

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №255
с углубленным изучением отдельных учебных предметов
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Рассмотрен и принят
решением Педагогического совета
Протокол № 8 от 15 июня 2023 г.

Учтено мнение Совета родителей
«15» июня 2023 г.
Учтено мнение Совета обучающихся
«15» июня 2023 г.



Утверждаю
Директор школы
Е.Б. Капитанова
Приказ № 50-у от 15 июня 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности**

«Медиа-класс. AR-технологии»

Возраст учащихся: 11-16 лет

Срок реализации: 3 года

Количество часов 432

Разработчики: Барсуков К.П., Николаева А.В.
педагоги дополнительного образования

Санкт-Петербург
2023

Информационная карта

Район	Адмиралтейский	ОДОД ГБОУ СОШ №255
Направленность программы - социально-педагогическая		
Наименование программы - «Медиа класс»		
Вид программы – модифицированная		
Уровень освоения – общекультурный		
Срок освоения – 3 года		Возраст обучающихся – 13-17 лет
Год разработки – 2010		Дата утверждения –
Год корректировки - 2010 , 2015, 2017		30.08.2017
Ф.И.О. автора-составителя – Ходий Илья Юрьевич.		
Сведения о педагогах, реализующих программу:		
Ф.И.О. – Ходий Илья Юрьевич		
Образование – высшее		
Специальность – Музыкально-компьютерные технологии		
Квалификация по должности педагога ДО – первая категория		
Повышение квалификации по ДО: нет		

Оглавление

Пояснительная записка	3
Актуальность программы	4
Адресат программы	4
Цель программы	5
Задачи	5
Образовательные задачи	5
Развивающие задачи	5
Воспитывающие задачи	5
Ожидаемые результаты и способы их проверки	6
Образовательные результаты	6
Результаты развития ребенка	6
Воспитательные результаты	6
Формы оценки знаний, практикуемые в образовательном процессе данной программы	7
Учебно-тематический план 1 года обучения	7
Содержание программы 1 года обучения	10
Учебно-тематический план 2 года обучения	11
Содержание программы 2 года обучения	15
Учебно-тематический план 3 года обучения	17
Содержание программы 3 года обучения	19
Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы	21
Материально-техническое обеспечение программы	22
Пособия и материалы, которые необходимо иметь учащимся	22
Формы подведения итогов	22
Источники	23
Список литературы, рекомендованный детям и родителям в помощь освоения программы	23
Дополнительный список литературы для педагогов	23
Список Интернет-ресурсов	23
Список литературы	23
Список литературы, использованной при написании программы	24

Пояснительная записка

Одной из главных задач современной школы является раскрытие способностей каждого ученика, воспитание личности в современном мире. В условиях реализации **Федерального государственного образовательного стандарта** наиболее актуально звучит проблема: как помочь школьнику учиться и применять полученные знания, умения и навыки в реальной жизни. Для этого одним из важнейших условий становится умение ребенка познавать самого себя и окружающий его мир, которое можно развивать, в том числе, и с помощью медиа технологий, позволяющие объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию(мультипликацию). Мультимедиа-это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь.

Развитие дополнительного образования сегодня, в условиях тотальной информатизации общества, требует от педагогов поддержки тех направлений деятельности, которые естественно рождаются под воздействием технического прогресса.

XX век был ознаменован рождением совершенно новых форм творчества – форм экранного искусства. Вслед за победным шествием фотографии, в 60-х–70-х годах минувшего столетия появились первые кинокамеры и проекторы, ставшие постепенно доступными для самых разных категорий населения. Но поистине революционное значение для активизации экранных форм творчества имело возникновение и развитие цифровых мультимедийных технологий. Первое десятилетие 21 века – время победного шествия цифровой фотографии, кино-видео-аудио бума. Совершенствование техники сделало процесс обработки мультимедийных данных достаточно простым и доступным делом, которое под силу не только взрослым, но и (и прежде всего!) подрастающему поколению. В контексте вышесказанного, задача педагогов дополнительного образования дать ребенку, взявшему в руки видеокамеру и решившему смонтировать отснятое изображение, основы грамотной работы со средствами мультимедиа: как снять и смонтировать так, чтобы вызывать интерес, разрешить проблему, дать ответы на вопросы и доставить эстетическое удовольствие всем, кто смотрит произведение. Особое внимание должно быть уделено постановке и решению автором аудиовизуального произведения содержательно-смысловых задач.

Данная программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», СанПин 2.4.4.3172-

4 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. №41, Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. №1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Концепции развития дополнительного образования детей и Распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р.

