УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА пгт. НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
педагогического/методического совета
МБОУ ДО ЦДТ пгт. Новомихайловский
от «30» декабря 2016 г.
Протокол № 2

Утверждаю
Директор МБОУ ДО
ЦДТ пгт. Новомихайловский
М.П. И.Г. Варельджан

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

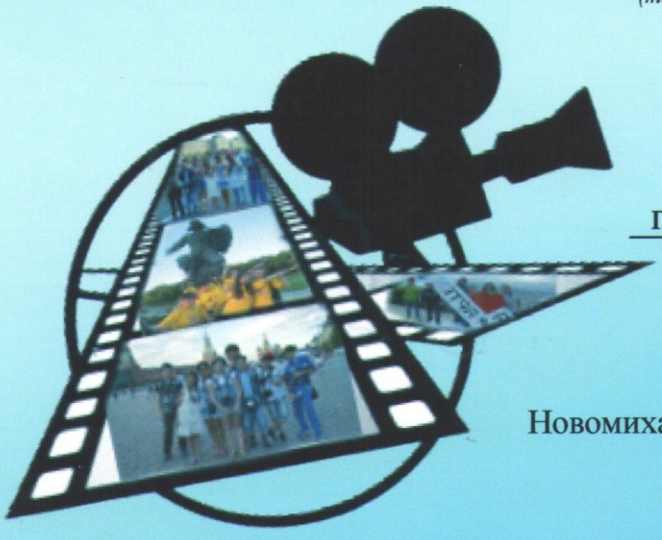
«ТВиКС»
(наименование объединения)

Уровень программы: *базовый*
(ознакомительный, базовый или углубленный)

Срок реализации программы: *2 года (360 часов)*
(общее количество часов)

Возрастная категория: *от 11 до 15 лет*

Вид программы: *авторская*
(типовая, модифицированная, авторская)



Автор-составитель:
Цветкова Ритта Федкановна
педагог дополнительного образования
(Ф.И.О. и должность разработчика)

Новомихайловский, 2016

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа студии медиатворчества «ТВиКС» имеет социально-педагогическую направленность и ориентирована на развитие личностных качеств, коммуникативных навыков, социальную адаптацию в окружающем мире при педагогической поддержке в процессе создания собственных медиапродуктов.

Новизна.

Программа «ТВиКС» разработана педагогом дополнительного образования с учетом многолетнего опыта работы в области медиатворчества и впервые реализуется в Центре детского творчества пгт. Новомихайловский. Новое направление вызывает у учащихся естественный, вполне обоснованный интерес и желание активно участвовать в творческом процессе создания собственных медиапродуктов, для привлечения внимания детей и подростков к актуальным проблемам общества, что способствует их самовыражению и самореализации.

Актуальность.

Медиатворчество современно, востребовано, привлекательно для учащихся всех возрастов. Оно способно реализовать эмоциональные потребности подростка и спектр творческих возможностей с помощью информационно-коммуникационных технологий через обучение универсальным практическим навыкам.

Педагогическая целесообразность.

Данная программа опирается на тенденции развития современных учащихся, способствует созданию «ситуации успеха» и осуществлению психолого-педагогической поддержки каждого учащегося.

В процессе медиатворчества учащиеся не только получают необходимые знания, умения, навыки для создания собственных информационных продуктов, но и развивают такие качества личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения.

Формирование ключевых компетенций, а именно коммуникативной, деятельностной, информационной, социальной, креативной, способствует готовности учащихся к эффективной и продуктивной деятельности. Сочетание системно-деятельностного подхода и современных педагогических технологий, которые способствуют формированию у учащихся ключевых компетенций, является педагогически целесообразным.

Отличительные особенности программы.

Анализ программ по медиатворчеству, размещенных в свободном доступе в сети Интернет показал следующее:

✓ Целью программ краевой киношколы «Видеодорожка» (Пермский край) и передвижной школы кино- и тележурналистики (г. Владивосток Приморского края) является профессиональное самоопределение учащихся.

Программы ориентированы на изучение истории родного региона и создание новых фильмов.

✓ Программа детского киноклуба «Самолет» О.С. Мирошкиной ориентирует на развитие навыков критического анализа медиатекстов через знакомство с технологиями кинопроизводства.

