

Областная государственная автономная нетиповая образовательная организация
«Центр выявления и поддержки одарённых детей в Ульяновской области
«Алые паруса»

СОГЛАСОВАНО

Экспертным советом
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
Протокол № _____ от «___» _____ 20__

ПРИНЯТО

на заседании Педагогического совета
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
Протокол № ____ от «___» _____ 20__

УТВЕРЖДАЮ

Директор «ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
_____ Т.А. Хмелевская

Приказ № ____ от «___» _____ 20__

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Основы видеодизайна»

направленность: техническая
уровень программы: стартовый

Срок реализации программы: 5 месяцев
Возраст обучающихся: 12 – 17 лет

Автор-разработчик
педагог дополнительного образования
Мастеров Владислав Викторович

Ульяновск, 2026 г.

Структура дополнительной общеразвивающей программы

1 Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цели и задачи программы.	5
1.3 Содержание программы	5
1.3.1 Учебный план	5
1.4 Планируемые результаты.....	10
2 Комплекс организационно-педагогических условий	13
2.1 Календарный учебный график.....	13
2.2 Условия реализации программы	16
2.3 Формы аттестации.....	17
2.4 Критерии оценки.	17
2.5 Воспитательный компонент.....	20
Список литературы.	23
Приложение	24

1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение программы

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79).
- Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573)
- Постановление Правительства Российской Федерации об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ от 11 октября 2023 г. № 1678.
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р».
- Устав «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».
- Локальные акты «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».

Уровень программы: стартовый.

Направленность программы: техническая.

Дополнительность программы по отношению к программам общего образования. Дополнительная общеобразовательная программа «Основы видеодизайна» является общеразвивающей программой технической направленности. Программа ориентирована на обучение детей среднего школьного возраста от 12 до 17 лет. Программа реализуется в рамках центра цифрового образования детей «IT-Куб».

Программа является основой для обучения основам визуального дизайна и способствует развитию любознательности и креативности у школьников.

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы «Основы видеодизайна» продиктована развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека, а также обусловлена тем, что способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к видеодизайну как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в повышении самооценки, в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности.

Новизна программы. Новизна данной программы состоит в том, что занятия формируют базовые навыки работы в видео редакторах с ранних лет, развивает изображение и дает возможность воплотить свои идеи на экране монитора. Полученный навыки работы в младшем школьном возрасте позволят освоить в дальнейшем такие графические редакторы как «After Effects».

Отличительные особенности дополнительной общеразвивающей программы «Основы видеодизайна».

К существенным особенностям относится использование программы After Effects в качестве системообразующего элемента. Данная программа дает возможность каждому ребенку, вне зависимости от способностей, талантов и увлечений, попробовать свои силы в визуальном выражении (в виде готового видеоролика) своих задумок, фантазий.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она позволяет в условиях глубоких изменений социально-экономической среды, происходящих в российском обществе, где особую роль приобретает проблема адаптации детей и подростков к этим изменениям, подготовить их к дальнейшей самостоятельной творческой жизни.

Процесс реализации программы способствует процессу коллективного творчества, прививаются навыки профессиональной деятельности, общему разностороннему развитию личности учащегося, в процессе предлагаемой ему деятельности. В процессе овладения навыками работы с программой затрагиваются и смежные сферы: логика, изобразительное искусство. В процессе приобретения опыта в среде After Effects формируются не только логическое и творческое мышление, но и навыки работы с мультимедиа.

Адресат программы: *возраст детей 12-17 лет.*

Форма обучения: очная.

Формы занятий: индивидуальная, групповая.

Индивидуальная форма занятий позволяет преподавателю построить содержание программы в соответствии с уровнем подготовленности обучающегося.

К наиболее приемлемым для дополнительного образования можно отнести также такие формы, как мастер-классы, дистанционные конкурсы.

Виды занятий: лекции, практические работы. Основной формой является групповое занятие.

Объем программы: 72 часа

Срок освоения программы: 5 месяцев

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 мин.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы: развитие у обучающихся навыков для самостоятельного создания видеороликов художественного направления, способности реализовать свою творческую задумку и подготовка к участию различных конкурсах и фестивалях:

- Региональный этап всероссийского конкурса исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж»
- Региональный фестиваль «Мультград»
- Научно-практическая конференция учащихся «Марс-ИТ» и др.

Задачи:

Образовательные:

- обучить основам видеодизайна
- обучить правильному порядку работы с проектом (структурирование)
- изучить современные мировые стандарты для видео (стандарты кадров, фпс, кодеки)
- обучить пониманию распределения нагрузки на мощность компьютера (при работе с проектом)

Развивающие:

- развить познавательный интерес детей;
- развить творческое воображение, воспитать художественный вкус и образное мышление обучающихся;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развить навык планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

- сформировать интерес к видеодизайну как к инструменту выражения своих мыслей;
- сформировать коммуникативные навыки;
- сформировать культуру уверенного безопасного труда при работе с компьютером.

