

**СОДЕРЖАНИЕ**

Описание программы.

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ………………….5

1.1 Пояснительная записка…………………………………………………………………………5

1.2 Цель и задачи программы………………………………………………………………………7

1.3 Календарный учебный график…………………………………………………………………9

1.4 Учебно — тематический план………………………………………………………………….9

1.5 Содержание программы……………………………………………………………………….10

1.6 Планируемые результаты……………………………………………………………………..13

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО — ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ………………………………………………………………………………………….14

2.1 Условия реализации программы……………………………………………………………...14

2.2 Формы аттестации обучающихся…………………………………………………………….15

2.3 Оценочные и методические материалы…………………………………………………...…15

2.4 Список литературы…………………………………………………………………………….16

**ПРИЛОЖЕНИЯ…………………………………………………………………………17**

**Описание программы на 2022-2023 уч. год**

|  |  |
| --- | --- |
| Название программы | **Мобильная съёмка и монтаж видео (13-18 лет)** |
| Возраст обучающихся | 13-18 лет |
| Длительность программы (в часах) | 72 |
| Количество занятий в неделю | 2 академических часа в неделю: 1 занятие по 2часа (1 академический час – 45 мин) |
| Цель, задачи | Целью программы является формирование у обучающихся компетенций по съёмке видеоматериалов, первичной обработке видео, монтажу видеоконтента. А так же, понимания теории видеосъемки и обработки видеоматериалов, знания основных концепций и принципов создания кино.  Задачи направлены на достижение цели и включают в себя обучающие, развивающие, воспитательные |
| Краткое описание программы | Курс состоит из нескольких модулей. В процесс обучения так же входят лекции  Модуль 1. Базовая теория видеосъемки и монтажа (лекции и практика)  Модуль 2. Типы видеосъемки и монтажа (фильмы, клипы, репортажи)  Модуль 3. Съёмка и монтаж репортажного или документального фильма  Модуль 4. Экспериментальная съёмка постановочного фильма (проморолик) |
| Первичные знания, необходимые для освоения программы | Знание компьютера на уровне начинающего пользователя. Базовые знания при работе со смартфоном, видеокамерой. |
| Результат освоения | К концу реализации программы обучающиеся:   1. Получат общее представление о этапах видеопроизводства:   - написание краткого сценария  - постановка композиции  - операторская работа (съемка)  - раскадровка  - монтаж  - рендеринг (сохранение готового видеоматериала в общедоступном формате)  - публикация в сети Интернет и/или публичный показ.   1. Будут иметь представление о правилах и принципах видеомонтажа.   - Создание секвенции (видеодорожки) с соблюдением всех правил (разрешение, частота кадра, поточность видео)   1. Освоение программы для видеомонтажа (на уровне уверенного пользователя):   - Нарезка видео  - Переходы  - Эффекты  - Обработка звуковой дорожки  - Цветокоррекция   1. Освоение звукозаписывающих программ и устройств, для создания закадрового голоса.   - Запись, монтаж, корректировка голоса для дальнейшего использования в видеомонтаже.   1. Получат практическое знание неигрового кино (создание документального фильма) |
| Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие | Конкурс минутных видеороликов VIDEOMINUTO  Всероссийский детский конкурс видеороликов «I AM A VIDEO MONSTER»  Конкурс видео «Снимай науку!» |
| Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы | Фотокамера, мобильное устройство (смартфон, планшет), флэш карты, микрофон, программное обеспечение, ноутбук или ПК, МФУ (принтер, сканер, копир), наушники, доска магнитно-маркерная настенная, флипчарт магнитно-маркерный на треноге, сетевой фильтр. |
| Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов) | Преимущество программы выражено в подборе интерактивных и практико-ориентированных форм занятий, способствующих формированию основных компетенций у обучающихся. |