Отличительными особенностями программы «ТВиКС» от перечисленных ранее программ являются:

✓ ориентированность на развитие личностных качеств, коммуникативных навыков, социальную адаптацию в окружающем мире путем педагогической поддержки в процессе специально организованной практической деятельности;

✓ модульно-блочный принцип построения учебного плана;

✓ подбор содержания программы основан на системно-деятельностном подходе - учащиеся получают теоретические знания через практическую деятельность;

✓ в практическую деятельность включены интерактивные формы обучения;

✓ в информационном обеспечении используются мультимедиа продукты, созданные учащимися студии «ТВиКС» и других регионов Российской Федерации, ставшие призерами Всероссийских конкурсов;

✓ планируемым результатом программы являются созданные учащимися медиапродукты – проекты социальной направленности;

✓ использованная разработчиком литература.

Адресат программы.

Возраст учащихся, участвующих в реализации данной рабочей программы от 11 до 15 лет. В объединении могут заниматься мальчики и девочки, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

Группы учащихся могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные. Наполняемость групп – 12 человек. На основании СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 "Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы" группа разбивается на 3 подгруппы в количестве 4-х человек.

Набор в объединение производится по желанию учащихся и их родителей. После проведения собеседования определяется год обучения, который соответствует уровню знаний и умений учащегося.

При наборе учитывается степень сформированности интересов к данной предметной области. Программа предназначена для учащихся с различными психофизическими возможностями здоровья.

Уровень программы, объем и сроки реализации программы.

Программа «ТВиКС» реализуется на базовом уровне и рассчитана на 2 года обучения:1-й год обучения - 144 часа; 2-й год обучения – 216 часов. Общий объем программы составляет 360 часов. При разработке использован модульно-блочный принцип построения.

Формы обучения.

Форма обучения по программе «ТВиКС» - очная. Формы организации деятельности: индивидуальная, в парах, работа по подгруппам, групповая.

Режим занятий.

1-й год обучения - 2 раза в неделю по 2 учебных часа, всего 144 часа в год; 2-й год обучения - 2 раза в неделю по 3 учебных часа или 3 раза по 2 учебных часа, всего 216 часов в год.

Особенности организации образовательного процесса.

В объединении могут быть сформированы группы учащихся одного возраста или разных возрастных категорий (разновозрастные группы), являющиеся основным составом объединения. Состав группы постоянный.

Занятия могут быть индивидуальные, в парах, работа по подгруппам и группам. В программе используются следующие формы проведения занятий: ролевая, деловая и коммуникативная игра, мастер-класс, тренинг, практическое занятие, эвристическая беседа, дискуссия, диспут, мозговой штурм, круглый стол, телесалон, телешоу, телепередача, фотогалерея, презентация, игра-путешествие, открытое занятие, интервью, встреча с интересными людьми, брифинг, репортаж, аукцион идей, творческий отчет, гостиная, музыкальный магазин, экскурсия, выполнение самостоятельной работы, кинофестиваль, защита творческих проектов. В программе также предусмотрено проведение съемочных дней для реализации практической работы по проекту: выезд на натурные съемки, на съемочные площадки ЦДТ, на съемку телесюжетов, мероприятий, профильные фестивали и конкурсы.

Цель программы.

Создание оптимальных условий для развития личностных качеств, коммуникативных навыков, социальной адаптации учащихся при педагогической поддержке в процессе создания собственных медиапродуктов.

Цель первого года обучения.

Содействие развитию коммуникативных навыков, художественно-творческих способностей учащегося через знакомство с основами кино и телевидения.

Цель второго года обучения.

Содействие саморазвитию социально-активной, творческой, успешной личности учащегося, его социальной адаптации посредством создания собственных медиапродуктов.

Образовательные (предметные) задачи 1 года обучения:

✓ Познакомить учащихся с источниками информации;
✓ Обучить навыкам выбора необходимых источников информации;
✓ Обучить навыкам фотографирования;
✓ Познакомить с основными техниками мультипликации;
✓ Познакомить с основами кино и телевидения.

Метапредметные задачи 1 года обучения:

✓ Пробудить интерес к специальным знаниям кино и телевидения;
✓ Способствовать формированию художественного вкуса и интереса к отечественному кино и телевидению;

✓ Развить эмоциональную отзывчивость, умение выражать собственные мысли, аргументировать;
✓ Способствовать развитию воображения и фантазии, творческих способностей учащихся;
✓ Способствовать развитию навыков общения, коммуникабельности и толерантного отношения друг к другу.

Личностные задачи 1 года обучения:

✓ Способствовать формированию личностных качеств посредством экранного искусства;
✓ Воспитывать любовь и уважение к своему Отечеству, его народу, культуре, языку, святыням, природе.
✓ Формировать сплоченность, групповую согласованность, доверие, ответственность за себя и других.

