

Управление образования администрации  
Анжеро-Судженского городского округа  
**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Анжеро-Судженского городского округа  
«Средняя общеобразовательная школа №22»**

Утверждаю:

И.о. директора МБОУ «СОШ № 22»

\_\_\_\_\_ Г.В. Верис

«02» сентября 2021г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
технической направленности  
«Видеостудия»**

Возраст обучающихся: 12-16 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Уровень сложности программы: ознакомительный

Составитель:  
Салпанов Владимир Александрович,  
педагог дополнительного образования

**Анжеро-Судженский городской округ,  
2021**

**Содержание**

Паспорт программы.....	3
<b>Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы».....</b>	<b>4</b>
1.1 Пояснительная записка.....	4
1.2 Цель и задачи.....	6
1.3 Содержание программы.....	7
1.4 Планируемые результаты.....	10
<b>Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий».....</b>	<b>12</b>
2.1 Условия реализации программы.....	12
2.2 Оценка результативности реализации программы.....	12
2.3 Список литературы.....	15

## Паспорт программы

<b>Название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Видеостудия»
<b>Направленность программы</b>	Техническая
<b>Уровень программы</b>	Ознакомительный
<b>Автор-составитель</b>	Салпанов Владимир Александрович, педагог дополнительного образования
<b>Цель программы</b>	Формирование у учащихся навыков создания мультимедийных проектов с использованием программы видеомонтажа
<b>Возраст учащихся</b>	12-16 лет
<b>Срок реализации программы</b>	9 месяцев
<b>Основные разделы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Обзор программ видеозаписи</li> <li>2. Создание и обработка цифровых видеофайлов</li> <li>3. Работа с текстом</li> <li>4. Работа с анимацией</li> <li>5. Работа с картинками</li> </ol>
<b>Нормативно – правовое обеспечение программы</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Федеральный закон N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;</li> <li>• Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;</li> <li>• Концепция развития дополнительного образования детей утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года №1726-р;</li> <li>• Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-32-42 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;</li> <li>• Постановление от 4 июля 2014г. №42 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;</li> <li>• Закон «Об образовании в Кемеровской области» от 03.07.2013 №86-ОЗ.</li> </ul>
<b>Методическое обеспечение программы</b>	Методические материалы к разделам программы: лекционный материал, иллюстративный и демонстрационный материал, раздаточный материал, материалы для проверки освоения программы.
<b>Материальное обеспечение программы</b>	Мультимедийный проектор, мультимедийные презентации по темам, ноутбуки, видеоуроки, заготовки и материалы для создания видео.

## **Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1. Пояснительная записка**

Современный уровень развития цифровых технологий уже сейчас делает доступным для молодых людей создание собственными силами домашних видеофильмов. Техническая база, необходимая для организации собственного видеопроизводства, сегодня стала вполне доступной по ценам. В её основе – цифровые фотоаппараты, видеокамеры и компьютеры, которые постепенно перестают быть экзотикой и становятся предметами быта, подобно телевизору или холодильнику. Следовательно, уже сегодня необходимо обучать детей технологии видеомонтажа.

Взаимодействие изображения, звука, музыки, слова делает процесс создания видеоматериала увлекательным, познавательным, эмоциональным, невольно заставляет автора сопереживать и проживать с героями сюжетов события, которые показаны в материале.

Ребенку необходимо овладеть устной и письменной речью, выразительными средствами видеоряда, сценарным мастерством, основам монтажа – только в этом случае он сможет полноценно участвовать во всех этапах производства видеороликов.

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

#### **Нормативно-правовое обеспечение программы.**

- Программа «Видеостудия» разработана с учетом требований нормативно-правовых документов:
- Федеральный закон N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года №1726-р;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-32-42 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Постановление от 4 июля 2014г. №42 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Закон «Об образовании в Кемеровской области» от 03.07.2013 №86-ОЗ.

#### **Направленность программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Видеостудия» имеет техническую направленность и предусматривает формирование у учащихся навыков создания мультимедийных проектов.

**Адресат программы.** Программа составлена с учетом возрастных и индивидуальных способностей учащихся и ориентирована на возраст детей 12-16 лет.