Актуальность программы.

Данная программа дополнительного образования детей имеет техническую направленность. Она актуальна, так как построена на современных технических решениях и основывается на продуманной и востребованной сегодня концепции творческой продуктивной деятельности. Программа обладает новизной, так как охватывает не только технологические решения задач обработки аудио, видео информации, а и прорабатывает проблемы творческого решения произведения. Кроме того, программа предусматривает освоение технологии работы с мультимедийной информацией на базе двух компьютерных платформ: РС и MAC, что является ее отличительной чертой.

Адресат программы.

Данная программа рассчитана на возраст детей 13-17 лет, учитывает их возрастные особенности в распределении тем, подлежащих изучению и характере практических заданий.

Сроки реализации программы 3 года.

Формы и режим занятий – 2 раз в неделю по 4 часа в форме теоретических и практических занятий.

Цель программы

- развитие личности ребенка, через поиск, творчество и самовыражение в области медиа технологий.

Задачи

Образовательные задачи

- ознакомить воспитанников с историей кинематографа, дать представление о всем многообразии произведений и жанров кинематографического искусства, расширить общекультурный кругозор;
- познакомить с информационными технологиями работы с мультимедийной информацией на базе двух компьютерных платформ: РС и MAC; сформировать у детей первичные представления и навыки грамотного кино-видео-аудио монтажа, операторской работы;
- дать представления о режиссерской составляющей творческого процесса создания мультимедийного произведения.

Развивающие задачи

- создать условия для наиболее полного личностного раскрытия ребенка, обеспечить облучающемуся поле деятельности для творческой самореализации при создании аудиовизуальных произведений;
- развить ответственность за конечный результат своей деятельности через опыт создания собственного фильма в процессе творческой проектной деятельности;
- развить художественно-эстетические, творческие, технические и эвристические способности учащихся в ходе создания фильмов;
- развить коммуникативные способности воспитанников в процессе работы над аудиовизуальным произведением;
- создать условия для самопрезентации творческих работ воспитанников.

Воспитывающие задачи

- сформировать ценностный ряд воспитанников, основанный на гуманистических принципах, привить навыки толерантного общения, терпимое и уважительное отношение к другим народам, их культуре;

- дать опыт обучения в сотрудничестве и работы в сотворчестве с участниками творческой группы, содействовать обогащению опыта межличностного общения, выработки правильной позиции при межвозрастном общении.
- выстроить нравственные и гражданские основы личности;

Ожидаемые результаты и способы их проверки

Образовательные результаты

- расширение кругозора воспитанников в области истории кинематографа, многообразии произведений и жанров кинематографического искусства;
- формирование у детей навыков грамотного кино-видео-аудио монтажа, операторской работы с использованием информационных технологий обработки мультимедийной информации на базе РС и MAC компьютерных платформ;
- формирование представления о режиссерской составляющей творческого процесса создания аудиовизуального произведения.

Результаты развития ребенка

- раскрытие личности ребенка и его творческая самореализация через создание аудиовизуальных произведений;
- формирование ответственности за конечный результат своей деятельности по созданию фильмов в процессе творческой проектной деятельности;
- развитие художественно-эстетические, творческие, технические и эвристические способности учащихся в ходе создания фильмов;
- развитие коммуникативных способностей воспитанников и формирование коммуникативной компетентности в процессе работы над аудиовизуальным произведением;
- формирование правильной самооценки личности ребенка, его самоутверждение через самопрезентацию творческих работ, формирование навыков критического анализа при работе над аудиовизуальными произведениями.

Воспитательные результаты

- формирование гуманистических ценностей современных подростков, воспитание навыков толерантного общения, привитие полиэтнической терпимости и уважительного отношения к культуре других народов;

- формирование коммуникативной культуры разновозрастного общения, воспитание умения учиться и работать в сотрудничестве, в рамках единой творческой группы, развитие таких качеств личности, как взаимопомощь, умение работать на общий результат, ответственность;
- воспитание нравственности и формирование гражданских основ личности.

Формы оценки знаний, практикуемые в образовательном процессе данной программы

Оценка уровня овладения обучающимися содержанием программы производится в следующих формах:

1. ведение портфолио студии (документы студии, отзывы, грамоты и дипломы);
2. ведение портфолио воспитанников студии;
3. банк фильмографических карточек участия в детских фестивалях кино-видео творчества различного уровня;
4. видео и фото-архивы;
5. электронный банк детских работ;
6. результаты анкетирования;
7. рефераты, эссе.

