

Министерство образования и науки Республики Дагестан  
Государственное бюджетное профессионально образовательное учреждение  
РД «Профессионально-педагогический колледж имени М.М.Меджидова»

Принята на заседании  
методического совета  
ГБПОУ РД «ППК им.М.М.Меджидова»  
От 24 мая 2023 г.  
Протокол № 8

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ГБПОУ РД  
«ППК им.М.М.Меджидова»  
С.М.Адзиева



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Основы видеомонтажа»**

Уровень программы: стартовый

Возраст учащихся: 14-18 лет

Срок реализации: 18 недель

Педагог дополнительного образования:

Бондаренко Наталья Валерьевна

г.Избербаш,  
2023г.

## СОДЕРЖАНИЕ

### **РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цель и задачи программы .....	6
1.3. Учебно-тематический план и содержание программы .....	7
1.4. Планируемые результаты .....	8

### **РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

2.1. Календарный учебный график .....	10
2.2. Условия реализации программы .....	10
2.3. Формы контроля .....	10
2.4. Оценочные материалы .....	11
2.5. Методические материалы .....	14
2.6. Список литературы .....	14
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	<b>15</b>

# РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Киноискусство – это вид художественного творчества, которое является синтезом литературы, изобразительного искусства, театра и музыки. Кино популярно во всех регионах РФ. Кино и общественная жизнь очень тесно переплетены. Фильм – это наиболее визуально яркое средство приобщения к «разумному, доброму, вечному». Произведения кинематографа формируют духовно-нравственную сферу личности.

В производстве кино присутствуют много профессий, одна из которых видеомонтажер – динамичная и интересная профессия, сферой деятельности которой является монтаж экранных аудиовизуальных произведений. Профессии, связанные с видео, входят в топ актуальных профессий будущего. Кроме того, что видеомонтаж относится к искусству кино, это еще и неотъемлемая часть современного цифрового мира. Профессия связана с современными технологиями, в ней есть доля творчества. Навыки монтажа полезны не только профессиональным монтажерам, но и всем участникам современного видеопродакшена.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы видеомонтажа» относится к **технической направленности**: обучение по программе предполагает освоение обучающимися современных технологий и компьютерных программ по видеомонтажу.

**Нормативно-правовое обоснование.** В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Изменения в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» 273-ФЗ в части определения содержания воспитания в образовательном процессе с 01.09.2020;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», определяющего одной из национальных целей развития Российской Федерации предоставление возможности для самореализации и развития талантов;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устав ГБПОУ РД «Профессионально-педагогический колледж имени М.М.Меджидова»;
- Локальные акты, регламентирующие образовательную деятельность Центра цифрового образования детей «IT-куб» ГБПОУ РД «Профессионально-педагогический колледж имени М.М.Меджидова».

**Направленность** программы – техническая.

**Актуальность программы** состоит в том, что современному кино и телепроизводству необходимы профессиональные кадры. В современном мире много информации потребляется через видеоматериалы: фильмы, телешоу, видео в интернете. Среди детей очень популярны видеохостинги такие как Tik-Tok, Youtube, Rutube. Современные программы для монтажа видео в

смартфоне и компьютере соответствуют всем потребностям современного видеографа, в программах для любого пользователя стало возможным сделать не только монтаж видео, но и наложить на видео текст и проработать звук в моно- и стереозвучании. Обучение в компьютерной программе Movavi Video Editor поможет лучше разбираться в тонкостях дизайнерских программ, таких как: illustrator, fotoshop и gimp. Программа даёт возможность развиваться самостоятельно, используя различные интернет-площадки, мотивирует обучающихся после получения среднего образования продолжить обучение в высших учебных заведениях.