**Актуальность** программы в том, что она представляет собой интенсивный курс, требующий больших затрат по времени от участников, в том числе на самостоятельную работу в рамках и вне

рамок учебного плана. В ходе обучения предусмотрено использование видеоуроков монтажа домашнего видео.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что она предусматривает поэтапное обучение искусству видеомонтажа.

С целью развития творческих возможностей подростков программой запланированы индивидуальные творческие планы; ставятся вопросы так, чтобы подростки могли анализировать сценическую и техническую ситуации, делать выводы, проявлять находчивость, самостоятельно принимать технические решения и полученный опыт использовать в работе с последующими творческими проектами, развивать способности самостоятельно определять свои взгляды, позиции, способности принимать решения в выборе тем и способов самовыражения через фотоколлажи, видеоролики.

**Отличительной особенностью** программы является её практикоориентированный характер. Учащиеся проходят обучение видеомонтажу в процессе работы над созданием мультимедийного продукта или проекта для дальнейшего показа перед различными аудиториями.

Программа даёт общее представление о способах и средствах видеомонтажа на компьютере, о принципах создания видеороликов в сочетании с подвижной графикой, необходимом программно-техническом обеспечении и перспективах использования компьютерного видеомонтажа в различных областях деятельности.

Программа предусматривает развитие технических и творческих способностей. Задачи ставятся так, чтобы подростки могли анализировать сценическую и техническую ситуации, делать выводы, проявлять находчивость, самостоятельно принимать технические решения и полученный опыт, использовать в работе с последующими творческими проектами. На практических занятиях учащиеся осваивают программу видеомонтажа, на основе которой должны будут оформить практические работы, темы которых выберут самостоятельно по согласованию с педагогом.

**Форма обучения по программе:** очная с применением дистанционных образовательных технологий.

**Объем и сроки реализации программы.** Целостный процесс обучения по программе реализуется в течение 9 учебных месяцев (35 учебных недель). Общим объемом 72 часа.

**Режим организации занятий.** Занятия проводятся очно 1 раз по 1 часу в неделю, остальные - дистанционно в форме практической работы над созданием видеоматериалов. Количество детей в группе 10 - 12 человек. Продолжительность занятий для учащихся 45 минут.

**Формы проведения занятий.** Для успешного освоения учащимися данной программы используются следующие формы занятий: учебное занятие, рассказ, беседа, занятие-игра, практическая работа, занятие-конкурс.

**Приемы, методы, образовательные технологии.**

*Технология обучения в сотрудничестве (командная, групповая работа).* Учащиеся лучше выполняют задания в группе, чем индивидуально. Групповая работа развивает межличностные отношения детей, познавательную активность, самостоятельность и повышает производительность труда учащихся.

*Информационно-коммуникационные технологии.* Дистанционные образовательные технологии с неограниченными возможностями информационных ресурсов позволяют использовать наглядность еще более качественно и эффективно. Дистанционные образовательные технологии так же могут быть применены при удаленном обучении учащегося по причине невозможного присутствия на занятии или по иным причинам, не позволяющим проведение занятий в очной

форме. При удаленном обучении ребёнка (группы) педагог использует все доступные мессенджеры и ссылки на электронные ресурсы, представленные в программе.

*Технология личностно-ориентированного образования.* Дополнительное образование создает условия для включения ребенка в естественные виды деятельности, создает питательную среду для его развития. Содержание, методы и приемы технологии личностно-ориентированного обучения направлены на максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности. Методы организации и осуществления занятий:

1. Перцептивный аспект: словесные методы (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы); наглядные методы (демонстрации мультимедийных презентаций, фотографии); практические методы (упражнения, задачи).

2. Гностический аспект: иллюстративно-объяснительные методы; репродуктивные методы; методы проблемного изложения; эвристический метод (большая возможность выбора вариантов); исследовательские методы (дети сами открывают и исследуют).

3. Логический аспект: индуктивные и дедуктивные методы; конкретные и абстрактные методы, синтез и анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, классификация, систематизация, т.е. методы как мыслительные операции.