1.3 Содержание программы

1.3.1 Учебный план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Тема 1. Знакомство с понятием «Видеодизайн». Виды деятельности, в которых применяется видеодизайн, введение в профессию. Основные мировые стандарты в видеопродакшене на сегодняшний день.	2	0	2	Устный опрос, практическая работа.
2	Тема 2. Безопасность в интернете. Расскажем, где брать материалы для работы и каким ресурсом можно доверять. Шрифты, клипарты, видеофутажи.	4	2	6	Устный опрос, практическая работа.
3	Тема 3. Программа «After Effects» – Ознакомление с возможностями, интерфейс и основные функции.	2	4	6	Устный опрос, практическая работа.
4	Тема 4. Логика построения проекта. Грамотная компоновка элементов проекта.	2	4	6	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.
5	Тема 5. Подготовка материалов к работе. Выбор форматов, разрешения, фпс. Основы Adobe Photoshop.	2	4	6	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.
6	Тема 6. Принципы анимации - Ключи - позиция, масштабирование, графики.	2	4	6	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

7	Тема 7. Маска – способы манипуляций с объектами (слоями).	2	4	6	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.
8	Тема 8. Шейпы – внутреннепрограммные элементы. Генерируемые графические анимационные объекты.	2	2	4	Устный опрос, практическая работа.
9	Тема 9. Работа с текстом и его анимацией.	2	2	4	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.
10	Тема 10. Синхронизация музыки и анимации. Добавление звуковых эффектов.	2	2	4	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.
11	Тема 11. Псевдо 3Д в двумерном пространстве программы. Эмитация 3Д пространства.	2	4	6	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.
12	Тема 12. Кеинг. Использование хромакея. Для чего и как с ним работать.	2	2	4	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ
13	Тема 13. Плагины. Возможности и принципы работы. Внешние и внутренние плагины.	2	2	4	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.
14	Тема 14. Плагин Element 3D – программа в программе. Возможности реализации 3Д в программе After Effects. Использование 3д моделей	2	2	4	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.
15	Тема 15. Экспрешены – элементы программирования в анимации и взаимодействии.	2	2	4	Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.
	Итого	28	44	72	

Содержание учебного плана:

Тема 1. Знакомство с понятием «Видеодизайн». Виды деятельности, в которых применяется видеодизайн, введение в профессию. Основные мировые стандарты в видеопродакшене на сегодняшний день.

Теория. Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Краткий обзор программ.

Практика. Работа с интерфейсом, инструментами и настройка ключевых кадров

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 2. Безопасность в интернете. Расскажем, где брать материалы для работы и каким ресурсом можно доверять. Шрифты, клипарты, видеофутажи.

Теория. Ресурсы для поиска материалов для проекта.

Практика. Ищем картинки, видео и фотографии для проекта.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 3. Программа «After Effects» – Ознакомление с возможностями, интерфейс и основные функции.

Теория. Изучение функционала и инструментов.

Практика. Разбираем примеры использования программы.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 4. Логика построения проекта. Грамотная компоновка элементов проекта.

Теория. Иерархия (папки, композиции, слои)

Практика. Строим элементарный проект

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 5. Подготовка материалов к работе. Выбор форматов, разрешения, фпс. Основы Adobe Photoshop.

Теория. Понятие – формата, разрешения, фпс. Интерфейс фотошоп, основные инструменты.

Практика. Вырезаем картинку из фона в Фотошоп.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 6. Принципы анимации - Ключи - позиция, масштабирование, графики.

Теория. Подробный разбор трансформаций.

Практика. Работаем с слоями (усложненная анимация)

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышшь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 7. Маска – способы манипуляций с объектами (слоями).

Теория. Что такое маска и способы ее применения.

Практика. Разбираем работу масок на примерах.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышшь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 8. Шейпы – внутрепрограммные элементы. Генерируемые графические анимационные объекты.

Теория. Шейпы – что это такое и как можно применить.

Практика. Создаем шейпы и анимируем их.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа.

Оборудование. Ноутбуки, мышшь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 9. Работа с текстом и его анимацией.

Теория. Способы построения текста, анимация по маске, пресеты для текста.

Практика. Создание текста и анимация разными способами.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышшь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 10. Синхронизация музыки и анимации. Добавление звуковых эффектов.

Теория. Совмещение музыки и видеоряда. Подгонка таймингов.

Практика. Добавляем музыкальный трек в проект.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышшь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 11. Псевдо 3Д в двумерном пространстве программы. Эмитация 3Д пространства.

Теория. Понимание псевдо 3д пространства.

Практика. Построение слова в 3д пространстве.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышшь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 12. Кеинг. Использование хромакея. Для чего и как с ним работать.

Теория. Почему хромакей зеленый и может ли он быть других цветов.

Практика. «Вырезаем» фон из видео.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 13. Плагины. Возможности и принципы работы. Внешние и внутренние плагины.

Теория. Что такое плагин и как с ним работать.