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Характерной чертой нашего времени становится ориентация на развитие креативности подрастающего поколения. Занятия компьютерной графикой и видеотворчеством эффективно способствуют художественно-творческому росту обучающихся на разных этапах их развития, в том числе, и в сложный период взросления в старших классах школы, когда фактически прекращается преподавание предметов искусства (музыка, изобразительное искусство), кроме того, позволяют отвлечь детей от дурного влияния улицы и помогают профессионально определиться в будущем.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1.Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями)

2.Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013 - 2020 годы / Постановление Правительства РФ от 15.04.2014 г.№ 295 (ред. от 27.04.2016)

3.Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года /Распоряжение правительства Российской Федерации от 24.04.2015 г. № 729-р

4.Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам /Приказ МинПросвещения РФ от 09.11.2018 г. № 19

5.Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. N 09-3242

6. СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» / Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28

**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 одарённых детей. Компьютерная графика и видеомонтаж - непростой творческий процесс, который включает в себя элементы игровой, исследовательской и проектной деятельности.

В процессе освоения программы обучающемуся предоставляется возможность дать волю своей фантазии и сделать первые шаги в самореализации.

Программа разбита на разделы, в каждом из которых обучающийся сталкивается с различными задачами, в процессе решения которых ярко выявляются его индивидуальные способности и склонности. Данная программа разработана на основе деятельностного подхода к обучению. Все предлагаемые задания носят творческий характер и направлены на развитие продуктивного мышления и раскрытие творческих способностей.

На первом этапе изучения программы последовательно рассматриваются состав и сферы применения мультимедиа, ее аппаратные и программные компоненты, форматы мультимедиа-файлов и особенности потокового аудио и видео. Большое внимание уделяется изучению технологий цифровой обработки звука, фото и видео на компьютере, записи мультимедиа на оптические носители.

Изложение учебного материала акцентировано на практическом применении современных аппаратных и программных средств мультимедиа. Работа с графикой на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Раздел “Компьютерная графика” способствует развитию познавательной активности обучающихся, творческого мышления, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Знания и умения, приобретённые в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трёхмерного моделирования, анимации, видеомонтажа. Технология видеомонтажа – предполагает использование преимущественно групповой формы работы с учетом индивидуальности и потенциала каждого обучающегося. В процессе освоения раздела формируются важнейшие социальные и коммуникативные компетенции: умение работать в команде, умение формулировать свои мысли и выражать их вслух, а также умение внимательно слушать других и ценить их мнение.

На этапе разработки сценария перед обучающимися ставятся задачи, развивающие наблюдательность и формирующие чуткое отношение к окружающему миру, природе и людям. На этапах съёмки и монтажа обучающийся, осваивает основы композиции и правила построения кадра, учится обращаться с техникой, знакомится с компьютерными программами. В процессе обработки звука развивается умение чувствовать характер музыки и темпоритма. По завершении работы над проектом у обучающихся появляется возможность представить готовый продукт на конкурсы различного уровня.

Педагогическая целесообразность: Обучение основывается на педагогических принципах:

• деятельностного и личностно-ориентированного подхода;

• культуросообразности (ориентация на общечеловеческие культурные ценности);

• систематичности, наглядности и последовательности обучения;

• сотрудничества и ответственности.

Практическая значимость образовательной программы «Видеомонтаж и компьютерная графика» обусловлена требованиями современного общества, его культуры, которая становится все более зрелищной, и где навыки создания и обработки графической информации, компьютерной презентации, видеофильма для людей любой специальности становятся неотъемлемыми качествами и частью профессиональных требований в любой сфере деятельности.

Программа может быть сориентирована на разработку комиксов, подборку кадров для создания анимированных gif-файлов и наборов картинок для создания мультипликационных фильмов, а также для производства рекламной продукции, видеороликов, видеофильмов, анимационных gif-файлов, мультфильмов создание цифровых фотоальбомов, цифровых фотогалерей, всевозможных фотомонтажей, компьютерных версток буклетов и другой книжной продукции.