*Методы стимулирования и мотивации деятельности:* познавательные задачи, учебные дискуссии, опора на неожиданность, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха и т.д., методы стимулирования мотивов долга, сознательности, ответственности, настойчивости: убеждение, требование, приучение, упражнение, поощрение.

## 1.2. Цели и задачи программы

**Цель программы** - формирование у учащихся навыков создания мультимедийных проектов.

**Задачи программы**

### **Образовательные задачи**

1. Научить основным приёмам видеосъёмки;
2. Научить создавать и обрабатывать информацию с использованием мультимедиа-технологий;
3. Сформировать навыки технического творчества с использованием возможностей современных мультимедиа-технологий;
4. Развить навыки работы с программой видеобработки – видеоредактором.

### **Развивающие задачи**

1. Развивать творческие способности на уровне, необходимом для самостоятельной деятельности и профессионального самоопределения в области видеомонтажа;
2. Формировать навыки работы со справочной литературой, с компьютером.
3. Способствовать формированию познавательного интереса.
4. Способствовать развитию творческого мышления учащихся.

### **Воспитательные задачи**

1. Воспитывать эстетическое восприятие;
2. Воспитывать личностные качества учащихся: трудолюбие, самостоятельность, умение довести начатое дело до конца, гордость за свой выполненный труд, коммуникативные умения, умение работать в команде.

3. Воспитать аккуратность, трудолюбие, терпение, усидчивость, самостоятельность.

### 1.3. Содержание программы

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	контроль	
<b>Раздел 1. Обзор программ</b>		<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Обзор программ для видеомонтажа.	1	1		-	-
1.2	Окна программы, их функции	2	1	1	-	-
1.3	Окно timeline, работа с видеодорожками	2	1	1		
1.4	Функция «Ускорение и замедление проигрывания»	1	1		-	-
<b>Раздел 2. Создание и обработка цифровых видеофайлов</b>		<b>15</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>Практическая работа</b>
2.1	Общий трек	1	1			-
2.2	Дизайн видео	3	1	2		-
2.3	Создание скриншотов	2		2		-
2.4	Основы звука. Звуковые эффекты	4	1	3		Практическая работа
2.5	Анимирование звука. Мастер-трек. Запись звуков с микрофона	2	1	1		-
2.6	Создание видеоролика	3	-		3	Практическая работа
<b>Раздел 3. Работа с текстом</b>		<b>20</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>Самостоятельная работа</b>
3.1	Типографика	2	1	1		
3.2	Создание титров	8	2	6	-	-
3.3	Анимация титров и монтаж видеофайлов	6	2	4	-	-
3.4	Вращение логотипа в 3D	2	1	1	-	-
3.5	Создание видеоролика с титрами	2	-	-	2	Самостоятельная работа

<b>Раздел 4. Работа с анимацией.</b>		<b>20</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>Практическая работа</b>
4.1	PanСtop анимация	5	1	4	-	-
4.2	Видеоэффекты	5	1	4	-	-
4.3	Создание 3D анимации	5	1	4	-	-
4.4	Создание видеоролика с анимацией	5	-	-	5	<b>Практическая работа</b>
<b>Раздел 5. Работа с картинками</b>		<b>10</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>Практическая работа</b>
5.1	Создание слайд-шоу из фото	1	-	1	-	-
5.2	Фотоколлаж	2	1	1	-	-
5.3	Создание видеозаставок	2	1	1	-	-
5.4	Создание видеоролика из фото	1	-	-	1	Практическая работа
5.5	Монтаж фото и видео. Соединение фото и видео файлов.	1	-	1	-	-
<b>Итоговая работа</b>		<b>3</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>3</b>	<b>Защита проекта</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>72</b>	<b>19</b>	<b>40</b>	<b>13</b>	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. Введение в курс.

**1.1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Обзор программ для видеомонтажа.** Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе. Инструктаж по пожарной безопасности. Организация рабочего места. Содержание образовательной программы. Обзор программ для видеомонтажа.

**1.2. Окна программы** Просмотр теоретического видеоурока по обзору окон программы. Окно предпросмотра «превью», временная шкала Тайм Лайн, вкладки с инструментами для монтажа Проджект. Применение на практике.