Учебно-тематический план 1 года обучения

№ п\п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
	Введение. Основные технические возможности, используемые в анимации.	14	14	28	
1	Вводное занятие. История развития анимации и мультипликации.	2	2	4	Беседа. Игра-Викторина

2	Природа мультипликационного эффекта. Способы создания иллюзии движения. Первые шаги в самодельной мультипликации. Бумажные двухфазовки.	2	2	4	Творческая работа, презентации и самопрезентации детских работ
3	24 кадра в секунду и бумажный складень или блокнот.	2	2	4	Творческая работа
4	Видеокамера + проектор = самодельный простейший мультик из двухфазовок.	2	2	4	Групповые проекты
5	Вебкамера на ноутбуке +imove = первый смонтированный рисованный мультфильм. Первые шаги видеомонтажа.	2	2	4	Творческая работа
6	Сканер – помощник домашнего мультипликатора.	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
7	Компьютерные возможности по созданию двух и много фазовок. Зеркальные двухфазовки. Придумываем, рисуем.	2	2	4	Творческая работа
	Анимация в среде ЛОГО МИРЫ	6	6	12	
8	Анимация в программе Логомиры. Первые шаги на основе библиотек.	2	2	4	Творческая работа. Игра-Викторина
9	Анимация в программе Логомиры. Сцены и герои. Создание собственных движущихся образов.	2	2	4	Творческая работа презентации и самопрезентации детских работ
10	Проектная работа в Логомирах.	2	2	4	Презентация работ учащихся
11	Анимация в среде Skrech, Graphic Converter, Power Point	14	14	28	
12	Анимация в среде Skrech.	2	2	4	Творческая работа
13	Проект в среде Skrech.	2	2	4	Творческая работа
14	Проект в среде Skrech.	2	2	4	Презентация работ учащихся

15	Рисование многофазовок в графическом редакторе Graphic Converter	2	2	4	Творческая работа
16	Фантазии в графическом редакторе Graphic Converter	2	2	4	Творческая работа
17	Использование возможностей программы Power Point для создания рисованной мультипликации в технике перекладки.	2	2	4	Творческая работа презентации и самопрезентации детских работ
18	Использование возможностей программы Power Point для создания рисованной мультипликации в технике дорисовки.	2	2	4	Презентация работ учащихся
	Видео технологии анимации	20	20	40	
19	Создание объемной мультипликации. Виды трехмерной мультипликации (кукольный, пластилиновый, натурный мультфильмы)	2	2	4	Беседа, игровой тест.
20	Создание мультфильма в технике перекладки.	2	2	4	Творческая работа
21	Свет, сцена, действие, монтаж 3-х мерного мультфильма.	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
22	Первые шаги монтажа фильма с помощью iMove (Pinnacle Studio).	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
23	Оцифровка видеоматериалов на компьютере для последующей работы	2	2	4	Групповые проекты презентации и самопрезентации детских работ
24	Разбиение видеозаписей на сцены для просмотра и монтажа	2	2	4	Творческая работа
25	Монтаж своего фильма из видеоматериалов в компьютере	2	2	4	Творческая работа презентации и самопрезентации детских работ

26	Озвучивание фильма, с использованием библиотеки звуков и музыки iMove (Pinnacle Studio).	2	2	4	Творческая работа
27	Добавление в фильм видеоэффектов	2	2	4	Творческая работа
28	Создание титров и красочного вида меню, создание диска в формате DVD.	2	2	4	Творческая работа презентации и самопрезентации детских работ
	Проектная работа	-	36	36	
29	Разработка и защита собственных индивидуальных или групповых проектов	-	36	36	Презентация работ учащихся
	Всего теории и практики	54	90	144	

Содержание программы 1 года обучения

Знакомство с историей развития анимационного и мультипликационного искусства.

Знакомство с основами анимационного и мультипликационного искусства, природой мультипликационного эффекта. Изучение и апробация различных способов создания иллюзии движения, освоение различных приемов самодельной мультипликации. Разработка бумажных двухфазовок.

Знакомство с понятием частоты кадров. (24 кадра в секунду). Использование различной частоты смены кадров в самодельной мультипликации (бумажный складень или блокнот).

Освоение основных приемов работы с камерой и штативом. Знакомство с проектором. Создание самодельных простейших мультиков из двухфазовок.

Знакомство с вебкамерой на ноутбуке и освоение элементарных приемов работы с ней. Первые шаги видеомонтажа в программе iMove, освоение элементарных действий по монтажу видеофрагментов и рисованных картинок в мультфильм.