Образовательные (предметные) задачи 2 года обучения:

✓ Познакомить с основами тележурналистики;
✓ Продолжить знакомство с основами киноискусства;
✓ Обучить навыкам создания роликов и видеоклипов.
✓ Обучить основным навыкам тележурналистики через игровую, познавательную, трудовую и творческую деятельность;

Метапредметные задачи 2 года обучения:

✓ Способствовать саморазвитию учащихся, применению ими новых творческих идей;
✓ Развивать организаторские способности учащихся;
✓ Развивать способность к совместной творческой деятельности учащихся и умение уважать различные мнения;
✓ Развивать способность адекватно оценивать свою работу и работу других учащихся;
✓ Способствовать самостоятельному созданию собственных медиапродуктов учащихся.

Личностные задачи 2 года обучения:

✓ Воспитать чувство ответственности за себя и других, умение работать в команде;
✓ Сформировать активную жизненную позицию учащихся;
✓ Содействовать формированию успешной личности каждого учащегося;
✓ Содействовать социальной адаптации учащихся в обществе с помощью педагогической поддержки.

Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела/модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Тест «Я журналист?» Открытый микрофон, практикум.
2.	Информация.	16	8	8	Игровые упражнения, практикум.
3.	Фотография.	12	6	6	Контрольные фотоснимки, практикум.

4.	Мультипликационный фильм.	12	6	6	Игровые упражнения, практикум.
5.	Кино - экранное искусство	48	24	24	Игровые упражнения, практикум.
6.	Основы телевидения.	52	26	26	Игровые упражнения, практикум. Созданные видеоролики, сюжеты.
7.	Итоговое занятие.	2	1	1	Защита творческих проектов.
	Итого:	**144**	**72**	**72**	

Содержание учебного плана 1 года обучения.

1.Вводное занятие.

Теория: *Введение в образовательную программу.* ***.*** *Инструктаж по ТБ (Приложения № 1, 2).*

Практика: *Решение организационных вопросов.*

2.Информация.

Теория: *Источники информации. Каналы информации. Методы сбора информации.*

Практика: *Игры на знакомство. Упражнения для развития творческого воображения. Упражнения на развитие внимания и наблюдательности. Упражнения на развитие памяти. Игры на развитие речи и мышления (Приложение №№ 2,7).*

3.Фотография.

Теория: *Фотографии - застывшее мгновение. Фотографии семейные. Фотографии в газетах, журналах, книгах. Виды и жанры фотографий. Фотография и картина.*

Практика: *Отработка навыков фотографирования (Приложение №3).*

4.Мультипликационный фильм.

Теория: *Основные техники выполнения мультфильмов. И снова о кадре. Законы монтажа. Сюжет и образы героев мультфильма. Характеры и поступки героев, настроения и чувства. Озвучивание и музыка в мультфильмах.*

Практика: *Упражнения на развитие памяти. Упражнения на командообразование и групповую согласованность. Магическое «если бы..». Предлагаемые обстоятельства. Упражнения на публичное одиночество. Сценические этюды. Игры-упражнения на развитие инициативы и активности учащихся. (Приложение №№ 4,7)*

5.Кино - экранное искусство.

Теория: *Первое понятие о кадре. Кадр как часть пространства (фотокадр). Кино - рассказ в кадрах. Сюжет. Движение в кадре. Выразительные средства экрана. Представление об общем, среднем, крупном, самом крупном плане. Монтаж. Развитие представления о его возможностях. Звуки и музыка в фильме. Фильмы художественные и документальные. Художественный вымысел и правда жизни. Художественный кинематограф: обращение к миру чувств и поступков*

человека. Документальный кинематограф: правда жизни и роль автора в передаче ее на экране. Научно-популярное кино.

Практика: *Операторское мастерство. Основные правила видеосъемки. Устройство видеокамеры. Композиция видеокадра. Человек в кадре (группа людей). Монтажный лист. Съемка видеоряда. Съемка мероприятия. Импортирование видеофайлов на компьютер. Монтаж. Видеоклипы. Создание видеофайла телесюжета. Специальные инструменты видеомонтажа. (Приложение №№ 4,5)*

6. Основы телевидения.