**1.3. Временная шкала Тайм Лайн, работа с видеодорожками.** Знакомство с временной шкалой и её функциями. Создание видеодорожек. Обрезание видеодорожек. Работа с фоном. Эффект «бутерброда».

**1.4. Функция «Ускорение и замедление проигрывания.** Просмотр теоретического видеоурока по применению данной функции. Применение на практике.

### Раздел 2. Создание и обработка цифровых видеофайлов.



**2.1. Общий трек.** Работа с аудио и видео треками. Свойства и правила работы с видеодорожками. Как обработать трек. Применение изученного материала на практике.

**2.2. Дизайн видео.** Как создавать/накладывать фильтры. Саунд Дизайн. Переходы между видео.

**2.3. Создание скриншотов.** Создание скриншотов. Программа для создания скриншотов.

**2.4. Основы звука. Звуковые эффекты.** Разбор различных музыкальных направлений и жанров в музыке. Изучение «Битрейт». Поиск звуковых дорожек по заданной теме. Наложение звука на видео. Практическая работа.

**2.5. Анимирование звука. Мастер-трек. Запись звуков с микрофона.**

Изучение понятия «Анимация», «Микшер», «Мастер-трек». Анимация аудио-эффектов. Эффект текстового Слайдера со звуком. Изучение устройств ввода информации и работы с ней. Применение изученного материала на практике.

**2.6. Создание видеоролика.** Практическая работа

### **Раздел 3. Работа с текстом.**

**3.1. Типографика.** Переходы, эффекты, футаж. Наложение текста на видео.

**3.2. Создание титров.** Обзор функций и возможностей видеоредактора. Создание простых динамических титров. Создание 3D титров. Применение изученного материала на практике.

**3.3. Анимация титров и монтаж видеофайлов.** Создание заставки и названия проекта в готовом видеофайле. Создание и редактирование видеоролика. Настройка переходов между фрагментами. Сохранение мультимедийных клипов. Цветовая обработка кадра. Работа с эффектами.

**3.4. Вращение логотипа в 3D.** Создание вращающегося текстового логотипа.

**3.5. Создание видеоролика с титрами.** Самостоятельная работа.

### **Раздел 4. Работа с анимацией.**

**4.1. PanCrop анимация.** Pan/Crop и его основные возможности создавать движение объектов в кадре Рабочая область Event Pan/crop. Функции PanCrop.

**4.2. Видеоэффекты.** Готовые эффекты. Как добавлять эффекты. Как сделать saber effect. Рисованный эффект. Обводка элементов в видео. Работа с футажом.

**4.3. Создание 3D анимации.** Как Сделать 3D Куб. Анимация 3D плашки для текста. 3D голограмма. Создание 3д комнаты.

**4.4. Создание видеоролика с анимацией.** Практическая работа.

### **Раздел 5. Работа с картинками.**

**5.1. Создание слайд-шоу из фото.** Слайд-шоу из фотографий. Слайд-шоу с эффектом Параллакс. Как сделать 3D Слайд-шоу.

**5.2. Фотоколлаж.** Работа с фотографиями, как сделать фотоколлаж. Создание семейных фотоколлажей, личных альбомов.

**5.3. Создание видеозаставок.** Как создать видеозаставку. Создание видеозаставки к игре. Вставка картинки в видео. Создание футажей для видео. ИНФОГРАФИКА. Как сделать АНИМАЦИЮ графика.

**5.4. Создание видеоролика из фото.** Практическая работа

**5.5. Монтаж фото и видео. Соединение фото и видеофайлов.** Как добавить файлы в проект. Как склеить элементы. Как объединять фрагменты. Сохранение видео. Как рендерить видео. Монтаж видео для ютуба.