Знакомство и освоение основных приемов работы со сканером. Сканирование рисованных изображений. Сканография.

Освоение приемов и техники компьютерных графических редакторов (Paint, Paint.net,

Graphic Converter) и создание с их помощью двух и многофазовок, зеркальных двухфазовок. Развитие фантазии и пространственного воображения.

Знакомство с возможностями и освоение техники работы в средах Логомиры, Skrech, Power Point, Gif Animator.

Знакомство с понятием сценария мультфильма. Создание собственных мультфильмов в средах Логомиры, Skrech, Power Point, Gif Animator. Проектные индивидуальная и групповая работы.

Знакомство с техниками мультипликации (перекладка, дорисовка).

Знакомство с видами трехмерной мультипликации (кукольный, пластилиновый, натуральный мультфильмы). Значение понятий свет, сцена, действие

Освоение приемов монтажа мультфильма с помощью iMove (Pinnacle Studio): оцифровка видеоматериалов на компьютере для последующей работы, раскадровка, собственно монтаж, озвучивание фильма, с использованием библиотеки звуков и музыки iMove (Pinnacle Studio) и записи голосов героев, добавление в фильм видеоэффектов, создание титров и красочного вида меню, создание дисков в формате DVD.

Учебно-тематический план 2 года обучения

№ п\п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
	История документального кино	14	14	28	
1	Немое кино. Творчество Дзига Вертова (1896–1954)	2	2	4	Беседа. Игра-Викторина
2	Художественные приемы немого кино: экспрессивный ритмический монтаж, экранные надписи внутри монтажных фраз.	2	2	4	Групповые проекты
3	Теория «жизни врасплох», метод «скрытой камеры», метод «провокации», жесткий темпоритм.	2	2	4	Дискуссия.

4	Включения в ткань фильма или сюжета, комбинированные съемки.	2	2	4	Творческая работа
5	Звуковое кино. Изменение характера монтажа звукового кино.	2	2	4	Творческая работа
6	Роль звука в документальном кино. Возможности синхронной звукозаписи при проведении репортажных и других документальных съемок.	2	2	4	Творческая работа
7	Естественные звуки и искусственные шумовые эффекты. Музыка и шумы как опора эпизода. Эмоциональная и смысловая окраска через звуковое сопровождение.	2	2	4	Дискуссия.
	Основы документальной операторской работы	8	12	20	
8	Видеокамера, ее технические характеристики, возможности, свойства, способы использования	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
9	Приемы операторской работы (съемка со штатива, с руки, с подвижного основания). Свет в работе оператора. Искусственное, естественное, смешанное освещение.	2	2	4	Групповые проекты
10	Понятие ракурса, плана. Влияние ракурса на выразительность эпизода. Ракурсные съемки.	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
11	Документальный репортаж. Сценарий. Практическая работа.	2	6	8	Творческая работа

	Основные понятия компьютерного линейного видеомонтажа	22	18	40	
12	Линейный и нелинейный монтаж. Сферы практического использования компьютерного видеомонтажа. Термины и определения.	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
13	Компьютерный видеомонтаж как специфическое выразительное средство кино-видео творчества.	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
14	Ритм, эмоция, ощущения времени. Приемы монтажа.	2	2	4	Дискуссия.
15	Приемы монтажа: «параллельный (перекрестный) монтаж», «монтаж аттракционов», «ассоциативный монтаж», «ритмический монтаж»).	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
16	Целостность аудио-визуального ряда. Качество исходного материала. Форматы записи.	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
17	«Внутрикадровый монтаж». Перемещения героев в глубину и из глубины кадра.	2	2	4	Творческая работа
18	Планы, сцены и эпизоды.	2	2	4	Дискуссия.
19	Линейный и нелинейный монтаж. Возможности современных цифровых технологий кино. Технологии виртуальной реальности.	4	0	4	Дискуссия.
20	Линейный монтаж Ulead Video Studio 5.1	2	2	4	Творческая работа