Образовательная программа имеет ряд *отличительных особенностей* от подобных программ:

1. Содержательную основу программы составляет сочетание познавательной деятельности с преимущественной направленностью к проектной и самостоятельной деятельностью обучающихся. При этом познавательная деятельность непосредственно связана с техническим творчеством в создании собственного видеоролика. Проектная деятельность направлена на развитие обучающихся посредством видеомонтажа и представляет им возможность почувствовать, что они могут повлиять своими работами на некоторые из основных аспектов жизни общества: на природно-экологический аспект, на антропологический, демографический аспект, социальный аспект, духовно-моральный аспект, производственно-экономический аспект. В рамках изучения программы обучающиеся будут сталкиваться с необходимостью самостоятельной работы над заданиями: обучающиеся учатся справляться с поставленной задачей без помощи преподавателя. Для этого в содержании курса фигурируют задания, в которых для решения задачи необходимо найти информацию в сети Интернет; так же задания, в которых обучающимся необходимо проявить свои творческие навыки, задания в которых нет однозначного решения. Все эти знания, умения и практические навыки решения актуальных задач, полученные на занятиях, готовят обучающихся к самостоятельной проектно-исследовательской деятельности с применением современных технологий

2. Обучение по программе предполагает участие в соревнованиях различного уровня (муниципальных, региональных, федеральных и международных).

3. В программе применяется модульный принцип. В ней содержится два модуля («Основы мастерства видеомонтажа» и «Основы режиссуры в видеомонтаже»), каждый из которых имеет законченное содержание и позволяет обучающемуся выбрать индивидуальный образовательный маршрут. Для достижения высокого уровня освоения программы необходимо заниматься домашней самостоятельной работой для закрепления полученных знаний, а также для разработки и написания индивидуального или группового творческого проекта.

4. В Приложении к Программе содержится дистанционный модуль и летний модуль.

5. Программа дает возможность получения конкретного наглядного результата (продукта) обучения, что особенно важно для детей подросткового возраста.

*Педагогическая целесообразность* программы выражена в направленности на развитие логического и пространственного мышления обучающегося, способствует раскрытию творческого потенциала, формированию усидчивости и трудолюбия, приобретению практических умений и навыков в области компьютерных технологий, способствует интеллектуальному развитию обучающегося. Обучение нацелено на раннее выявление и становление талантливых детей как через приобретение знаний и умений.

*Новизна программы* определяется местом обучения. IT-куб это центр образования детей по программам, направленным на ускоренное освоение актуальных и востребованных знаний, навыков и компетенций в сфере информационных технологий. Проект формирует современную образовательную экосистему, объединяющую компании-лидеров IT-рынка, опытных наставников и начинающих разработчиков от 14 до 18 лет.

*Адресат программы* – учащиеся, проявляющие интерес к творчеству через it- технологии. На обучение принимаются все желающие, без предварительной подготовки, по заявлению родителей или лиц, их заменяющих.

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности обучающихся 14–18 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий.

*Уровень освоения программы* – базовый.

*Возраст детей*, участвующих в реализации данной программы 14-18 лет.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Основы видеомонтажа» ориентирована на работу с детьми 14-18 лет. Программа предусматривает возможность обучения в одной группе детей разных возрастов с различным уровнем подготовленности к занятиям техническим творчеством.

**Объем и срок освоения программы.**

Срок реализации программы – 18 недель.

Общий объем - 72 часа.

**Наполняемость групп и особенности набора учащихся.** Наполняемость группы составляет 10-12 человек (по количеству компьютеров).

Программа охватывает теоретический и практический блоки содержания.

В процессе реализации программы используются различные формы занятий: традиционные, комбинированные, практические занятия, игры, праздники, конкурсы, и другие.

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Предложенные методы работы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях декоративно-прикладного и изобразительного творчества.

При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к организациям дополнительного образования детей. Структура каждого занятия зависит от конкретной темы и решаемых задач.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность.**

Занятия проводятся группой 1 раз в неделю, продолжительностью 2 часа.

Занятия в соответствии с требованиями СанПиНа 2.4.4.3172-14 разделены на академические часы (45 минут) с перерывами между ними по 10 минут.

В случае необходимости программа может быть реализована с применением электронного обучения и использованием дистанционных образовательных технологий.

**Особенности организации образовательного процесса.**

Очная форма обучения предполагает организацию теоретических и практических занятий.

При дистанционном обучении педагог взаимодействуют с обучающимися в следующих режимах:

- on-line (онлайн): педагог использует средства коммуникации, одновременно взаимодействуя с обучающимся (обучающимися);
- off-line (офлайн): самостоятельная работа обучающегося (обучающихся), с последующим оцениванием и определением рекомендаций.

## 1.2. Цель и задачи программы

*Целью программы* является формирование информационной культуры обучающихся посредством овладения навыками видеомонтажа и профессиональная ориентация в области ИТ-технологий.