Практика. Разбираем несколько плагинов на примере.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 14. Плагин Element 3D – программа в программе. Возможности реализации 3Д в программе After Effects. Использование 3д моделей.

Теория. Настоящее 3Д, 3Д модели и их анимация

Практика. Разбираем интерфейс плагина.

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

Тема 15. Экспрешены – элементы программирования в анимации и взаимодействии. (16ч)

Теория. Что такое экспрешен и зачем его используют.

Практика. Написание простых экспрешенов

Форма контроля. Устный опрос, практическая работа, демонстрация работ.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, интерактивная панель.

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты:

- развитое образно-логическое мышление и способность к самореализации.
- овладение навыками сотрудничества, а также сформированное толерантное сознание в процессе создания видео-проекта;
- наличие представлений о графической культуре как части мировой культуры;
- понимание роли графического языка в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области видеомонтажа в условиях развития информационного общества;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

Метапредметные результаты

У обучающихся сформированы универсальные учебные действия:

- регулятивные: понимание и принятие учебной задачи, сформулированной педагогом; планирование своих действий на отдельных этапах проектной работы; осуществление контроля, коррекции и оценки результатов своей деятельности; рефлексия; умение работать с информационными ресурсами (литературой, источниками в сети Интернет); понимание и применение полученной информации при выполнении заданий; проявление индивидуальных творческих способностей;
- познавательные: умение собирать из разных источников и преобразовывать информацию из одной формы в другую; развивать интерес к практической работе на компьютере;
- коммуникативные: включение в диалог, в коллективное обсуждение, проявление инициативы и активности; умение продуктивно работать в группе; умение формулировать свои затруднения; сотрудничество; слушать собеседника; договариваться о распределении функций в совместной деятельности, приходить к общему решению; формулировать собственное мнение и позицию.

Предметные результаты

- владение широким арсеналом технических средств, для создания готового видеоролика;
- знание программ по видеодизайну, использование их для создания своего проекта;
- умение использовать основные элементы, инструменты и внутренние плагины;
- научатся работать со слоями – трансформация и манипуляция;
- получают опыт работы командной работы над проектом;
- формирование графической культуры; формирование представления о графических средствах отображения, создания, хранения, передачи и обработки информации;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях;

- формирование умений применять знания и умения для решения различных прикладных задач;
- овладение компьютерными технологиями для получения готового видеоролика
- узнают принципы организации проекта (составление планов работ, создание схем взаимодействия объектов, разбиение задач на подзадачи, распределение ролей объектов и т.д.);
- научатся как правильно искать материалы для работы в сети интернет (понимание лицензий).

Программа может корректироваться в ходе деятельности самого обучающегося, который оказывается субъектом, конструктором своего образования, полноправным источником и организатором своих знаний.

2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель: 18

Количество учебных дней: 36

Даты начала и окончания учебного периода: 14.09.26-31.01.27

№ п/п	Тема занятия	Кол- во час- сов	Форма занятия	Форма контроля	Дата проведе- ния занятия		При- чина изме- не- ния даты
					плани- руемая	фак- тиче- ская	
1.	Техника безопасности и правила пове- дения в компьютерном классе. Крат- кий обзор программы.	2	Лекция, беседа	Устный опрос.			
2.	Интерфейс программы After Effects	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Устный опрос, практи- ческая работа.			
3.	Основные инструменты программы	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Устный опрос, практи- ческая работа.			
4.	Слои и композиции	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Устный опрос, практи- ческая работа.			
5.	Иерархия слоев. Управляющий слой.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Устный опрос, практи- ческая работа.			
6.	Анимация – понятие ключей. Транс- формация.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Устный опрос, практи- ческая работа.			
7.	Трансформация – Position, Scale, Rota- tion	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
8.	Трансформация – Position, Scale, Rota- tion	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос, наблю- дение.			
9.	Трансформация – Position, Scale, Rota- tion	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			

10.	Маска – параметры и способы использования.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
11.	Маска – анимация параметров	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
12.	Маска – анимация параметров	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение, устный опрос.			
13.	Маска – анимация параметров	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
14.	Маска – кривые Corner, Bezier	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
15.	Маска – кривые Corner, Bezier	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
16.	Работа с текстом – общие понятия	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
17.	Текст – окно параметров	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
18.	Текст – Анимация прессетами	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
19.	Текст – Анимация прессетами	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
20.	Текст – Анимация по маске	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
21.	Текст – Анимация по маске	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
22.	Шейпы- внутрипрограммные объекты	2	Самостоятельная работа.	Практическая работа.			
23.	Шейпы – настройка и анимация	2	Самостоятельная работа.	Практическая работа.			
24.	Шейпы – настройка и анимация	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
25.	Шейпы – эффекты, тонкая настройка	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			
26.	Шейпы – эффекты, тонкая настройка	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос.			