21	Линейный монтаж iMove (iLive 9.0)	2	2	4	Творческая работа
	Основные понятия нелинейного монтажа	22	18	40	
22	Комбинированные съемки, нелинейный монтаж	4	0	4	Творческая работа
23	Программные продукты Adobe After Effects 5.5., Adobe Premiere 6.5 и их возможности.	2	2	4	Творческая работа
24	Индивидуальная настройка программы. Режимы и шаблоны. Импорт различных объектов.	2	2	4	Индивидуальная работа
25	Работа на монтажном столе. Понятие слоя. Основные свойства слоя. Работа со слоями.	2	2	4	Творческая работа
26	Навигации на монтажном столе. Окно композиции. Инструменты программы. Другие рабочие окна.	2	2	4	Творческая работа
27	Работа с масками. Принцип работы с эффектами. Трехмерные композиции.	2	2	4	Творческая работа
28	Цвет и яркость. Значение света в композиции. Управление цветом и светом при монтаже.	2	2	4	Творческая работа
29	Уровни. Их регулировка. Звуковые эффекты.	2	2	4	Творческая работа
30	Эффекты объема. Эффекты визуализации. Имитация природных явлений. Стилизация. Работа с текстом.	2	2	4	Творческая работа
31	Объединение звука и анимации.	2	2	4	Творческая работа
32	Самостоятельная работа		16	16	

Всего теории и практики, всего часов за год	66	78	144	
--	----	----	-----	--

Содержание программы 2 года обучения

«Знакомство с искусством оператора и монтажера документального кино»

Основные термины и определения

Видеокамера, ее технические характеристики, возможности, свойства, способы использования. Приемы операторской работы (съемка со штатива, с руки, с подвижного основания). Свет в работе оператора. Искусственное, естественное, смешанное освещение.

Оборудование для съемки и компьютерного видео-аудиомонтажа

Конфигурация компьютера. IT-технологии.

Технологии виртуальной реальности.

История документального кино

Немое кино - первый этап развития искусства кино.

Творчество Дзига Вертова (1896–1954), первого документалиста, активно использовавшего искусство монтажа для формирования образа на основе документального изобразительного материала. Соединение средствами монтажа хроникального материала с авторской позицией, придание киноматериалу выразительности, образности. Приемы, характерные для последующего творчества Д.Вертова: острые ракурсные съемки, экспрессивный ритмический монтаж, выразительно используемые экранные надписи, помещаемые внутри монтажных фраз. Теория «жизни врасплох», метод «скрытой камеры», метод «провокации», жесткий темпоритм, включение в ткань фильма или сюжета комбинированных съемок.

Звуковое кино.

Изменение характера монтаж звукового кино: спокойный более плавный монтаж, нередко предельно простой. Роль звука в документальном кино. Возможности синхронной звукозаписи при проведении репортажных и других документальных съемок.

Естественные звуки и искусственные шумовые эффекты. Музыка и шумы как опора эпизода. Эмоциональная и смысловая окраска через звуковое сопровождение.

Основы документальной операторской работы

Видеокамера, ее технические характеристики, возможности, свойства, способы использования. Различные приемы операторской работы: съемка со штатива, с руки, с подвижного основания. Свет в работе оператора. Искусственное, естественное,

смешанное освещение. Понятие ракурса, плана. Влияние ракурса на выразительность эпизода. Ракурсные съемки. Документальный репортаж. Сценарий. Практическая работа.

Основные понятия компьютерного линейного видеомонтажа

Линейный и нелинейный монтаж.

Компьютерный видеомонтаж как специфическое выразительное средство кино-видео творчества (передача ощущений одновременности двух и более событий; изменение точки зрения на один и тот же объект или событие; создание ритма, воздействующего на эмоции зрителя). Сферы практического использования компьютерного видеомонтажа. Термины и определения. Приемы монтажа: «параллельный (перекрестный) монтаж», «монтаж аттракционов», «ассоциативный монтаж», «ритмический монтаж»).

Монтаж изображения и звука – это целостный процесс создания аудиовизуального продукта. Качество исходного материала. «Внутрикадровый монтаж». Перемещения актеров в глубину и из глубины кадра. Актерские диалоги заставляют режиссеров снимать длинные планы, разбивать фильм на сцены и эпизоды.

Возможности современных цифровых технологий кино использование пространства, сложные комбинированные съемки, реализация любых фантазий сценаристов и режиссеров. “Виртуальная студия”. Понятие “Виртуальной студии”, ее аналоги в компьютерных программах. Виртуальные среды и окружения.

Программное обеспечение видеомонтажа на компьютере. Обзор компьютерных программ, редактирующих векторное и растровое изображения. Видеоизображение. Программные продукты - Ulead Video Studio 5.1, iMove (iLive 9.0), Pinnacle Studio, Adobe After Effects, Adobe Premiere, Sony Vegas Pro и их возможности. Основные инструменты программ и способы создания видеомонтажа на компьютере.