### Задачи:

#### Обучающие:

- научить принципам работы в компьютерных программах, применяемых в видеомонтаже;
- обучить созданию и представлению видеопродуктов;
- познакомить с основами работы специалиста компьютерного монтажа;
- познакомить с базовыми инструментами программы по видеомонтажу;
- научить искать и правильно использовать информацию в сети интернет;
- научить базовым приемам режиссуры;

#### Развивающие:

- развивать познавательные процессы (внимание, восприятие, логическое мышление, память);
  - формировать интерес к искусству кино;
  - развивать способность к самореализации и самоопределению.
- #### Воспитательные:
- воспитывать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, микро-группе;
  - воспитывать бережное отношение к технике, терпение в работе;
  - воспитывать аккуратность, стремление доводить работу до конца;
  - воспитывать стремление к здоровому образу жизни;
  - воспитывать самостоятельность, инициативность, творческую активность.

**1.3. Учебно-тематический план и содержание программы**  
**Учебно-тематический план**

№п/п	Название модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Модуль 1. «Основы мастерства видеомонтажа»	32	8	24	
1	Введение	2	1	1	Входной: собеседование
2.1	Тема 1. Интерфейс и основные принципы работы с программой видеомонтажа Movavi Video Editor	3	1	2	Текущий: решение практических заданий
2.2	Тема 2. Основные правила видеомонтажа. Частые ошибки	6	1	5	Текущий: решение практических заданий
2.3	Тема 3. Монтаж видеопоследовательности. Понятие перехода.	2	1	1	Текущий: решение практических заданий
2.4	Тема 4. Монтаж звука и добавление звуковых эффектов	4	1	3	Текущий: решение практических заданий
2.5	Тема 5. Использование хромакея в видеомонтаже	6	2	4	Текущий: решение практических заданий
2.6	Тема 6. Использование видеоэффектов. Сочетание с хромакеем.	4	1	3	Текущий: решение практических заданий
2.7	Тема 7. Проектная работа	4	1	3	Текущий: решение практических заданий
3	Промежуточная аттестация	2	-	2	Промежуточный: Тестирование, защита проектов
	<b>ИТОГО:</b>	<b>32</b>	<b>8</b>	<b>24</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### **Введение**

*Теоретическая часть:* Введение в образовательную программу «Основы видеомонтажа». Ознакомление обучающихся с программой, приёмами и формами работы. Вводный инструктаж по ТБ. Входной контроль в виде собеседования.

### **Модуль 1. «Основы мастерства видеомонтажа»**

#### **Тема 1. Интерфейс и основные принципы работы с программой видеомонтажа Movavi Video Editor**

*Теоретическая часть:* Movavi Video Editor – видеоредактор. Преимущество программы. Что можно делать в программе, начало работы. Горячие клавиши. Импорт файлов в программу. Ножницы, заливка. Выпуск, сохранение и рендеринг видео.

*Практическая часть:* Создание и настройка нового проекта.

#### **Тема 2. Основные правила видеомонтажа.**

*Теоретическая часть:* Основные правила монтажа и распространённые ошибки. Микроплан. Стыковка планов, близких по крупности. Неоправданное применение переходов, футажей и фильтров. Кадры разные по свету. Незаконченное действие. Предпросмотр смонтированного ролика. Чем отличаются и на что влияют разные параметры видео.

*Практическая часть:* исправляем ошибки в готовом ролике. Просматриваем проекты.

Устраняем сбои и ошибки. Сохранение смонтированного видео в нужном формате.

#### **Тема 3. Монтаж видеопоследовательности. Понятие перехода.**

*Теоретическая часть:* Каталог переходов, свойства переходов. Целесообразность применения переходов при монтаже видео. Свойства склейки кадра.

*Практическая часть:* Подбор переходов для фильма. Работа с применением переходов.

#### **Тема 4. Монтаж звука и добавление звуковых эффектов**

*Теоретическая часть:* Применение аудиофайлов, музыкального сопровождения при монтаже. Фоновые звуки. Дорожка звука. Показатели нормальности звука. Обработка аудиофайлов в видеороликах: закадровый текст, музыкальные композиции, интершум. Плавное появление и исчезновение звука.