27.	Основы Photoshop – основные инструменты	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
28.	Основы Photoshop – основные инструменты	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
29.	Вырезаем объект из фона в Photoshop для дальнейшей работы в After Effects	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос, наблюдение.			
30.	Смешивание (Mode) - разбор видов и способы применения.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
31.	Смешивание (Mode) - разбор видов и способы применения.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
32.	Маскирование (Track Matte)	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, устный опрос, наблюдение.			
33.	Маскирование (Track Matte)	2	Самостоятельная работа.	Практическая работа, наблюдение.			
34.	Маскирование (Track Matte)	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
35.	Псевдо 3Д – камера, нуль объект, 3д слой. Управление камерой.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
36.	Псевдо 3Д – камера, нуль объект, 3д слой. Управление камерой.	2	Комбинированное занятие (мастер-класс).	Практическая работа, наблюдение.			
Итого: 72 часа							

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Группа располагается в учебном кабинете. Кабинет обеспечен соответствующей мебелью: рабочими столами, стульями, компьютерами, программным обеспечением, выходом в интернет, мультимедийной доской, столом для руководителя.

Группа учеников состоит из 10-12 человек.

Рабочее место оснащено столом, стульями, персональным компьютером или ноутбуком, компьютерной мышью, программным обеспечением.

К работе в объединении дети приступают после проведения руководителем соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы, объявлением темы занятия, плана работы. Новую тему руководитель объясняет с применением технологий мультимедиа.

Методическое обеспечение

Методическое обеспечение программы включает в себя: дидактический материал – презентации, видеозаписи, таблицы, схемы, плакаты, мультимедийные материалы.

Дидактический и раздаточный материал создается, подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностей.

К работе обучающиеся приступают после проведения соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы, объявления темы занятия, плана работы. Новую тему педагог объясняет с применением технологий мультимедиа.

Методические материалы

1. Черников, С. В. Adobe Premiere Pro CS3. Видеомонтаж с нуля! (+ CD-ROM) / С. В. Черников, В. С. Пташинский. – Москва: СПб. [и др.] : Питер, 2012. – 272 с.

2. Алешин, Л. И. Компьютерный видеомонтаж / Л. И. Алешин. – М.: Форум, 2012. – 176 с

3. Пташинский, В. С. 100% самоучитель Adobe After Effect CS3. Профессиональный видеомонтаж / В. С. Пташинский. – М.: Триумф, 2008. – 272 с.

Интернет ресурс – <https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/get-started.html> (дата посещения: 01.04.2026)

Прикладные мультимедийные средства:

программа AfterEffects (Моушен графика/ Motion Graphics).

Для диагностики успешности освоения учебной программы используются:

– метод наблюдения;

– метод анализа продуктов образовательной деятельности обучающегося.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать наглядные пособия следующих видов:

- схематический или символический (таблицы, схемы, рисунки, графики, диаграммы);
- картинный (иллюстрации, слайды, презентации, фотоматериалы и др.);
- дидактические пособия (раздаточный материал, вопросы и задания для устного или письменного опроса, тесты, практические задания, упражнения);
- учебные и методические пособия (учебники, учебно-методические пособия, пособия для самостоятельной работы и др.).

При подготовке к занятиям большое внимание уделяется нормам организации учебного процесса и дидактическим принципам. Прежде всего это принцип наглядности, так как психофизическое развитие обучающихся, на которое рассчитана данная программа, характеризуется конкретно-образным мышлением. Ориентируясь на этот принцип, педагог составляет учебно-тематическое планирование с учетом возможности его изменения.

В программе учитывается взаимосвязь репродуктивной и проблемной формы обучения, коллективной и самостоятельной работы. Используются активные и интерактивные формы учебного сотрудничества: «учитель-ученик», парная и групповая работа.

Информационное обеспечение

Персональный компьютер с пакетом офисных программ: текстовый редактор, редактор таблиц, программа для демонстрации презентаций, программа для проведения видеоконференцсвязи и выходом в сеть Интернет, программа AfterEffects (Моушен графика/ Motion Graphics).

Кадровое обеспечение. В реализации программы занят педагог дополнительного образования, Мастеров Владислав Викторович.

2.3 Формы аттестации

Формы проведения аттестации: защита проекта, соревнования различного уровня.

Формы подведения итогов:

- защита проекта;
- соревнования различного уровня.

2.4 Критерии оценки

Оценочные материалы выражаются в успешной сдаче текущих и итоговых задач по разделам программы, в участии школьников в ВсОШ и других конкурсах.

В образовательном процессе для диагностики успешности освоения учебной программы используются:

- метод наблюдения;
- метод анализа продуктов образовательной деятельности обучающегося.

Формы диагностики:

1. Промежуточная диагностика, проводится по завершении полугодия или года обучения (при переводе на следующий учебный год).

2. Итоговая диагностика, проводится после завершения всей учебной программы.

Предметом оценки служат умения и знания, направлены на формирование общих и профессиональных компетенций.

Оперативный контроль учебных достижений осуществляется на протяжении всех занятий и имеет своей целью оценку систематичности учебной работы обучающихся по формированию знаний и умений в рамках освоения данного материала. Проводится в процессе устного опроса, проведения практических работ, выполнения индивидуальных заданий и т.п.