Технологические особенности программ компьютерного видеомонтажа

Индивидуальная настройка программы. Режимы и шаблоны. Импорт файлов в проект и Окно проекта. Импорт неподвижных графических изображений, изготовленных в других программах. Импорт других объектов: аудиоклипов, видеороликов и т.п. Имя композиции и меню установок.

Работа на монтажном столе. Понятие слоя. Основные свойства слоя. Размещение слоев и передвижение по монтажному столу. Ведущий слой в композиции и способы наложения слоев друг на друга. Навигации на монтажном столе. Окно композиции. Инструменты программы. Другие рабочие окна. Работа с масками. Принцип работы с эффектами. Трехмерные композиции. Цвет и яркость. Значение света в композиции. Светоприглушение. Стабилизатор цвета. Оттенки и насыщенность. Управление цветом. Ключи прозрачности. Уровни. Их регулировка.

Канал изображения. Геометрические искажения изображения. Отражение. Кольцевая протяжка и др. Эффекты объема. Эффекты визуализации.

Звуковые эффекты.

Имитация природных явлений.

Стилизация.

Работа с текстом.

Использование экранного материала в сочетании с синтезированным изображением. Изучение эстетических феноменов подобного сочетания. Эстетические особенности 2D виртуальных образов. Отличия от “реального” изображения.

Теория и практика исключения цветов из сцены. Объединение звука, компоузинга и анимации. Расшифровка фонограммы. Расчет артикуляции персонажа. Скорость движения. Спецэффекты для адаптации видео к телеэффиру и Web–странице.

Учебно-тематический план 3 года обучения

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	Всего	
	История развития кино. Киномонтаж.	10	10	20	
1	Компьютерный монтаж. Значение творчества Л.В. Кулешова в истории кинематографа.	2	2	4	Дискуссия.
2	Сергей Эйзенштейн (1898-1948) – один из лучших кинорежиссеров двадцатого столетия.	2	2	4	Дискуссия.
3	Эффекты, введенные Эйзенштейном в кинематограф.	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
4	Творчество В.Пудовкина. Замедление и ускорение реального времени с помощью экранных средств.	2	2	4	Дискуссия.
5	Французский режиссер Жан Ренуар	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
	Этапы работы над кино-проектом	28	32	60	
6	Основные ступени создания экранного произведения	2	2	4	Дискуссия.

7	Основные задачи и принципы разработки замысла в свете современных творческих технологий. Требования к конечному продукту	2	2	4	Дискуссия.
8	Этапы работы над проектом. Подготовительный этап - концепция будущего произведения, идея, сюжет.	2	4	6	Проектная работа работа
9	Изучение темы будущего проекта. Фото, видео-, аудиоматериалы. Натурное исследование.	4	4	8	Творческая работа
10	Структура проекта. Сценарий. Видеоряд.	2	2	4	Творческая работа
11	Формы и функции «мультимедийного» режиссерского сценария. Раскадровка мультимедийного произведения. Особенности использования.	2	2	4	Творческая работа
12	Работа с эпизодами, ритм, темп, кульминация.	2	2	4	Творческая работа
13	Выбор персонажей и съемочной площадки. Выбор аппаратуры и программного обеспечения.	2	2	4	Творческая работа
14	Основной этап создания проекта (Production). Планирование периода работы над проектом.	2	2	4	Творческая работа
15	Съемка эпизодов фильма	2	2	4	Творческая работа
17	Понятие «анимата». Главные принципы его создания. Переход от эскиза к «анимату».	2	2	4	Беседа. Игра- Викторина
18	Композиция (composing) как одно из важнейших средств художественного выражения на экране.	2	4	6	Проектная работа работа
19	Период завершающий (Post-Production)– Работа со звуком. Монтаж. Перевод собственного ролика в фазу «Post-Production».	2	2	4	Проектная работа работа

20	Самостоятельная работа над проектом	32	32	64	Проектная работа
	Всего теории и практики	70	74	144	

Содержание программы 3 года обучения

История развития компьютерного видеомонтажа.

Деятельность Л.В. Кулешова. Значение творчества Л.В. Кулешова в истории кинематографа. Эффекты монтажа Кулешова.

Сергей Эйзенштейн (1898-1948) – один из лучших кинорежиссеров двадцатого столетия.

Монтаж - главное выразительное средство немых фильмов. Эффекты Эйзенштейна:

- сокращение и удлинение реального времени;
- интеллектуальный монтаж;
- метафорический и ассоциативный монтаж;
- ритмический монтаж;
- монтажный контрапункт.