**Итоговая работа.** Выполнение и защита проектов.

## 1.4. Планируемые результаты

В результате изучения курса у учащихся будут развиваться:

- ✓ Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности
- ✓ Готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ
- ✓ Интерес к ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни
- ✓ Способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области ИКТ в условиях развития информационного общества
- ✓ Готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности
- ✓ Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения
- ✓ Развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды
- ✓ способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### *Ожидаемые метапредметные результаты*

#### **Регулятивные универсальные учебные действия**

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- прогнозирование – предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с поставленной целью;
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения недочетов;
- оценка – осознание обучающимся того, насколько качественно им выполнен проект;

#### **Познавательные универсальные учебные действия**

- осуществление поиска нужной информации из различных источников, из собственных наблюдений, личного опыта общения с людьми;
- применение для решения задач (под руководством учителя) логических действий анализа, сравнения, обобщения, классификации, построения рассуждений и выводов;
- структурирование и визуализирование информации; выбор наиболее эффективных действий в зависимости от конкретной ситуации;
- самостоятельное принимать решение проблем творческого и поискового характера;

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности повседневной жизни.

### **Предметные результаты:**

- умение использовать термины «информация», «источник информации», «мультимедиа», «проект», «видеофрагмент»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение работать с инструментами в программе «Vegas Pro 10.0»: захват видеофрагментов с камеры, разрезание видеофрагментов, сохранение фильма на жёсткий диск, использование плавных переходов между кадрами, использование в фильме статичных картинок, добавление комментариев и музыки в фильм
- навыки выбора способа информации в зависимости от поставленной задачи.

## **Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»**

### **2.1. Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение.** Наличие кабинета для проведения занятий в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями: оснащено типовым оборудованием, в том числе специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения, достаточными для выполнения требований к уровню подготовки учащихся.

**Кадровое обеспечение.** Педагог дополнительного образования соответствует образовательному цензу.

**Методическое обеспечение.** Электронные методические пособия; видеоролики; мультимедийные интерактивные работы, выдаваемые учащимся на занятия.

#### **Информационное обеспечение.**

№ п/п	Название темы	Интернет-ссылка
<b>Раздел 1. Введение в курс</b>		

1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Огибающие для переходов «Transition»	<a href="http://x-studios.ru/sony-vegas/sony-vegas-pro-12dobavleniye-ogibayushchey-v-perekhod.php">http://x-studios.ru/sony-vegas/sony-vegas-pro-12dobavleniye-ogibayushchey-v-perekhod.php</a>
1.2	Функция «Ускорение и замедление» проигрывания	<a href="http://sdelayvideo.ru/page/zamedlenie-i-uskorenievideo">http://sdelayvideo.ru/page/zamedlenie-i-uskorenievideo</a>
<b>Раздел 2. Создание и обработка цифровых видеофайлов</b>		
2.1	Общий трек	<a href="http://provegas.ru/forum/showthread.php?t=5834">http://provegas.ru/forum/showthread.php?t=5834</a>
2.2	Основы звука. Звуковые эффекты	<a href="https://videovegas.ru/urok-11-zvukovye-effekty-v-soni-vegas.html">https://videovegas.ru/urok-11-zvukovye-effekty-v-soni-vegas.html</a>
2.3	Анимирование звука. Мастер-трек. Запись звуков с микрофона	<a href="http://sdelayvideo.ru/page/zapis-zvuka-s-mikrofona-idrugih-istochnikov">http://sdelayvideo.ru/page/zapis-zvuka-s-mikrofona-idrugih-istochnikov</a>
<b>Раздел 3. Работа с текстом</b>		
3.1	Создание титров	<a href="https://issuu.com/aleks-brodt/docs/_____sony_vegas_pro_1">https://issuu.com/aleks-brodt/docs/_____sony_vegas_pro_1</a>
3.2	Анимация титров и монтаж видеофайлов	<a href="http://x-studios.ru/sony-vegas/videomontazh-v-sonyvegas-pro-12-obshchiye-svedeniya.php">http://x-studios.ru/sony-vegas/videomontazh-v-sonyvegas-pro-12-obshchiye-svedeniya.php</a>

## 2.2. Оценка результативности реализации программы

### Способы определения результативности

Образовательный результат программы выражается в овладении ребенком набора индивидуальных качеств, профессиональных знаний, умений и навыков:

- умение работы за компьютером;
- умение работы в Интернет;
- способность к активному сотрудничеству в любом виде деятельности;
- умение ясно выразить свои мысли через готовый материал;
- навыки самостоятельной постановки и решения нестандартных творческих задач;
- умение ориентироваться в нестандартной ситуации; — владение основами операторского мастерства;
- владение основами нелинейного видеомонтажа.

