.	Понятие видеомонтажа	1		1	
3.	Типы монтажа	1	1	1	
4.	Принципы монтажа	1	1	2	
5.	Этапы работы над монтажом видеофильма	1	3	4	Тестирование
6.	Интерфейс программы Movavi Video ,Adobe Premier Pro и Vegas.	1	5	6	
7.	Импорт видеофайлов изображений звукозаписей	1	6	7	
8.	Редактирование импортированных аудио- и видеоклипов	1	3	4	
9.	Добавление переходов, эффектов, титров	1	3	4	
10.	Защита творческих работ «Наша видео-фото галерея».		1	1	Тестирование
Итого:		9	25	33	

2.3 Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Название темы	Количество часов			Дата проведения
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие.	1		1	06.09
2.	Вводный инструктаж по ТБ. (Тестирование)	1		1	13.09
3.	Понятие видеомонтажа	1		1	20.09
4.	Тип монтажа	1			27.09
5.	Типы монтажа		1	1	04.10
6.	Принципы монтажа				11.10
		1		1	
7.	Принципы монтажа		1	1	18.10
8.	Этапы работы над монтажом видеофильма				25.10
		1		1	
9.	Этапы работы над монтажом видеофильма		1	1	08.11
10.	Этапы работы над монтажом видеофильма			1	15.11
			1		
11	Этапы работы над монтажом видеофильма			1	22.11
			1		
12	Интерфейс программы Movavi Video ,Adobe Premier Pro и Vegas.	1		1	29.11
13	Интерфейс программы Movavi Video ,Adobe Premier Pro и Vegas.			1	06.12
			1		
14-15	Интерфейс программы Movavi Video ,Adobe Premier Pro и Vegas.			2	13.12
			2		20.12
16	Интерфейс программы Movavi Video ,Adobe Premier Pro и Vegas.			1	27.12
			1		
17	Интерфейс программы Movavi Video ,Adobe Premier Pro и Vegas.			1	10.01
			1		
18	Интерфейс программы Movavi Video ,Adobe Premier Pro и Vegas.			1	17.01
			1		

19	Импорт видеофайлов изображений звукозаписей	1		1	24.01
20-25	Импорт видеофайлов изображений звукозаписей		6	6	31.01 07.02 14.02 21.02 28.02 07.03
26	Редактирование импортированных аудио- и видеоклипов	1		1	14.03
27-29	Редактирование импортированных аудио- и видеоклипов		3	3	21.03 04.04 11.04
30-32	Добавление переходов, эффектов, титров	1		3	18.04 25.04 16.05
33	Защита творческих работ «Наша видео-фото галерея».			1	23.05.
Итого:				33 часа	

2.4 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение В рамках реализации программы учебный **компьютерный кабинет** должен удовлетворять санитарно-гигиеническим требованиям.

Оборудование:

- видеокамера;
- компьютеры или ноутбуки, оснащенные выходом в Интернет;
- столы, стулья;
- доска;
- шкаф для УМК и библиотеки.

В соответствии с целями программы предусматривается применение современного программного обеспечения: Microsoft Power Paint, Windows Movie Maker. Умение работать с этими программными продуктами составляет успех в различных сферах учебной деятельности обучающегося.

Оборудование, необходимое для реализации программы:

- мультимедийная проекционная установка;
- принтер черно-белый, цветной;
- чертежные инструменты;

- электронный носитель информации;
- диски с клипарт картинками.

Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры, блокноты, тетради, папки и др.

2.5 Формы аттестации

В ходе реализации программы ведется систематический учет знаний и умений обучающихся. Для оценки результативности применяется аттестация (входящая диагностика, промежуточная и итоговая аттестация) и текущий контроль.

Входящая диагностика проводится в начале обучения (сентябрь) с целью выявления у ребят склонностей, интересов, ожиданий от программы, имеющихся у них знаний, умений и опыта деятельности по данному направлению деятельности.

Текущий контроль - систематическая проверка учебных достижений, проводимая педагогом в ходе осуществления образовательной деятельности в соответствии с образовательной программой.

Промежуточная аттестация - это оценка качества усвоения обучающимися содержания конкретной общеобразовательной программы по итогам учебного периода (определенного этапа обучения).

Итоговая аттестация - это оценка качества усвоения обучающимися содержания конкретной общеобразовательной программы по завершению всего образовательного курса программы.

Промежуточная (и итоговая) аттестация обучающихся по программам проводится по итогам учебного года (май).

Контроль за реализацией Программы проводится в разных формах.

Знания проверяются через игры, соревнования, беседу, опрос, викторину, практические результаты обсуждаются на просмотрах. Оценивается содержание сюжета, самостоятельность, применение спецэффектов.

Диагностика результатов происходит через организацию мониторинга образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательной программе «Компьютерная анимация и графика», выражающейся в количественных, учебных и личностных показателях.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года.