Творчество В.Пудовкина. Разработка теоретических и практических способов замедления и ускорения реального времени с помощью экранных средств.

Французский режиссер Жан Ренуар, «фильм готов, осталось его снять».

От замысла до проекта

Изучение основных ступеней создания экранного произведения, драматургию фильма, режиссура фильма, правила построения эпизодов, мизансцен, кадра; правила грамотного и выразительного соединения кадров и т.п.. владение программно-техническими средствами создания фильма, мультимедийными программами.

Основные задачи и принципы концептуальной разработки замысла в свете современных творческих технологий. Требования к конечному продукту со стороны автора, заказчика, аудитории, патентных организаций. Обсуждение будущего видеопрокта (ролика, клипа, фильма) со спонсорами или заказчиками. Тема и задачи проекта. Составление проекта, стиль и содержание.

Изучение темы будущего проекта. Фото, видео-, аудиоматериалы. Натурное исследование. Структура проекта. Начало работы над сценарием. Видеоряд. Работа с эпизодами, ритм, темп, кульминация. Выбор персонажей и съемочной площадки. Выбор аппаратуры и программного обеспечения.

Этапы работы

Подготовительный этап (Pre-production).- концептуальная версия будущего произведения. Изучение этапов подготовительного периода и учебные упражнения по организации режиссерских разработок.

Формы и функции «мультимедийного» режиссерского сценария. Роль “раскадровки”, «планировки» для мультимедийного произведения. Особенности использования.

Понятие экспозиционного листа. Формы и стили экспозиционного листа. Особенности многослойного компоунга, их отражение в листе. Сфера применения многократных экспозиций.

Основные этапы собственно периода создания проекта (Production).

Изучение отдельных фаз производственного периода. Планирование периода производства проекта.

Понятие «анимата». Главные принципы его создания. Переход от эскиза к «анимату».

Композиция (composing) как одно из важнейших средств художественного выражения на экране. Изучение программ и глубинных возможностей компоунга. Переход от статики к динамике.

Период завершающий (Post-Production)– постпроизводственный.

Начальная работа со звуком. Монтаж. Перевод собственного ролика в фазу «Post-Production».

Правила работы над фильмом

- 1) подготовительный период, в течение которого необходимо осмыслить, что, как и ради чего снимать, определяет, как минимум, 50 процентов успеха вашей затеи;
- 2) на каждом этапе создания экранного произведения автор должен мыслить монтажно;
- 3) исходные материалы должны быть хорошего технического качества

Правила написания сценария

Режиссерский сценарий должен быть разбит на сцены, с обозначением, в каком месте происходит то или иное действие или событие.

Поэпизодное построение свойственно любому виду экранного искусства. Короткие произведения могут состоять всего лишь из одного эпизода (рекламный ролик, музыкальный клип, сюжет из «Ералаша» и т.п.). Более длинные фильмы, даже если это документальные или учебные картины, все равно строятся из эпизодов, объединенных одной темой.

Термины

Поэпизодное построение – это особенность практически любого экранного произведения.

Эпизод – это своего рода минифильм со своей экспозицией, завязкой, кульминацией и развязкой. Эпизод, в свою очередь, нередко строится из нескольких сцен.

Сцена – это действие, происходящее в одном месте.

Анимат - 1. оживленный средствами кинематографа объект;
 2. технология анимирования объектов.

Освоение конкретной мультимедийной программы (Adobe After Effects, Adobe Premiere), на основе которой готовится проект (видеоролик или анимационный фильм).

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

Формы проведения занятия:

- Иллюстрированные беседы
- Лекции
- Семинары
- Просмотры и обсуждения
- Операторские практикумы (документальные зарисовки, съемки в павильоне, натурные съемки)
- Практикумы по компьютерному монтажу
- Работа с архивами (просмотр, сортировка, отбор материала)
- Подготовка конкурсных проектов и проектов для открытых мероприятий

В рамках перечисленных форм работы используются разнообразные методы проведения занятий:

- сочетание словесных и наглядных методов изложения материала
- проектная деятельность
- репродуктивные и творческие подходы к созданию проекта
- групповые и индивидуальные методы творческой деятельности
- ролевая игра
- обучение в сотрудничестве, взаимообучение

Материально-техническое обеспечение программы

Для осуществления образовательного процесса по данной программе необходимо следующее материально-техническое оснащение:

Помещение для проведения теоретических занятий, столы, парты стулья, белая доска, маркеры, магниты для укрепления наглядных материалов.