Теория: *Телевидение и кино. Беседа о передачах, которые смотрят в семье. Телевидение как домашнее кино. Особенности телевидения: фильм и телепередача, их различия. Специфика телевидения: эффект присутствия, быстрота передачи информации, массовость аудитории. Основные телевизионные жанры. Телевизионная программа - сочетание передач различных жанров. Знакомство с понятиями «сюжет», "репортаж", "интервью". Зарисовка. Анонс и дайджест. Роль автора в создании телевизионной передачи. Реклама на телевидении. Назначение рекламы. Социальная реклама.*

Практика: *Построение видеоряда. Эффекты и переходы. Звуковой ряд телесюжета. Работа с титрами. Создание видеосюжетов. Отработка навыка видеомонтажа. Экспорт готового материала. Анализ видеоработ* (*Приложение №2).*

7. Итоговое занятие.

Теория: *Инструктаж по ТБ.*

Практика: *Подведение итогов года.*

Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела/модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	3	1	2	открытый микрофон
2.	Основы тележурналистики.	144	48	76	тест по теме «Основы тележурналистики»
2.1.	Тележурналистика.	24	8	16	практикум
2.2.	Информация. Ее значимость.	12	4	8	практикум
2.3.	Телевизионный сюжет.	24	8	16	практикум
2.4.	Новости.	12	4	8	практикум
2.5.	Репортаж как особый жанр.	15	5	10	практикум
2.6.	Закадровый текст.	15	5	10	практикум
2.7.	Стенд-ап в репортаже.	9	3	6	практикум
2.8.	Интервью и сходные с ним жанры.	21	7	14	практикум
2.9.	Тематические телепрограммы.	12	4	8	практикум

3.	Искусство КИНО.	51	17	34	тест по теме «Искусство кино», практикум, игровые упражнения.
4.	Социальная реклама. Создание роликов и клипов.	15	5	10	тест по теме «Социальная реклама», созданные клипы, видеоролики, практикум.
5.	Итоговое занятие. Инструктаж по ТБ.	3	1	2	Итоговый тест. Просмотр и защита творческих проектов.
	Итого:	**216**	**72**	**144**	

Содержание учебного плана 2 года обучения

1.Вводное занятие.

Теория: *Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ. Организационные вопросы.*

Практика*: Основные правила и меры безопасности при обращении с компьютером (Приложение № 1).*

2.Основы тележурналистики.

2.1. Тележурналистика.

Теория: *Общее понятие о СМИ. Типы и виды СМИ. Социальные функции телевидения. Особенности детской тележурналистики. Телевизионные жанры. Телевидение – искусство коллективное. Телевизионные специальности. Каким должен быть тележурналист. Этика журналиста.*

Практика: *Фото. Композиция кадра. План: крупный, средний, общий. Удачный и неудачный ракурс. Перспектива в фотографии. Свет и цвет. Глубина кадра. Основные правила фотографирования. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.*

(Приложение №№ 2,3,6,7)

2.2. Информация. Ее значимость.

Теория: *Миссия телерепортера/журналиста. Источники и свойства информации. Методы сбора информации.*

Практика*: Устройство цифровой видеокамеры. Функциональное назначение элементов управления видеокамерой и их грамотное применение. Учимся снимать. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.*

(Приложение №№2,7)

2.3. Телевизионный сюжет.

Теория: *Телевизионный язык: умение рассказывать «картинками». Видеоряд или изобразительный ряд. Структура сюжета. Основные элементы сюжета. Композиция в кадре. Понятия «закадровый текст», «синхрон», «лайф», «экшн», «стенд-ап». Музыка в телесюжете. Монтажный лист.*

Практика: *Основные правила видеосъёмки. Освещенность кадра. Выравнивание кадра по вертикали. Работа со штативом. Устойчивость камеры при съёмках без штатива. Отработка навыков видеосъемки. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей (Приложение №№ 2,6,7).*

2.4. Новости.

Теория: *Функции и требования. Три кита «ООО» (оперативность, объективность, осведомленность). Информационный повод. Событие. Типы новостей.*

Практика: *Выбор плана при съёмке человека. Съёмки диалога. Съёмка интервью. Съёмка «стенд-апа». «Говорящий фон». (Приложение №№ 2,6,7)*

2.5. Репортаж как особый жанр.

Теория: *Репортаж. Структурные элементы репортажа. Событийный репортаж. Информационный репортаж. Аналитический репортаж.*

Практика: *Взаимодействие оператора и журналиста по решению творческой задачи. «Картинка» - основа телерепортажа. Алгоритм работы оператора при съёмке телерепортажа. (Приложение №№ 2, 6,7)*

2.6. Закадровый текст.