Таким образом, текущая диагностика результатов обучения осуществляется в процессе систематического наблюдением педагога за практической, творческой и поисковой работой воспитанников

2.6 Оценочные материалы

Изучаемый параметр	Формы и методы диагностики	Инструментарий
Входная диагностика (22.09-29.09)		
Теоретическая часть: определение уровня развития предметных умений и навыков	тест	Приложение № 1 «Тест по изученному материалу»
Промежуточная диагностика (15.12-22.12)		
Практическая часть: определение уровня развития метапредметных умений и навыков	выполнение практического задания	Приложение № 1 «Написание сценария, съемка и монтаж видеоматериала»
Практическая часть: определение уровня развития социальной компетентности обучающихся	педагогическое наблюдение	Приложение № 2 «Карта педагогического наблюдения развития социальной компетентности»
Итоговая диагностика (20.04-25.05)		
Практическая часть: проверка уровня усвоения учебного материала	выполнение практического задания	Приложение № 1 Практическая работа по изученному материалу, с помощью компьютерных программ
Практическая часть: определение уровня развития социальной компетентности обучающихся	педагогическое наблюдение	Приложение № 2 «Карта педагогического наблюдения развития социальной компетентности»

Оценочные материалы

Теоретическая часть: Проводится с целью выявления уровня знаний обучающихся и их творческих способностей в области кинопроизводства.

2.7 Методическое обеспечение программы

1. В основе реализации программы используются **технологии:**

– Личностно - ориентированные технологии преследуют цель максимально выявить и «окультурить» опыт учащегося. Технологии дают педагогу возможность помочь каждому учащемуся познать себя, ощутить себя, как личность, реализоваться через мир мультимедиа и кино. Индивидуальный подход к каждому ребенку, задания соответствующие возрастным особенностям и личностным качествам - необходимое условие в деле обучения, развития и воспитания детей.

– Игровые технологии эффективны в любом возрасте. Способность детей во всем находить волшебство, все обыгрывать помогает развивать фантазию и воображение.

2. В основе реализации программы используются **методы:**

– Метод наглядного восприятия, способствует быстрому, глубокому и прочному усвоению программы, повышает интерес к занятиям;

– Метод практического обучения, где в учебно-тренировочной работе осуществляется освоение основных умений и навыков, связанных с постановочной, репетиционной работой, осуществляется поиск художественного и технического решения;

– Метод концентрический заключается в том, что педагог по мере усвоения детьми определённых знаний, вновь возвращается к пройденному, но уже предлагает всё более сложные приёмы и задания;

– Метод иллюстративной наглядности полноценная, творческая деятельность не может протекать без рассказа о культуре кино прошлых столетий, без знакомства с репродукциями, книжными иллюстрациями, фотосграфиями и видеофильмами. Конечно, это не должно быть пассивным созерцанием предложенного для просмотра материала. Необходимо выяснить, понятен ли он детям, понравился или нет и почему, а может быть, и помочь разобраться в увиденном.

Список литературы

1. Баранов О.А. Экран становится другом: Из опыта работы учителя. - М.: Просвещение, 1979. - 96 с.
2. Баранов О.А. Фильм в воспитательной работе с учащейся молодежью: Учебное пособие / О.А. Баранов, С.Н. Пензин. - Тверь: Твер. гос. ун-т, 2005 - 188 с.
3. Грачева А.М., Нистратов А.А., Петренко В.Ф., Собкин В.С. Психосемантический анализ понимания мотивационной структуры поведения киноперсонажа // Вопросы психологии. 1988. № 5. С. 123-131.
4. Кино и дети. Сборник статей / Сост.: М. Шнейдер, А. Пскова. М.: Искусство, 1971. 288 с.
5. Кузнецов И.: Создание фильма на компьютере
6. Лиханова Е.Н. Социально-психологический и морально этический аспекты экранной культуры современного подростка // Медиаобразование. Российский журнал истории, теории и практики медиапедагогика. 2006. №1. С. 22-38.
7. Пензин С.Н. Кино и эстетическое воспитание: методологические проблемы. - Воронеж: Изд-во Воронеж. ун-та, 1987. - 176
8. Разлогов К. Э. Мировое кино. История искусства экрана. - М.: Эксмо, 2011. - 688
9. Розенталь Алан. Создание кино и видеофильмов, как увлекательный бизнес. - М.: Издательство «Триумф»; г. Жуковский: Издательство ЭРА, 2002 - 352 с.

Список литературы для учащихся

1. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор. - М.: Гаятри, 2007. - 304 с.
2. Савенко А. Вы - автор фильма, или снимаем у себя дома. - Ростов на Дону: Феникс, 2013 - 251 с.
3. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики. - СПб.: Издательство "Фордевинд", 2011 - 128 с.
4. Кино и дети. Сборник статей / Сост.: М. Шнейдер, А. Попова. — М.: Искусство, 1971. — 288 с.

Интернет-ресурсы.

1. Синецкий Д. Видеокамера и видеосъемка
2. Соколов А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео — Editing: television, cinema, video. — М.: Издательство «625», 2001.—207 с.