Технические средства: цифровые видеокамеры, цифровые фотоаппараты, штативы, проекционное оборудование, компьютеры для видео- и аудио монтажа.

Программные средства: необходимое системное программное обеспечение для компьютеров на двух платформах PC и MAC, прикладное программное обеспечение для работы с мультимедиа информацией.

Расходные материалы: флеш и SD накопители, DVD диски.

Пособия и материалы, которые необходимо иметь учащимся

Для занятий учащимся необходимо иметь тетрадь, для конспектов, флэш носитель для записи резервных копий рабочих материалов, возможно использование собственных технических средств (камеры, фотоаппараты).

Формы подведения итогов

Формой итогового контроля может стать защита группового или индивидуального проекта учащегося по теме курса, участие в конкурсах, фестивалях, публикация проекта в сети Интернет.

Источники

Список литературы, рекомендованный детям и родителям в помощь освоения программы

1. Долинин Д. Киноизображение для «чайников». Учебное пособие изд. 8, доп. – Санкт-Петербург, 2008
2. Астахова И.С. – М.: Лучшие книги, 2006. Подробное иллюстративное руководство. Видеомонтаж на домашнем компьютере

Дополнительный список литературы для педагогов

1. Белл Д. А. 3D Studio MAX f/x. Спецэффекты в голливудском стиле. – М.: Диалектика, 1998.
2. Иванов А. Adobe Affects 5.5. Самоучитель по видеомонтажу.- СПб.: Учитель и ученик, КОРОНА принт, 2002. – 320 с.
3. Розенталь А. Создание кино и видеofilьмов как увлекательный бизнес. – М.- Жуковский: Триумф, Эра, 2000. – 352 с.
4. Хеймен Р. Светофильтры / Пер. с англ. – М.: Мир, 1988.
5. Людиновсков С.В. Музыкальный видеоклип своими руками. – М., 2001.

Список Интернет-ресурсов

1. www.vmstudio.narod.ru
2. www.svcd.ru
3. www.spline.ru
4. www.samllab.ru
5. www.avi-mpg.by.ru
6. www.studio-45y.narod.ru
7. www.avistudio.narod.ru
8. [www. http://videovegas.ru/](http://videovegas.ru/)
9. <http://4create.ru/>

Список литературы

1. Астахова И.С. – М.: Лучшие книги, 2006. Серия «Книга + Видеокурс» Pinnacle Studio 10 с нуля*!
2. Иванов А. Видеомонтаж на компьютере. Adobe Affects 5.5., Adobe Premier 6.0-6.5 и другие программы видеомонтажа: Практ. пособ. – СПб.: Учитель и ученик,

КОРОНА принт, 2002

3. Маркота В. В. Видеотехника и видеотелетехнология: Учеб. пособ. Ч. 2. – М.: МГУКИ, 2001
4. Материалы второго Московского Фестиваля и конференции визуальной антропологии «Традиции и объектив. В поисках цельности». – М.:Теис, 2004.
5. Резников Ф. А. Видеомонтаж на персональном компьютере. Adobe Premiere 6.0, Adobe After Effects 5.5. – М.: Триумф, 2000
6. Новейший англо-русский толковый словарь по современной электронной технике. Быстро и легко переводим с английского литературу по компьютерам, телекоммуникациям, электронике, аудио-, видео- и радиотехнике / Сост. И.Л. Мостицкий. – М.: Лучшие книги, 2000
7. Хенингес Х. Я снимаю видеокамерой / Пер. с нем. – М.: Ингербург-бизнес, 1996.

Список литературы, использованной при написании программы

1. Зубрилова Н.А. Дополнительное образование и воспитание детей в Санкт-Петербурге на рубеже XX-XI вв. - С-Пб., 2003
2. Буйлова А.Н., Кленова Н.В. Как организовать дополнительное образование в школе? Практическое пособие. — М.: АРКТИ, 2005
3. Кабаков Е., Дмитриева Н. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса
4. Московский государственный университет культуры и искусств Кафедра виртуальных коммуникаций. КОМПЬЮТЕРНЫЙ ВИДЕОМОНТАЖ. Учебная программа. Москва 2004
5. Познин В. Монтаж на компьютере. Творческий аспект. Уроки Apple. (Серия «Методическое руководство для учителей»)
6. Сборник нормативно-правовых и методических материалов по вопросам воспитания и дополнительного образования: 2004/2005 учебный год/ Сост.: Зубрилова Н.А., Иванова В.П., Компарова К.В. - СПб.: СП5АППО, 2004