Задачи текущего контроля:

- повышение мотивации обучающихся к регулярной учебной работе;
- развитие навыков самостоятельной работы;
- обеспечение обратной связи между обучающимися и преподавателем, на основании которой устанавливается, как обучающиеся воспринимают и усваивают учебный материал;
- дифференциация итоговой оценки знаний.

Способы определения результативности

В образовательном процессе для диагностики успешности освоения учебной программы используются:

- метод наблюдения;
- метод анализа продуктов образовательной деятельности обучающегося.

Оценка формирования команды по следующим критериям:

- сплоченность команды;
- согласованность индивидуальных целей членов команды;
- эффективности работы в команде в сравнении с эффективностью работы над индивидуальными проектами;
- выделение лидера команды.

Виды контроля:

- предварительный: опрос, практическая работа над созданием цифрового продукта в определенной тематике;
- текущий: конкурсы внутри объединения, дискуссии;
- итоговый: защита проектов.

Критерии оценивания работы над проектом:

- **актуальность проекта** (обоснованность проекта в настоящее время, которая предполагает разрешение имеющихся по данной тематике противоречий);
- **самостоятельность** (уровень самостоятельной работы, планирование и выполнение всех этапов проектной деятельности самими учащимися, направляемые действиями координатора проекта без его непосредственного участия);

- **проблемность** (наличие и характер проблемы в проектной деятельности, умение формулировать проблему, проблемную ситуацию);
- **содержательность** (уровень информативности, смысловой емкости проекта);
- **научность** (соотношение изученного и представленного в проекте материала, а также методов работы с таковыми в данной научной области по исследуемой проблеме, использование конкретных научных терминов и возможность оперирования ими)
- **работа с информацией** (уровень работы с информацией, способа поиска новой информации, способа подачи информации - от воспроизведения до анализа);
- **системность** (способность рассматривать все явления, процессы в совокупности, выделять обобщенный способ действия и применять его при решении задач в работе);
- **интегративность** (связь различных областей знаний).

Критерии оценивания «продукта» проектной деятельности:

- **полнота реализации проектного замысла** (уровень воплощения исходной цели, требований в полученном продукте, все ли задачи оказались решены);
- **соответствие контексту проектирования** (важно оценить, насколько полученный результат экологичен, т. е. не ухудшит ли он состояние природной среды, здоровье людей, не внесет ли напряжение в систему деловых (межличностных) отношений, не начнет ли разрушать традиции воспитания, складывавшиеся годами);
- **соответствие культурному аналогу, степень новизны** (проект как «бросок в будущее» всегда соотносится с внесением неких преобразований в окружающую действительность, с ее улучшением. Для того чтобы оценить сделанный в этом направлении вклад, необходимо иметь представление о соответствующем культурном опыте.);
- **социальная (практическая, теоретическая) значимость;**
- **эстетичность;**
- **потребность дальнейшего развития проектного опыта** (некий предметный результат, если он оказался социально значимым, требует продолжения и развития. Выполненный по одному предмету учебный проект обычно порождает множество новых вопросов, которые лежат уже на стыке нескольких дисциплин).

Критерии оценивания оформления проектной работы:

- **правильность и грамотность оформления** (наличие титульного листа, оглавления, нумерации страниц, введения, заключения, словаря терминов, библиографии);

- **композиционная стройность, логичность изложения** (единство, целостность, соподчинение отдельных частей текста, взаимозависимость, взаимодополнение текста и видеоряда, Отражение в тексте причинно-следственных связей, наличие рассуждений и выводов);

- **качество оформления** (рубрицирование и структура текста, качество эскизов, схем, рисунков);

- **наглядность** (видеоряд: графики, схемы, макеты и т.п., четкость, доступность для восприятия);

- **самостоятельность.**

Критерии оценивания презентации проектной работы (продукта):

- **Качество доклада** (композиция, полнота представления работы, подходов, результатов; аргументированность и убежденность);

- **объем и глубина знаний по теме (или предмету)** (эрудиция, наличие междисциплинарных (межпредметных) связей);

- **полнота раскрытия выбранной тематики исследования при защите;**

- **представление проекта** (культура речи, манера, использование наглядных средств, чувство времени, импровизационное начало, держание внимания аудитории);

- **ответы на вопросы** (полнота, аргументированность, логичность, убежденность, дружелюбие);

- **деловые и волевые качества докладчика** (умение принять ответственное решение, готовность к дискуссии, доброжелательность, контактность);

- **правильно оформленная презентация.**

2.5 Воспитательный компонент

Цель воспитательной работы. Создать условия для гармоничного развития личности обучающихся, формирования у них ключевых социальных и личностных компетенций через контекст интересного и познавательного изучения основ видеодизайна.