Теория: *Правила написания закадрового текста. Взаимосвязь закадрового текста с синхроном, стенд-апом. Место и значение закадрового текста в репортаже. Взаимосвязь текста и видеоряда. Универсальные требования подготовки текста для видеоматериала.*

Практика: *Отработка навыков видеосъемки. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей. (Приложение №№2,6,7)*

2.7. Стенд-ап в репортаже.

Теория: *Роль стенд-апа в репортаже. Примеры стенд-апов в репортажах и документальных фильмах.*

Практика: *Просмотр и анализ отснятого материала. (Приложение № 2).*

2.8. Интервью и сходные с ним жанры.

Теория: *Интервью. Виды интервью. Цели и особенности интервью. Активное слушание. Коммуникативные техники. Подготовка вопросов для интервью. Требования к вопросу. Работа с микрофоном. Фильм – портрет.*

Практика: *Работа с фото и видеофайлами на компьютере. Технология видеомонтажа. Обработка исходного материала. Создание монтажного листа, монтажного плана сюжета. Принципы монтажа видеоряда. Монтаж по крупности планов. Монтаж по фазе движения.*
(Приложение №№ 2,7)

2.9.Тематические телепрограммы.

Теория: *Развлекательные телепрограммы. Познавательные телепрограммы. Информационные телепрограммы. Детские и молодежные телепрограммы.*

Практика*: Использование «перебивок», деталей. Основные инструменты программы видеомонтажа. Интерфейс программы. Настройки программы для начала работы.*

3.Искусство КИНО.

Теория: *Документальное кино. Историческое кино. Художественное кино.*

Игровое кино. Короткометражные фильмы. Основы кинорежиссуры. Режиссерский замысел. Постановка темы и идеи фильма. Сверхзадача. Сквозное действие. Событийный ряд. Актерская игра в игровом кино.
Практика: *Запись закадрового текста. Размещение закадрового теста и синхронов. Создание файла проекта. Работа с программой видеомонтажа. Отработка навыков работы в программе видеомонтажа. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.*
(Приложение №№ 5,7)

4.Создание роликов и клипов. Социальная реклама.

Теория: *Тема и идея. Сценарий. Монтажный лист. Съемка и монтаж ролика, видеоклипа, фильма. Продолжение съемки и монтажа ролика, видеоклипа, фильма.*
Практика: *Работа над темой и идеей ролика. Разработка сценария ролика. Разработка монтажного листа ролика. Создание титров и заставок. Эффекты, переходы, использование других функций (Приложение №2).*

5.Итоговое занятие. Инструктаж по ТБ.

Теория: *Инструктаж по ТБ.*
Практика: *Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей. (Приложение №1)*

Планируемые предметные результаты 1-года обучения

В процессе занятий по программе учащийся приобретет:
- ✓ знания об источниках, каналах и методах сбора информации;
- ✓ знания о жанрах и видах фотографии;
- ✓ знания об основных техниках выполнения мультфильмов;
- ✓ знания об основных этапах создания фильма;
- ✓ знания о процессе фотосъемки, видеосъемки и монтажа;
- • знания о правилах участия в беседе при обсуждении кинопродукта;
- • умение наблюдать, сравнивать, анализировать;
- • умение определять основных героев кинопроизведения, рассказывать об их характере, поступках;
- • умение понимать главную идею фильма, сюжета, ролика;
- • умение выражать свое отношение к увиденному;
- • умение слушать и слышать другого человека, уважительно относиться к его мнению;
- • навык создания небольшого фильма в программах AVS, Movie maker;
- • навык соблюдения правил поведения и техники безопасности на занятиях.

Планируемые метапредметные результаты 1-года обучения

- ✓ сформирован интерес к специальным знаниям кино и телевидения;
- ✓ сформирован художественный вкус и интерес к отечественному кино и телевидению;
- ✓ созданы предпосылки для развития эмоциональной отзывчивости;
- ✓ развито умение выражать собственные мысли, аргументировать;
- ✓ созданы предпосылки для развития воображения и фантазии, творческих способностей учащихся;

✓ сформированы навыки общения, коммуникабельности и толерантного отношения друг к другу.

Планируемые личностные результаты 1-года обучения:

✓ сформировано позитивное отношение к себе и окружающему миру;
✓ привито чувство любви и уважения к своему Отечеству, его народу, культуре, языку, святыням, природе;
✓ сформирован интерес к себе и окружающему миру;
✓ сформирован интерес к выбранному виду деятельности;
✓ сформировано творческое воображение;
✓ сформирована внутренняя позиция учащихся;
✓ сформирована личностная мотивация к учебной деятельности;
✓ сформирована ориентация на моральные нормы и их выполнение.