*Практическая часть:* Запись закадрового текста, подбор фоновой музыки к видеоролику. Работа с дорожками звука, удаление и добавление материалов. Настройка громкости и шумов.

#### **Тема 5. Использование хромакея в видеомонтаже**

*Теоретическая часть:* Что такое хромакей. Виды хромакеев (Зелёный, синий и т.д). В чем разница работы с разными видами хромакеев.

*Практическая часть:* Видеомонтаж фрагментов, в которых есть хромакей.

#### **Тема 6. Использование видеоэффектов. Сочетание с хромакеем.**

*Теоретическая часть:* Базовые видеоэффекты программы. Портитирование видеоэффектов из интернета. Добавление их в видеоряд. Комбинированное использование с хромакеем.

*Практическая часть:* Интегрирование видеоэффектов в своё видео. Использование видеоэффектов с хромакеем.

#### **Тема 7. Проектная работа**

*Теоретическая часть:* Введение в проектную деятельность. Основы проектной деятельности. Консультации экспертов. Подготовка к конкурсам и соревнованиям.

*Практическая часть:* Определение актуальности и цели проекта. Создание рабочей группы, разработка технического задания, графика проекта. Работа над проектом на тему: «Разработка и создание собственного видеоролика».

### **Промежуточная аттестация**

*Практическая часть:* Тестирование. Защита проектов.

#### 1.4. Планируемые результаты

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся *будут знать*:

- технику безопасности работы в компьютерном кабинете;
- специальную терминологию по видеомонтажу и программ для работы с ним, понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в работе с видео;
- инструменты компьютерной программы по видеомонтажу;
- как снимают сцены в фильмах;
- методы проектной деятельности.
- видеомонтаж с соблюдением технических требований

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся *будут уметь*:

- соблюдать технику безопасности работы в компьютерном кабинете;
- работать с информацией в сети;
- подбирать материал для видео;
- работать с программами видеомонтажа;
- публиковать видео на общедоступных площадках;
- выбирать подходящий способ для съёмки сцены;
- работать с аудиодорожкой в видео.

По итогам освоения программы, к окончанию учебного года, обучающиеся *приобретут*:

- *Метапредметные результаты:*
  - способность самостоятельно подбирать материалы для видеороликов;
  - способность смоделировать процесс видеомонтажа: от образа, идеи в голове до конечного продукта творческой деятельности;
    - познавательная самостоятельность и мыслительные творческие способности;
    - развитие способности планировать и анализировать свою деятельность;
    - развитие мотивации к профессиональному самоопределению;
    - наличие собственного видения проблем, способность к разработке, оформлению, презентации и реализации собственных творческих идей.
- *Личностные:*
  - формирование патриотизма и активной гражданской позиции;
  - формирование положительных черт характера: трудолюбия, аккуратности, собранности, усидчивости, отзывчивости;
    - формирование уважения к труду;
    - формирование адекватной самооценки.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Объем учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы	Кол-во учебных дней	Даты начала и окончания учебных периодов/этапов	Продолжительность каникул
Первый	32	18	2 раза в неделю по 2 часа	18		С 1 по 10 января (10 дней)

### 2.2. Условия реализации программы

#### **Материально-техническое обеспечение:**

Занятия проходят в помещении с оптимальными условиями, отвечающими требованиям Постановлению Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28, Центра цифрового образования детей «IT-куб» на базе ГБПОУ РД «ППК им.М.Меджидова» г.Избербаш. Кабинет оборудован столами и стульями, рассчитанное на количество обучающихся по программе, с жалюзи на окнах.

Для реализации учебных занятий используется следующее оборудование и материалы:

#### **Оборудование и расходные материалы:**

▪ компьютеры и ноутбуки на каждого обучающегося и преподавателя, объединенными в сегмент локальной сети с возможностью выхода в Интернет;

- принтер;
- звуковые колонки;
- наушники;
- магнитно-маркерная доска;
- интерактивная панель;
- whiteboard маркеры;
- бумага писчая;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры.

#### **Компьютерное программное обеспечение:**

- операционная система Windows;
- Microsoft Office (все продукты);
- Программа Movavi Video Editor Plus

#### **Методическое обеспечение:**

- варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО;
- инструкции по настройке оборудования;
- учебная и техническая литература;
- набор цифровых образовательных ресурсов – дидактические материалы, интерактивные тесты, анимационные плакаты.
- Финансовые: в рамках бюджетного финансирования.