Задачи воспитательной работы:

1. **Сформировать интерес:** одной из главных задач воспитательной работы является стимулирование интереса обучающихся к изучению **видеодизайна**. Это может быть достигнуто через привлечение интерактивных методов обучения, игр, презентаций, использование практических примеров и задач, которые позволяют обучающимся увидеть практическое применение знаний.

2. **Развить творческое мышление:** воспитательная работа также направлена на развитие творческого мышления обучающихся. Это может быть достигнуто через постановку нетипичных задач, проблемных ситуаций и проектов, которые требуют от обучающихся нестандартного подхода к решению исследовательских задач.

3. *Развить коммуникативные навыки*: программа также ставит перед собой задачу развития коммуникативных навыков обучающихся. Это может быть достигнуто через проведение групповых проектов, коллективное решение задач, дискуссии и обмен мнениями.

4. *Сформировать самостоятельность и ответственность*: воспитательная работа направлена на формирование у обучающихся навыков самостоятельной работы и ответственности за свои действия. Это может быть достигнуто через постановку перед обучающимися задач, требующих самостоятельного исследования и решения, а также оценки результатов своей работы.

5. *Развить ценностное отношение к дизайну и науке*: программа также ставит перед собой задачу формирования у обучающихся ценностного отношения к видеодизайну и информационным технологиям в целом. Это может быть достигнуто через показ применения знаний в реальной жизни, изучение развития информационных технологий, дизайна и видеодизайна, научных открытий, а также обсуждение этических аспектов научной работы.

6. *Сформировать навыки работы в коллективе*: программа также направлена на формирование навыков работы в коллективе и сотрудничества. Это может быть достигнуто через проведение групповых проектов, совместное решение задач, обсуждение концепций и методов.

Приоритетные направления воспитательной деятельности

- воспитание положительного отношения к труду и творчеству.

Формы воспитательной работы:

- беседа, лекция, дискуссия.

Методы воспитательной работы:

- беседа, дискуссия, создание воспитывающих ситуаций, соревнование, игра, анализ результатов деятельности.

Планируемые результаты воспитательной работы:

1. Формирование интереса к информационным технологиям: обучающиеся проявляют интерес к изучению информатики, видят ее практическую применимость и осознают ее значимость в повседневной жизни.

2. Развитие творческого мышления: обучающиеся способны применять творческий подход к решению задач информатики, искать нетрадиционные решения, а также создавать исследовательские проекты.

3. Развитие коммуникативных навыков: обучающиеся умеют выражать свои мысли и идеи, аргументировать свои решения, слушать и уважать точку зрения других участников обсуждения.

4. Формирование самостоятельности и ответственности: обучающиеся проявляют самостоятельность в выполнении заданий, организации своей работы и принятии решений. Они также осознают свою ответственность за результаты своей деятельности.

5. Развитие ценностного отношения к информатике, дизайну и науке: обучающиеся ценят информатику как инструмент познания мира, понимают ее роль в научных исследованиях и развитии технологий, а также осознают этические аспекты научной работы.

6. Формирование навыков работы в коллективе: обучающиеся умеют

эффективно работать в группе, сотрудничать, разделять обязанности и достигать общих целей.

7. Развитие аналитического мышления: обучающиеся способны анализировать сложные задачи, выделять ключевые аспекты, применять соответствующие методы решения и делать логические выводы.

8. Повышение уровня информационной грамотности: обучающиеся усваивают основные понятия информатики, программирования, видеодизайна, методы и алгоритмы, способны применять их для решения различных задач.

Календарный план воспитательной работы

Тема занятия	Воспитательный компонент
1. Знакомство с пространством интерфейса программы After Effects	- Ознакомление с особенностями интерфейса окон управления программой. Окно импорта, настройки эффектов, окно предпросмотра получающегося результата, окно эффектов и экспрешенов, таймлайн с управляющими функциями. - Развитие умения работы и ориентирования в программе.
2. Создание личного проекта в After Effects	- Создание и управление композициями. - Импорт материалов и внутрипрограммных объектов. - Дальнейшая манипуляция и анимация объектов - Экспорт готового видеоролика - Понимания основ дизайна и оформления проекта, защиты проекта.
3. Реализация алгоритмов в After Effects	- Управлением слоями (объектами). Понимание иерархии воздействия слоев друг на друга, эффектов, смешиваний. Манипуляции с масками. Написание экспрешенов. Комбинирование эффектов между собой.
4. Создание личного проекта в After Effects	- Ознакомление с основами создания личных проектов в After Effects - Развитие умения разработки тематического проекта, его дизайна и оформления, защиты проекта.

Воспитательный компонент программы направлен на развитие обучающихся не только в области знаний и навыков в видео дизайне и дизайне в общем, но также способствует формированию логического мышления, аналитического мышления, умения работать в команде, поощряет творческое мышление и интерес к творческому процессу.