**Цели и задачи программы**

Цели:

-формирование у обучающихся уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества, овладение современными информационными технологиями и практическими навыками использования современных программных средств мультимедиа для обработки звука, видео и фото на компьютере, записи мультимедиа на оптические носители;

-систематизация знаний о современных графических программах, овладение основными программными средствами для работы с растровой и векторной графикой и приобретение практических навыков работы с программными продуктами растровой и векторной графики на уровне квалифицированного пользователя, предоставление учащимся возможности личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам;

-развитие творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей и нравственных ориентиров личности в процессе создания видеофильмов, изучения лучших образцов экранной культуры;

-воспитание интереса к искусству кинематографа, к съёмке и монтажу фильмов.

Достижению поставленных целей способствует решение следующих основных задач программы:

Обучающие:

-научить использовать аппаратные и программные средства мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука, записи мультимедиа на оптические диски, создавать готовые продукты, созданные на основе мультимедийных технологий;

-дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений, знания в области компьютерной графики, цветопередачи, оформления;

-научить работать в компьютерных и мобильных программах, способных редактировать аудио, фото и видеоматериалы;

-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:

-развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию;

-раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;

-привитие интереса к киноискусству, дизайну, оформлению;

-развитие композиционного мышления, художественного вкуса.

-развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.

Воспитательные:

-развитие общей культуры и поведенческой этики;

-создание психоэмоционального комфорта общения в группе;

-развитие умения оценивать собственные возможности и работать в творческой группе;

-воспитание личностных качеств: трудолюбия, порядочности, ответственности, аккуратности;

-воспитание нравственных ориентиров;

-профориентация обучающихся.

**Новизна программы**

Новизна программы состоит в комплексном методе обучения принципиально разным видам деятельности (УУД) в рамках одного направления. Постижение основ видеосъемки, видеомонтажа и компьютерной графики расширяет для обучающегося возможности самореализации и, в дальнейшем, профориентации. Занятия в студии позволяют сформировать как технические навыки работы с видеокамерой и программами видеомонтажа и компьютерной графики, так и развить интеллектуально-творческие способности обучающихся в процессе работы над созданием мультимедийного продукта. Кроме того, использование экранных технологий является эффективным средством воспитания нравственных ориентиров детей.

**Особенности программы**

Данная программа составлена на основе образовательных программ «Обработка информации на ЭВМ», автор Сутягина Е.Э., 2009 г., «Компьютерная графика» Л.А. Залоговой, 2005 г., «Компьютерный видеомонтаж» О.В. Шлыковой, Н.А. Слядневой, О.Б. Сладковой, 2004 г.

Программа модифицирована с учётом возрастных и психолого-педагогических особенностей обучающихся. Отличительной чертой данной программы является получение в течение одного года основных знаний по всему курсу «Мобильная (цифровая) графика и видеомонтаж», то есть после 1 года обучающиеся могут самостоятельно создавать мультимедийные продукты.

Вид программы – модифицированная.

Направленность программы - техническая.

Уровень освоения – общекультурный.

Возраст обучающихся: 13-18.

Этапы реализации программы: Программа рассчитана на 1 год обучения: 2 академических часа занятий 1 раз в неделю.

Содержание занятий: Знакомство с аппаратными и программными средствами мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука, записи мультимедиа на оптические диски, создание готовых продуктов на основе мультимедийных технологий.

**1.2 Формы реализации деятельности**

Основная форма работы – групповая, но, в связи с различным уровнем развития и личностными качествами детей занятия строятся на индивидуальном общении или в составе небольшой группы (2-4 человека), которая работает над собственным проектом. Как правило, занятия комбинированные, т.е. включают в себя теоретическую часть (беседы, лекции) и практическую часть (под руководством педагога, самостоятельная работа, игра, творческие практикумы).

Чтобы сделать занятие разнообразнее и интереснее, активно используются такие формы, как просмотр фильма и обсуждение (экранные технологии), экскурсия, поход, съёмка на природе, викторина, мастер-класс, конкурс, съёмка на мероприятиях, оформление почётной грамоты, поздравительной открытки, титульной страницы любой книги, рекламного объявления; создание компьютерных макетов афиши для кинотеатра, рекламных щитов, этикеток, создание товарного знака, разработка условной символики, компьютерных иллюстраций к любимым литературным произведениям; создание коллажей, постеров, восстановление старых и повреждённых фотографий.