### 2.3. Формы контроля

#### **Формы аттестации обучающихся**

Система контроля знаний и умений обучающихся в IT-кубе представляется в виде:

**Входной контроль** проводится при поступлении обучающегося на обучение в виде собеседования с целью определения уровня подготовки.

**Текущий контроль** осуществляется после изучения отдельных тем программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством решения задач, поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль

знаний может осуществляться по результатам выполнения практических заданий, опроса.

**Итоговая аттестация** осуществляется в конце обучения.

Формой контроля может быть: самостоятельная работа, практическая работа, тестирование, защита проекта. Одной из важных форм итогового контроля являются результаты участия в городских, региональных и всероссийских конкурсных мероприятиях.

Обучающимся, успешно освоившим программу и прошедшим аттестацию в форме, предусмотренной программой, выдается документ, подтверждающий освоение программы (в соответствии с локальными нормативными актами Учреждения). Основным механизмом выявления результатов **воспитания** является педагогическое наблюдение.

## 2.4 Оценочные и методические материалы

Для отслеживания уровня усвоения знаний и умений применяются следующие способы проверки: педагогическое наблюдение; собеседование; самооценка; отзывы детей и педагогов; коллективное обсуждение работы; творческая практика; сценарии или статьи обучающихся; просмотр самостоятельно созданных проектов.

Проект является одним из видов самостоятельной работы, предусмотренной в ходе обучения по программе. Педагог-наставник оказывает консультационную помощь в выполнении проекта.

Индивидуальный (групповой) проект оценивается формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог-наставник, администрация учебной организации, приветствуется привлечение ИТ-профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

Компонентами оценки индивидуального (группового) проекта являются (по мере убывания значимости): качество индивидуального проекта, отзыв руководителя проекта, уровень презентации и защиты проекта. Если проект выполнен группой обучающихся, то при оценивании учитывается не только уровень исполнения проекта в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально. Методика оценки результатов проектной деятельности (Приложение 3)

### **Средства контроля**

Усвоение программы возможно по 3-м уровням:

низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Контроль освоения обучающимися программы осуществляется в процессе оценивания следующих параметров:

Уровни	Знания в области техники безопасности при работе с оборудованием	Знания в области монтажа видео	Владение навыками работы с оборудованием компьютерного кабинета	Практические умения и навыки
--------	--	--------------------------------	---	------------------------------

Низкий	Недостаточно знает правила техники безопасности и личной гигиены при работе в компьютерном кабинете.	Поверхностно знает устройства и основные характеристики типов компьютера, ориентируется в программах для видеомонтажа. Не знает основы видеомонтажа, роль цвета и света в видеографии.	Неуверенно пользуется компьютером и слабо владеет цифровыми технологиями.	Производит простейший монтаж видео, не владеет техникой коррекции экспозиции, не знает критерии оценки видео, не умеет грамотно анализировать и строить сценарий видеофильма. Не может выполнить задания. Не принимает участие в конкурсах.
Средний	Знает правила техники безопасности и личной гигиены при работе в компьютерном кабинете. Ориентируется в возможностях видеоаппаратуры и оргтехники компьютерного кабинета.	Имеет представление об устройстве и основных характеристиках типов компьютера, ориентируется в программах для видеомонтажа. Знает основы видеомонтажа, роль цвета и света в видеографии.	Пользуется компьютером, владеет цифровыми технологиями.	Производит монтаж видео, владеет техникой коррекции экспозиции, знает критерии оценки видео, моделирует сценарий видеофильма. Задания выполняет с помощью педагога. Принимает участие в некоторых конкурсах.
Высокий	Хорошо знает правила техники безопасности и личной гигиены при работе в компьютерном кабинете. Хорошо знает возможности видеоаппаратуры и оргтехники компьютерного кабинета.	Хорошо знает устройства и основные характеристики типов компьютера, ориентируется в программах для видеомонтажа. Хорошо знает основы видеомонтажа, роль цвета и света в видеографии.	Уверенно пользуется компьютером и хорошо владеет цифровыми технологиями	Уверенно осуществляет монтаж видео, владеет техникой коррекции экспозиции, хорошо знает критерии оценки видео, умеет грамотно анализировать и строить сценарий видеофильма. Самостоятельно выполняет задания. Принимает участие в различных конкурсах.