Участие в мероприятиях, защиты проектов, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях и т.п

**Мониторинг** – педагогический мониторинг, включающий выполнение контрольных заданий по монтажу отснятого видеоматериала.

Задания по составлению монтажной фразы;

Использование спецэффектов, упражнения по обработке звука;

Упражнение по наложению и изготовлению титров, тренировочные упражнения по цвето-коррекции, задания по захвату и т.д

### Виды контроля

Материально — техническое обеспечение. На выбор методов обучения существенно влияет материально-техническая база студии: наличие компьютерного оборудования, специальных компьютерных программ, необходимых для качественного проведения работ.

Для проведения занятий по образовательной программе в кабинете должно находиться:

- компьютер;
- видеокамера;

- цифровой фотоаппарат;
  - диски с необходимыми программами;
- Ресурсное обеспечение.

Расходные материалы для занятий приобретаются родителями обучающихся.

**Итоговый контроль осуществляется:** · по результатам самостоятельных работ обучающихся; · по итогам просмотра творческих проектов в виде участия в фестивалях и конкурсах;

### Формы подведения итогов

Формами подведения итогов реализации образовательной программы являются кинофестивали, конкурсы, тематические показы и т.п. Подведения итогов реализации общеобразовательной общеразвивающей программы отражают достижения всего коллектива и каждого обучающегося в частности. К ним относятся портфолио обучающихся и т. д. — в которых могут быть отражены достижения каждого обучающегося.

## Контрольно-измерительные материалы по практической работе

Критерии оценки	Степень освоения программы		
	общекультурный	прикладной	творческий
<b>Предметный результат</b>			
Сюжет	Нелогично построенный сюжет	Достаточно интересный сюжет	Грамотно построенный, оригинальный, затягивающий сюжет, соответствующий наименованию темы работы
Качество видеомонтажа	Отсутствуют переходы между фрагментами видео	Плавный переход видеоряда. Применение анимации, переходов, стилизация ролика	Единый стиль использования графики, анимации, переходов, их уместность и соответствие содержанию темы работы. Проявляется техническое мастерство
Качество наложения звука	Присутствие звуковой озвучки	Слышно отчетливо, звуки не накладываются друг на друга. Отсутствуют посторонние шумы	Видеоряд соответствует звуковому сопровождению. Качественная озвучка
Презентация работы	Недостаточно логично выстроена защита работы. Защита работы с опорой на конспект. Не может четко ответить на вопросы	Защита работы структурирована. Отвечает по сути темы на большинство вопросов	Защита работы структурирована, логична. Дает четкие грамотные ответы на большинство вопросов
<b>Личностный результат</b>			

Анализ собственного поведения в процессе деятельности	Делает выводы, анализирует и оценивает свою работу с помощью дополнительных вопросов	Пытается делать выводы, анализировать и оценивать свою работу, поведение	Делает выводы, адекватно анализирует и оценивает свою работу, поведение
<b>Метапредметный результат</b>			
Работа в команде (наблюдение)	Индивидуалист. Успешно выполняет определенную в команде «функцию»	Успешно выполняет определенную в команде «функцию», осуществляет активное взаимодействие между участниками команды в рамках определенной «функции»	Занимает в команде лидирующую позицию, либо позицию «генератора идей». Осуществляет активное взаимодействие между участниками команды с выходом на общий результат
Повышение уровня компьютерной грамотности	Пользователь. В программе работает с инструкцией или с помощью педагога. Пользуется некоторыми сочетаниями клавиш	Уверенный пользователь. С небольшими подсказками пользуется функциями программы. Знает некоторые сочетания клавиш	Продвинутый пользователь. Уверенно пользуется всеми функциями программы. Знает сочетания клавиш
Уровень освоения программы	до 60%	61-80%	более 80%

### 2.3. Список литературы

1. Бадян В.Е., Денисенко В.И. Основы композиции: Учебное пособие /Бадян В.Е. Москва: Трикста, 2011. – 224 с.
2. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2007. – 234 с.
3. Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 2005. – 90 с.
4. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. - СПб.: Питер, 2006 – 268 с.;