**Ожидаемые результаты**

-Владение основами компьютерной графики;

-Умение творчески осмысливать действительность;

-Освоение базовых навыков компьютерной графики и видеотворчества, необходимых для самостоятельного создания мультимедийных продуктов;

-Знание основных вех истории кинематографа и телевидения, умение разбираться в жанрах и направлениях кинематографа и ТВ;

-Развитие навыков зрительной (визуальной) культуры восприятия экранных произведений;

-Использование художественных и монтажных выразительных средств при создании видеофильма или видеосюжета;

-Повышение уровня развития общей культуры и поведенческой этики;

-Формирование и укрепление нравственных ориентиров.

**Формы подведения итогов реализации программы**

-Презентация своих работ (видеофильмов, сюжетов, роликов, коллажей, фото) для родителей и сверстников, участие в конкурсах и фестивалях различных уровней.

Процесс обучения предусматривает следующие формы контроля:

-Вводный (проводится в начале работы, для закрепления знаний, умений и навыков) – тесты, анкеты, викторины.

-Текущий (в ходе учебного занятия для закрепления знаний по данной теме) – тесты, кроссворды, викторины, опрос, наблюдение.

-Итоговый (проводимый после прохождения программы) – тестирование (на выбор, на дополнение), выполнение практической работы, самостоятельное или в группе создание мультимедийного продукта, оформление презентации или выставки.

Задача инновационного развития программного обеспечения требует соответствующей образовательной среды, в том числе создания оптимальных условий детского технического творчества. Одной из наиболее инновационных областей в сфере детского технического творчества является мобильная разработка.

Для дальнейшего развития мобильных приложений существует широкий выбор направлений разработки. Современный подросток проводит со своим смартфоном основную часть дня. Каждому ребёнку интересно, как устроена платформа Android, как работает приложение на его смартфоне.

1.3 Календарный учебный график

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы образовательного процесса** | **1 год обучения** |
| Начало учебного года | 05.09.2022г. |
| Окончание учебного года | 31.05.2023г. |
| Продолжительность учебного года (учебные часы) | 36 недель - 72 ч |
| Входной контроль знаний | с 19.09.2022г. по 24.09.2022г. |
| Текущий контроль успеваемости | В течение всего периода освоения программы |
| Промежуточная аттестация обучающихся | с 19.12.2022г. по 23.12.2022г. |
| Итоговая аттестация | с 15.05.2023 г. по 27.05.2023г. |
| Продолжительность учебных занятий | 13-18 лет (45 минут) |
| Каникулы зимние | 01 января – 08 января |
| Каникулы летние | 01 июня – 31 августа |
| Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками | 4-6 ноября, 31 декабря, 8 марта,  1 мая, 8,9 мая |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**1.4 Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование раздела, темы** | **Количество часов** | | | **Формы аттестации/ контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | **Введение в курс** | **2** | **2** | **0** | Тест и беседа  «Компьютерная грамотность» |
| 1.1. | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. | 1 | 1 | 0 | Тест |
| 1.2. | Обзор работы с техническими средствами (ПК, фотоаппарат, видеокамера) | 1 | 1 | 0 | беседа  «Компьютерная грамотность» |
| 2. | **Модуль 1. Вводный** | **6** | **2** | **4** | Практическая работа |
| 2.1 | Характеристики оборудования для фото- и видеосъёмки | 2 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 2.2 | Возможности оборудования для фото- и видеосъёмки | 4 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 3. | **Модуль 2. Базовый** | **60** | **18** | **42** | Тест, практическая работа |
| 3.1. | Основы фотографии | 2 | 1 | 1 | Тестирование |
| 3.2 | Приемы профессиональной фотосъемки и фотодизайна | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 3.3 | Промежуточная аттестация | 1 | - | 1 | Тестирование |
| 3.4 | Основы ретуши в графических редакторах | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| 3.5 | Создание фотопроекта,  фотоколлажей | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| 3.6 | Цифровая видеотехника и видеосъемка. | 4 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 3.7. | Основы видеосъёмки | 4 | 1 | 3 | Практическая работа |
| 3.8. | Видеосъемка. Приемы и возможности. | 4 | 2 | 4 | Практическая работа |
| 3.9 | Основы видеомонтажа | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 3.10 | Видеоредактор . Монтаж видеофайлов. | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 3.11 | Форматы видеофайлов. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 3.12 | Оформление: заставка, название, титры. | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 3.13 | Работа со звуком. | 3 | 0 | 3 | Практическая работа |
| 3.14 | Создание видео роликов | 4 | 2 | 2 | Беседа, практическая  работа |
| 3.15 | Публикация видеоролика на интернет-сайтах | 4 | 1 | 3 |  |
| 3.16 | Разработка проектов | 4 | 1 | 3 |  |
| 3.17 | Работа над практической частью проекта | 4 | 0 | 4 |  |
| 3.18 | Защита проекта. | 4 | 0 | 4 |  |
| **4** | **Итоговые занятия** | **4** | **-** | **4** | **Выставка, просмотр**  **роликов, анализ работ, тестирование** |
|  | **Итого:** | **72** | **22** | **50** |  |