Организация образовательного процесса в данной программе происходит в очной форме обучения, с возможностью применения дистанционных технологий, и групповой форме.

При реализации программы используются различные **методы обучения**:

- объяснительно-иллюстративный (предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);

- проблемный (постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися);
- репродуктивный (воспроизводство знаний и способов деятельности по аналогу);
- поисковый (самостоятельное решение проблем);
- метод проблемного изложения (постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении);
- метод проектов (технология организации образовательных ситуаций, в которых обучающийся ставит и решает собственные задачи).

Перечисленные выше методы обучения используются в комплексе, в зависимости от поставленных целей и задач.

Форма организации деятельности воспитанников на занятиях:

- фронтальный - одновременная работа со всеми детьми;
- коллективный – организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми;
- групповой – организация работы по малым группам (от 2 до 6 человек);
- коллективно-групповой – выполнение заданий малыми группами, последующая презентация результатов выполнения заданий и их обобщение;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Это является необходимым условием готовности воспитанников к включению в творческий процесс.

### **Формы организации учебного занятия по программе**

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля:

- беседа;
- лекция;
- мастер-класс;
- практическое занятие;
- защита проектов;
- конкурс;
- викторина;
- диспут;
- круглый стол;
- «мозговой штурм»;
- воркшоп;
- квиз;
- наставничество, для помощи в решении возникающих проблем обучающихся;
- кейс-метод;
- изучение источников, для формирования навыков самостоятельной работы;
- демонстрация наглядного материала.

Некоторые формы проведения занятий могут объединять несколько учебных групп или весь состав объединения, например экскурсия, викторина, конкурс и т. д.

В данной программе применяются следующие педагогические технологии:

- технология проблемного обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология дистанционного обучения;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;
- технология коллективной творческой деятельности;
- личностно-ориентированная технология;

- проектная технология;
- здоровье-сберегающая технология.

## 2.5. Методические материалы

Методическое обеспечение учебного процесса включает разработку преподавателем методических пособий, вариантов демонстрационных программ и справочного материала.

### ***Воспитательный компонент программы***

Воспитание является важным аспектом образовательной деятельности, логично «встроенной» в содержание учебного процесса и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, уровня программы, тематики занятий, этапа обучения. На вводном занятии очень важно познакомить обучающихся с традициями Центра цифрового образования детей «IT-куб» на базе ГБПОУ РД «ППК им.М.Меджидова» г.Избербаш. В процессе обучения приоритетным воспитание бережного отношения к оборудованию, используемому на занятиях.

## 2.6. Список литературы

### Список литературы для педагога

1. Азбука кинорежиссуры Л. В. Кулешов – М.: Книга по Требованию, 2012.-132с [1266420.pdf \(my-shop.ru\)](#)

2. Цифровой композитинг в кино и видео Стив Райт. 2009.-448с. [wright.pdf \(cg-school.org\)](#)

### Список литературы для обучающихся

1. Монтаж: Телевидение. Кино. Видео. А. Г. Соколов. – М.: Изд. А. Дворников, 2000.-242 с.: 153 ил. [А.Г. Соколов. Монтаж. Часть 1.djvu \(stormway.ru\)](#)

**СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ**

**Баланс белого** - Параметр, от которого зависит температура цвета в кадре. Чем правильнее настроено восприятие белого цвета камерой, тем более естественными будут выглядеть цвета;

**Вытеснение** - Тип перехода, предусматривающий замену изображения с помощью плавно перемещающейся границы между предыдущим и последующим монтажными кадрами. На фоне одного изображения появляется часть другого, которое, постепенно увеличиваясь, полностью заменяет первое.

**Дорожка** - Графическое изображение видео- или аудиоматериала на таймлинии.

**Затемнение** - Переход, при котором кадр постепенно исчезает в фоне (чаще всего черном или белом), а второй из него появляется. Обычно этот прием демонстрирует большой промежуток во времени или пространстве между этими сценами.