Список литературы

Литература для педагога:

1. Черников, С. В. Adobe Premiere Pro CS3. Видеомонтаж с нуля! (+ CD-ROM) / С. В. Черников, В. С. Пташинский. – Москва: СПб. [и др.] : Питер, 2012. – 272 с.
2. Алешин, Л. И. Компьютерный видеомонтаж / Л. И. Алешин. – М.: Форум, 2012. – 176 с
3. Пташинский, В. С. 100% самоучитель Adobe After Effect CS3. Профессиональный видеомонтаж / В. С. Пташинский. – М.: Триумф, 2008. – 272 с.
4. after-effects [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/get-started.html> (дата посещения: 09.02.2026)

Литература для обучающихся:

1. Дмитрий, К. Видеоанимация. After Effects, Premiere Pro, Flash: Самоучитель / Д. Кирьянов, Е. Кирьянова. – М., 2009. – 309 с.
2. Соколов, А. Монтаж. Телевидение. Кино. Видео / А. Соколов. – М.: Издательство «625», 2001. – 207 с.

Литература для родителей:

1. Энг, Т. Цифровое видео. Справочник / Т. Энг. – М.: АСТ, 2021. – 1000 с.
2. Ричардсон, Я. Видеокодирование. H.264 и MPEG-4 – стандарты нового поколения / Я. Ричардсон. – М.: Техносфера, 2018. – 288 с.

Приложение

Оценочные материалы

Тест по технике безопасности

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Выберите один вариант ответа:

I. Общие правила поведения и ТБ в кабинете

1. Перед началом работы в кабинете необходимо:

- 1) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;
- 2) пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
- 3) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.

2. Можно ли приносить в кабинет продукты питания и напитки?

- 1) нет;
- 2) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;
- 3) да.

*3. Что **можно делать** обучающемуся в компьютерном классе **только с разрешения педагога**?*

- 1) сдвигать с места монитор и/или системный блок;
- 2) устанавливать или удалять программы на компьютер;
- 3) отключать и подключать устройства к компьютеру.

4. При появлении запаха гари или странного звука обучающимся необходимо

- 1) продолжить работу за компьютером;
- 2) сообщить об этом учителю;
- 3) немедленно покинуть класс.

5. В случае пожара необходимо

- 1) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
- 2) немедленно покинуть компьютерный класс;
- 3) выключить компьютер и покинуть здание.

*6. Какие из перечисленных действий **не запрещаются** в кабинете?*

- 1) отключать и подключать устройства к компьютеру;

Продолжение приложения

2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;

3) работать двум обучающимся за одним компьютером.

7. Сколько обучающихся допускаются одновременно к работе за одним компьютером?

1) двое;

2) трое;

3) один;

4) четыре.

8. Какие действия **не запрещены** правилами поведения в кабинете?

1) пройти в кабинет без обуви;

2) работать с влажными или грязными руками;

3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов.

II. Правила работы за компьютером

9. Можно ли перезагружать ПК во время работы на уроке

1) да, если это необходимо;

2) можно, но только с разрешения учителя;

3) нет.

10. Если персональный компьютер не включается, необходимо:

1) проверить питание;

2) проверить переключатели;

3) сообщить учителю.

11. Можно ли выключать ПК по окончании работы на занятии?

1) да, при необходимости;

2) да;

3) нет.

12. Какие компьютерные программы можно запускать обучающимся во время урока?

1) любые;

2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;

3) только те, которые изучали раньше.

13. Что делать если не работает клавиатура или мышка?

1) проверить, подключено ли устройство к ПК;

2) перезагрузить ПК;

Продолжение приложения

3) сообщить учителю.

14. Что нужно сделать по окончании работы за ПК?

1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить ПК;

2) покинуть кабинет;

3) выключить компьютер.

III. Сохранение здоровья при работе за компьютером

15. Можно ли работать за компьютером при плохом самочувствии?

1) нет;

2) да, если разрешил учитель;

3) да.

Правильные ответы:

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
ответ	3	1	3	2	1	3	1	1	2	3	1	2	3	1	1	

Продолжение приложения

Методические рекомендации по проведению занятий с применением оборудования

Использование интерактивной доски на занятиях

Интерактивная доска (ИД) – сенсорный экран, подсоединенный к компьютеру, изображение с которого передает на доску проектор. Вместе они являются интерактивным комплексом. В программном обеспечении любой ИД имеются различные функции, с помощью которых можно продуктивно работать с любыми объектами на доске: перемещать, группировать, скрывать за шторкой, делать съемку экрана, видеозапись урока и многое другое.

Виды и типы интерактивных досок.

Сегодня в России в основном продаются модели досок следующих производителей:

1. Smart (доски SmartBoard) - Канада
2. Hitachi (доски StarBoard и FX-DUO) - Япония
3. Panasonic (доски Panaboard) - Япония
4. PolyVision (доски Walk-and-Talk и Webster) - США
5. Sahara Interactive (доски Communicator77 и Penbord) - Бельгия
6. Triumph (доски Triumphboard) – Чехия
7. QOMO HiteVision (доски QWB200 и QWB300) – США
8. InterWrite (доски InterWriteBoard) - США
9. Prometeon LTD (доски AktivBoard) – Англия

Интерактивные доски делятся на два класса в зависимости от расположения проектора: с фронтальной и обратной проекцией.