1.5 Содержание программы

**1. Вводное занятие**

**Теория:** правила поведения в учебном учреждении и группе, инструктаж по ТБ в компьютерном классе. История фотографии и кинематографа в России и за рубежом. Планируемые результаты обучения по программе. Обсуждение плана практических занятий. Обсуждение совместного ведения группы в соцсети Вконтакте, где будут выдаваться домашние задания, где можно поделиться вдохновляющими видеороликами и музыкой, а также оценить работы учеников.

**Практика:** Просмотр видео презентации работы творческого объединения.

# Характеристики оборудования для фото- и видеосъёмки

**Теория:** Изучение и сравнительный анализ характеристик современных устройств, снимающих фото и видео: глубина резкости, фокусное расстояние, светочувствительность, энергопотребление, тип памяти, тип записи, стоимость. Дополнительное оборудование для фото- и видеосъёмки (отражатели, объективы, штативы, вспышки и источники освещения) и их применение.

Сравнение возможностей фотоаппарата и камеры в телефоне.

Какие функции есть в телефоне для съемки, как настраивать экспозицию, как выбирать ракурс и построить композицию.

**Практика:** применение полученных знаний на практике при настройке своего фото- и видеооборудования. Съемка в различных режимах. Фотокамера. Объективы. Фокусное расстояние. Съёмка со штатива.

Практическая работа «Настройки моей камеры и их значение».

# Основы фотографии.

**Теория**: история фотографии. Изучение основ фотографии: фокусное расстояние, экспозиция, выдержка, диафрагма, ISO, баланс белого, композиция, ракурс.

Зачем нужно развивать креативность в себе, как креативность помогает снимать интересные фото и видеоматериалы.

Как искать правильный свет и почему он так важен в фотографии. Предметная съемка. Как и в каких программах обрабатывают фотографии.

*Практика*: Применение полученных знаний на практике, тестирование настроек в телефоне. Использование чужих идей через преобразование и дополнение. Обзор работ популярных фотографов. Просмотр фильмов о креативности и о фотографах.

# Основы видеосъёмки.

Теория: Виды съемки на телефон. Крупности в кадре.

Как снимать креативные видео, где искать вдохновение. Как стабилизировать кадр.

Какие инструменты помогают в съемке красивого видео.

Как записать качественный звук и что для этого понадобится.

Как находить свет для видео.

Практика: Съемка видео в разных обстановках (в помещении, на улице). Съемка видео на разные темы (предметы, люди, события). Съемка на телефон с применением различных дополнительных инструментов (штатив, монопод). Запись разных звуков из разных источников, применение дополнительного оборудования для записи звуков (микрофон).