**Крупный план** - Кадр, в котором большую часть занимает лицо человека или предмет.

**Монтажный план** - Последовательность кадров, составленная в том порядке, в котором эти кадры должны быть расположены в конечном видео.

**Общий план** — кадр, в котором человеческие фигуры отображаются полностью вместе с окружающими их предметами. Общий план обычно используют для привязки к месту действия или чтобы акцентировать внимание зрителя на обстановке вокруг героя

**Озвучка** - Аудио, которое записывают отдельно от видео и потом накладывают на видеоролик.

**Панорама** - Видеосъемка с одновременным плавным разворотом камеры вокруг вертикальной или горизонтальной оси. Этот прием используют для съемки большого пространства или перемещающихся объектов.

**Перебивка** — разновидность монтажного кадра в кинематографе и на телевидении. Обычно такой кадр содержит объекты или детали, которые отсутствуют в предшествующем и последующем кадрах. При этом монтаж показывает непрерывно развивающуюся сцену.

**Перекрестный монтаж** - Усложненная разновидность параллельного монтажа, при которой чередуются фрагменты нескольких событий или даже сюжетных линий.

**Переход**- Смена одного кадра другим.

**Правило третей** - Классический композиционный прием, при котором изображение делится на три части по вертикали и горизонтали. Зрительными центрами композиции считаются четыре точки пересечения линий, в которых рекомендуют располагать главные объекты.

**Рендеринг** - Процесс объединения всех дорожек, эффектов и фильтров в целый ролик, финальный процесс его преобразования.

**Склейка** - Последовательность двух кадров, соединенных между собой.

**Средний план** - Средний план делится на первый средний и второй средний. Первый средний план кадрируется в районе пояса: примерно так мы видим человека в реальности, когда разговариваем с ним. Второй план кадрируется в районе ниже пояса, но выше колен: так удобнее наблюдать за действиями героя в кадре на небольшом расстоянии.

**Таймкод** - Временной указатель конкретного момента в видео или аудио.

**Таймлиния** - А также окно монтажа или монтажный стол. По сути, это графическое представление видео- и аудиодорожек в виде горизонтальной последовательности кадров. Типичный элемент интерфейса современных монтажных программ.

**Фрагментарный монтаж (Jump Cut)** - Вид монтажной склейки, при которой два последовательных кадра одного объекта снимаются с почти одинаковых позиций камеры, или вовсе с точно такого же ракурса. Такой монтажный прием дает эффект прыжка вперед во времени.

**HDR** - Технология совершенно нового поколения, позволяющая приблизить изображение к максимально естественной передаче цветов и контрастов.

**Хромакей** - Технология совмещения нескольких слоев в видео. Обычно с её помощью меняют фон за объектом — это типичный прием для прогнозов погоды и виртуальных студий.

**Цветокоррекция** - регулировка цветовых составляющих R (красный), G (зеленый) и B (синий), чтобы максимально приблизить цвета в кадре к реальности или, напротив, сделать их совершенно другими. Настройки цветокоррекции обычно касаются экспозиции, температуры, контрастности и т.д.

**Черновой монтаж** - Предварительный или «сырой» вариант монтажа, как правильно

— просто нарезка кадров без эффектов и отлаженного звука.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

### Контрольно-измерительные материалы промежуточной аттестации:

#### *Практическое задание*

Редактировать и

перемонтировать видео, которое будет выбрано педагогом и соответствовать следующим критериям:

1. добавленный хронометраж не менее 2 минут
2. основная идея и посыл видео не поменялся
3. изменено звуковое сопровождение: как музыкальное, так и экшн-звуки (2 балла)
4. используются базовые переходы
5. используются скаченные переходы
6. использованы видеоэффекты

#### *Методика оценивания практической работы.*

Практическая работа включает перемонтированный ролик. За каждый критерий ролик получает по 1 баллу (за исключением работы со звуком). Если критерий не соблюден - 0 баллов

Максимальный балл за решение практической задачи	Максимальное количество баллов для каждого участника	Набрано баллов	Уровень учащихся
7	7	6-7 3-5 0-2	Высокий Средний Низкий

## ПРИЛОЖЕНИЕ 3.

### *Контрольно-измерительные материалы к промежуточной и итоговой аттестации:*

#### *Защита проектов*

Защита проектов, представленных на промежуточной аттестации, а также новых проектов созданных обучающимися. Необходимо представить презентацию проекта, в которой должны быть обозначены цель и задачи данного проекта, ясно представлена проблема, которую решает итоговый продукт, а также целевая аудитория, на которую ориентировалась проектная группа. Необходимо обозначить роли обучающихся в работе над проектом, этапы работы и фото\видео материалы, демонстрирующие работу. На защите проекта должен присутствовать итоговый продукт (законченный продукт, инженерный образец, рабочий прототип, приложение, программный код) который обучающиеся демонстрируют комиссии.