Доски с фронтальной проекцией распространены наиболее широко, хотя и обладают очевидным недостатком: докладчик может загораживать собой часть изображения. Чтобы этого не было, проектор подвешивают под потолком как можно ближе к доске, объектив наклоняют вниз, а возникающие трапециевидные искажения компенсируют с помощью системы цифровой коррекции.

Доски с обратной проекцией, где проектор находится позади экрана, существенно дороже и занимают в аудитории больше места, чем доски с прямой проекцией. Поскольку экран работает на просвет, возможны проблемы с видимостью изображения под большими углами.

Проектор и компьютер для работы с интерактивной доской могут быть практически любыми (например, те, что уже есть в школе) – специальных требований к ним для работы с доской не предъявляется.

Преимущества и недостатки интерактивных досок

Преимущества для педагогов:

1. Работа с доской в полной мере позволяет реализовать принцип наглядности;

Продолжение приложения

2. Поощряет импровизацию и гибкость, позволяя рисовать и делать записи поверх любых приложений;

3. Позволяет сохранять и распечатывать изображения на доске, включая любые записи, сделанные во время занятия, не затрачивая при этом много времени и сил и упрощая проверку усвоенного материала;

4. Разнообразие цветов, доступных на интерактивной доске, позволяет выделять важные области и привлекать внимание к ней, связывать общие идеи или показывать их отличие и демонстрировать ход размышления.

5. Возможность вынести ключи решений на доску. Их можно временно спрятать за каким-либо объектом на рабочем слайде или поместить на следующий слайд.

6. Значительно экономит время при подготовке к урокам за счет встроенных функций ПО;

7. Удобна при работе в большой аудитории;

8. Вдохновляет преподавателей на поиск новых подходов к обучению, стимулирует профессиональный рост.

9. Учителя иностранного языка имеют преимущества перед учителями других предметов, так как наш предмет разносторонний, охватывает многие области: географию, историю, литературу, экономику, экологию, биологию, математику, физику и химию тоже и многое другое. Поэтому мы можем использовать программное обеспечение доски и её возможности в полном объёме!

10. Учителя иностранного языка имеют хорошую возможность интерактивного использования видеотрейлеров и изображений страноведческого характера для приобщения учащихся к культуре стран изучаемого языка.

Преимущества для учащихся:

1. Делает занятия интересными и является мощным инструментом для развития мотивации к обучению;

2. Предоставляет больше возможностей для активного участия в учебном процессе;

3. Облегчает понимание сложного материала в результате более ясного, эффективного и динамичного его представления;

4. Способствует развитию творчества и самостоятельности учащихся;

5. Возможность вырезать и стирать объекты с экрана, копировать и вставлять их, отменять или возвращать действия придает учащимся больше уверенности: они знают, что всегда могут вернуться на шаг назад, что-то изменить или исправить.

Среди недостатков или возможных трудностей, можно отметить:

1. Недостаточно приспособленное для педагогов программное обеспечение досок;

2. Невозможность обновления существующего ПО из-за отсутствия выхода в Интернет;

Окончание приложения

3. Наличие нескольких разных типов интерактивных досок, программы которых несовместимы;

4. Наличие чисто технических проблем: при скачках напряжения или отказе доски по неизвестной причине далеко не все учителя сумеют найти верное решение проблемы;

5. Интерактивные доски намного дороже, чем стандартные доски или же проектор с экраном.

6. Поверхность интерактивных досок может повредиться, замена поврежденной поверхности также очень дорогостоящая услуга (в России такой ремонт, возможно, будет равноценен покупке новой доски).

7. Если к интерактивной доске разрешен удаленный доступ, то некоторые пользователи могут передать на экран нежелательное сообщение или рисунок.

8. Необходимость временного ограничения работы с интерактивной доской на уроке из-за необходимости соблюдать санитарные нормы.

Сан Пин по использованию интерактивной доски

5.7. Классные доски (с использованием мела) должны быть изготовлены из материалов, имеющих высокую адгезию с материалами, используемыми для письма, хорошо очищаться влажной губкой, быть износостойкими, иметь темно-зеленый цвет и антибликовое покрытие.

Классные доски должны иметь лотки для задержания меловой пыли, хранения мела, тряпки, держателя для чертежных принадлежностей.

При использовании маркерной доски цвет маркера должен быть контрастным (черный, красный, коричневый, темные тона синего и зеленого).

Допускается оборудование учебных помещений и кабинетов интерактивными досками, отвечающими гигиеническим требованиям. При использовании интерактивной доски и проекционного экрана необходимо обеспечить равномерное ее освещение и отсутствие световых пятен повышенной яркости.

(В данном разделе использованы материалы из интернет-ресурса: [Интерактивная доска для начинающих | Статья на тему: | Образовательная социальная сеть \(nsportal.ru\)](#))