# Основы видеомонтажа

Теория: какие программы помогают с монтажом видео в телефоне. Как строить видео из разных кадров, как склеивать и делать переходы.

Какую музыку использовать в видеороликах (классическая музыка, музыка из кино или рекламы, отрывки из фильмов).

Авторские права на музыку. Изучение термина «Эффект Моцарта».

Как делать монтаж под бит. Изучение саунд-дизайна (дополнительных звуков в видео).

Практика: Монтаж снятых видеороликов в телефоне через разные программы. Прослушивание музыки разных композиторов, подбор музыки для создания вдохновляющего видео. Подбор музыки, которая усиливает эмоционально видеоряд. Составление плей-листа для видеороликов.

* 1. **Публикация видеоролика на интернет-сайтах**

Теория: Изучение профессии, связанных с видео. Понятия о Stories, Reels, Клипы. Основы продвижения видео в социальных сетях. Как можно заработать, работая над видеороликами и где искать первых клиентов.

Практика: публикация своих видеороликов в социальных сетях, применяя теоретические знания, анализ продвижения выложенных роликов, контроль статистики. Публикация видеороликах в группе курса в Вконтакте.

# Итоговое занятие.

**Практика:** Подведение итогов года. Диагностика освоения программы, выставка работ, просмотр видеороликов обучающихся, анализ работ.

Тестирование по теме «Основы фото- и видеосъёмки».

Фото и видео выставка для родителей и гостей.

**1.6 Ожидаемые результаты**

В результате реализации программы предполагается достижение учащимися определённого фото-видеографического уровня.

Они будут знать специальную терминологию, получат представление о видах и жанрах фото-видеоискусства, научатся обращаться с основными материалами, инструментами и оборудованием, используемом при создании качественного фото и фильма.

К концу первого года обучения учащиеся будут знать:

-основные вопросы по технике фото-видеосъёмки;

-возможности использования различной фото-видео аппаратуры;

-основы композиции;

-как подобрать правильную экспозицию;

-баланс белого;

-некоторые программы фото-видео редактирования отснятого материала.

-основные выразительные средства;

-как выбрать интересный сюжет, возможности работы в различных жанрах;

-способы съёмки документального, игрового мультипликационного фильма.

-особенности работы в помещении, на натуре, при искусственном освещении;

-способы съёмки с рук, со штатива, ракурс, перспектива, организовать рабочее пространство и время;

-различные, необходимые для работы, компьютерные программы;

-возможности озвучивания слайд и видеофильмов;

уметь:

-снимать фотоаппаратом и видеокамерой;

-правильно использовать материалы и оборудование в соответствии со своим замыслом;

-грамотно оценивать свою работу, находить её достоинства и недостатки;

-работать самостоятельно и в коллективе;

-развивать общеучебные умения и личностные качества:

-умение организовывать и содержать в порядке своё рабочее место;

-трудолюбие; самостоятельность;

-уверенность в своих силах.

-выбирать формат и точку съёмки в зависимости от задуманной композиции;

-соблюдать последовательность в работе (от общего к частному);

-работать с натуры;

-доводить работу от сценария до фильма;

-использовать разнообразие выразительных средств (фокус, свет, ритм, цвет);

- развивать общеучебные умения и личностные качества:

-умение работать в группе;

-умение уступать;

-ответственность;

-самокритичность;

-самоконтроль.

-сознательно выбирать материалы и оборудование для выражения своего замысла;

-критически оценивать, как собственные работы, так и работы своих товарищей.

развивать общеучебные умения и личностные качества:

-умение воспринимать конструктивную критику,

-умение уступать;

-ответственность;

-самокритичность;

-самоконтроль.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Условия реализации программы

**Материально-техническое обеспечение:**

Занятия проходят в помещении с оптимальными условиями, отвечающими требованиям СанПиН, на базе Центра цифрового образования детей «IT-куб»

г. Сатка.