#### *Методика оценивания проектной работы*

##### Критерии оценки результата:

Критерий 1. Постановка цели, планирование путей ее достижения	Цель не сформулирована	0
	Цель определена, но план ее достижения отсутствует	1
	Цель определена, дан краткий план ее достижения	2
	Цель определена, ясно описана, дан подробный план ее достижения	3
Критерий 2 Глубина раскрытия темыпроекта	Тема проекта не раскрыта	0
	Тема проекта раскрыта фрагментарно	1
	Тема проекта раскрыта, знание темы в рамках программы	2
	Тема проекта раскрыта исчерпывающе, глубокие знания, выходящие за рамки программы	3
Критерий 3 Разнообразие источников информации, целесообразность их использования	Использована неподходящая информация	0
	Большая часть предоставленной информации не относится к теме работы	1
	Работа содержит незначительный объем подходящей информации из ограниченного числа однотипных источников	2
	Работа содержит достаточно полную информацию из разнообразных источников	3
Критерий 4 Творческий подход к работе	Работа шаблонная	0
	Нет самостоятельности в работе, нет творческого подхода	1
	Работа самостоятельная, предпринята попытка представить личный взгляд на тему проекта, применены элементы творчества	2
	Работа отличается творческим подходом, собственным оригинальным отношением к идее проекта	3
Критерий 5 Соответствие требованиям оформления	Письменная часть проекта отсутствует	0
	В письменной части отсутствуют установленные правилапорядок и четкая структура, допущены серьезные ошибки в оформлении	1
	Предприняты попытки оформить работу в соответствии с установленными правилами, придать ей соответствующую структуру	2
	Работа отличается четким и грамотным оформлением в точном соответствии с установленными правилами	3
Критерий 6 Качество проведения презентации	Презентация не проведена	0
	Материал изложен с учетом регламента, однако не удалось заинтересовать аудиторию	1
	Удалось вызвать интерес аудитории, но не соблюден регламент	2
	Удалось вызвать интерес аудитории и уложиться в регламент	3
Критерий 7	Проектный продукт отсутствует	0

Качество проектного продукта	Проектный продукт не соответствует требованиям качества (эстетика, удобство, соответствие заявленным целям)	1
	Продукт не полностью соответствует требованиям качества	2
	Продукт полностью соответствует требованиям качества (эстетичен, удобен в использовании, соответствует заявленным целям)	3

Методика оценки результатов:

Количество критериев	Максимальный балл по каждому из критериев	Максимальное количество баллов за защиту проекта	Набрано баллов	Уровень обучающихся
7	3	21	14–21 7–13 0-6	Высокий Средний Низкий

**Контрольно-измерительные материалы итоговой аттестации:**

*Практическая работа*

Снять и смонтировать видео на произвольную тему самостоятельно, которое будет соответствовать следующим критериям:

1. добавленный хронометраж не менее 6 минут
2. четко прослеживается основная идея
3. используется звуковое сопровождение: как музыкальное, так и экшн-звуки(2 балла)
4. используются базовые переходы
5. используются скаченные переходы
6. использованы видеоэффекты
7. продемонстрированы сложные виды съёмки (комбинированная, восьмёркой, спомощью 2ух линз по 1 баллу за каждую)
8. есть работа с зелёным экраном.

*Методика оценивания практической работы.*

Практическая работа включает снятый ролик. За каждый критерий ролик получает по 1 баллу (за исключением работы со звуком и сложных видов съёмки). Если критерий не соблюден - 0 баллов

Максимальный балл за решение практической задачи	Максимальное количество баллов для каждого участника	Набрано баллов	Уровень обучающихся
11	11	8-11 5-7 0-4	Высокий Средний Низкий