Для реализации учебных занятий используется следующее оборудование и материалы:

* ноутбук, планшет, манипулятор типа мышь, WEB-камера, наушники, моноблочное интерактивное устройство, напольная мобильная стойка для интерактивных досок или универсальное настенное крепление, доска магнитно-маркерная настенная, флипчарт магнитно-маркерный на треноге, сетевой фильтр;
* whiteboard маркеры, бумага писчая, шариковые ручки, permanent маркеры

Дополнительно:

* учебный кабинет для занятий;
* столы для обучающихся – 10 шт.;
* стол для педагога – 1 шт.;
* Мультимедийная панель – 1 шт.;
* шкаф для хранения пособий, литературы, дидактических материалов – 1
* шкаф для хранения оборудования – 1 шт.;
* стенд для организации фотовыставки – 3 шт.;
* ноутбук – 1 шт.;
* Фотоаппарат - 1 шт.
* Цифровая видеокамера - 1 шт.
* персональный компьютер педагога – 1 шт.

**Информационное обеспечение:**

* операционная система Windows или Астра-Линукс;
* Интернет-источники;
* поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera ;
* учебная и техническая литература;
* методические пособия, разрабатываемые преподавателем с учётом конкретных условий;
* техническая библиотека объединения, содержащая справочный материал, учебную и техническую литературу.

**Кадровое обеспечение:**

Программа реализуется Гордеюк А.Ю. педагогом с высшим образованием.

2.2 Формы аттестации обучающихся

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде:

* *Входного контроля* (осуществляется путем собеседования);
* *Текущего* *контроля* (осуществляется путём наблюдения за обучающимися в процессе изучения разделов программы);
* *Промежуточной аттестации* (в конце первого полугодия);
* *Итоговой аттестации (*проводится в форме защиты проектов в конце учебного года).

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

В комплект обязательных материалов, которые представляются обучающимися, входит: исходный код программы в архиве, презентация проекта.

Индивидуальный (групповой) проект оценивается формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог-наставник, администрация учебной организации, приветствуется привлечение IT-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.

2.3 Оценочные и методические материалы

В программу входят разнообразные оценочные материалы, в зависимости от темы занятия. (Приложение)

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).

Для оценки результативности обучения и воспитания регулярно используются разнообразные методы: наблюдение за деятельностью; метод экспертной оценки преподавателем, мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха. Данные методы используются при анализе деятельности обучающихся, при организации текущей, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

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

**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.

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 индивидуализации обучения;
* технология группового обучения;
* технология коллективного взаимообучения;
* технология дифференцированного обучения;
* технология разноуровневого обучения;
* технология проблемного обучения;
* технология развивающего обучения;
* технология дистанционного обучения;
* технология игровой деятельности;
* коммуникативная технология обучения;
* технология коллективной творческой деятельности;
* технология решения изобретательских задач;
* здоровье-сберегающая технология.

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

2.4 Список литературы

**Список литературы для педагога:**

1. Выбор видеокамеры. Энциклопедия потребителя, [www.potreb.ru.](http://www.potreb.ru/)
2. Гаевский С.А. Рабочая программа дополнительного образования фото- видеостудии «Фотон», г. Киров, 2010.
3. Запись, редактирование и воспроизведение видео. Нелинейный видеомонтаж.
4. Закон об образовании в Российской Федерации» 2013.
5. Обучающий интернет ресурс [www.videosmile.ru](http://www.videosmile.ru/)
6. Линейный видеомонтаж. Энциклопедия потребителя, [www.pinaclesys.ru](http://www.pinaclesys.ru/)
7. Луций.С. Самоучитель Photoshop 7. Изд. «Питер», 2005 г.
8. Мурашкин Ю.А. Образовательная программа «Цифровое видео и фото», г. Зеленогорск, 2011 г.;
9. Мураховский В, Симонович С. Азбука цифрового фото. Изд. «Питер», 2006 г.
10. Мураховский В, Симонович С. Секреты цифрового фото. Изд. «Питер», 2006 г..
11. Энциклопедия потребителя. [www.potreb.ru](http://www.potreb.ru/)
12. Пошаговые инструкции и статьи о видео <https://www.movavi.ru/support/how-to/>