Планируемые предметные результаты 2-года обучения

В процессе занятий по программе учащийся приобретет:

✓ знания об основах тележурналистики;
✓ знания об основных видах и жанрах кинематографа и телевидения;
✓ знания о профессиях людей, занятых в создании кинофильмов и телесюжетов;
✓ знания методов и приемов видеосъемки;
✓ навыки обращения с видеокамерой;
✓ знания об основных этапах создания кинофильма и телесюжета;
✓ знания о принципах, видах и стилях монтажа;
✓ знания особенностей портретной, пейзажной, архитектурной, спортивной, репортажной фото и видеосъемки;
✓ навыки участия в беседе при обсуждении кинопродукта;
✓ представление об авторской позиции;
✓ умение грамотно выражать собственные мысли и аргументировать их,
✓ умение формулировать свою речь;
✓ умение оценивать жизненные ситуации (поступки людей) с точки зрения общепринятых норм и ценностей;
✓ умение анализировать высказывания собеседников, продолжать их высказывания;
✓ навык выполнения практических заданий по освоению языка кино и телевидения в процессе съемки и монтажа;
✓ навык создания собственных роликов и видеоклипов.

Метапредметные результаты 2-года обучения:

✓ развиты организаторские способности учащихся;
✓ сформирована способность к совместной творческой деятельности учащихся;
✓ сформировано умение уважать различные мнения;
✓ развита способность адекватно оценивать свою работу и работу других учащихся;

✓ сформирован навык самостоятельного создания собственных медиапродуктов;
✓ сформирована потребность к самосовершенствованию и саморазвитию.

Личностные результаты 2-года обучения:

✓ сформировано чувство ответственности за себя и других;
✓ сформирован навык работы в команде;
✓ сформирована активная жизненная позиция;
✓ созданы предпосылки для формирования успешной личности каждого учащегося;
✓ созданы условия для социальной адаптации учащихся в обществе с помощью педагогической поддержки.

Календарный учебный график 1 года обучения

№	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения	Дата	Время проведения
1. Вводное занятие.							
1.1.	Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ. Решение организационных вопросов.	2	беседа	тест «Журналист ли ты?» Открытый микрофон	компьютерный кабинет		
2. Информация.							
2.1.	Источники информации. Игры на знакомство.	2	мозговой штурм	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.2.	Источники информации. Упражнения для развития творческого воображения.	2	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.3.	Источники информации. Упражнения на развитие внимания и наблюдательности.	2	тренинг	фронтальный опрос	компьютерный кабинет		
2.4.	Источники информации. Упражнения для развития творческого воображения.	2	выполнение самостоятельной работы	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.5.	Каналы информации. Упражнения на развитие памяти.	2	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.6.	Каналы информации. Упражнения на развитие памяти.	2	круглый стол	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.7.	Методы сбора информации. Игры на развитие речи и мышления.	2	беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.8.	Методы сбора информации. Игры на развитие речи и мышления.	2	практическое занятие	карточки контроля	компьютерный кабинет		
3. Фотография.							
3.1.	Фотографии – застывшее мгновение. Отработка навыков фотографирования.	2	мозговой штурм	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.2.	Фотографии – застывшее мгновение. Отработка навыков фотографирования.	2	беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.3.	Фотографии семейные. Отработка навыков фотографирования.	2	практическое занятие	выставка	компьютерный кабинет		
3.4.	Фотографии в газетах, журналах,	2	фотогалерея	текущий контроль	компьютерный		

	книгах. Отработка навыков фотографирования.				кабинет		
3.5.	Виды и жанры фотографий. Отработка навыков фотографирования.	2	фотогалерея	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.6.	Фотография и картина. Отработка навыков фотографирования.	2	круглый стол	просмотр и анализ работ учащихся	компьютерный кабинет		
4. Мультипликационный фильм.							
4.1.	Основные техники выполнения мультфильмов. Упражнения на развитие памяти.	2	мозговой штурм	текущий контроль	компьютерный кабинет		
4.2.	И снова о кадре. Упражнения на командообразование и групповую согласованность.	2	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
4.3.	Законы монтажа. Магическое «если бы..». Предлагаемые обстоятельства.	2	коммуникативная игра	текущий контроль	компьютерный кабинет		
4.4.	Сюжет и образы героев мультфильма. Упражнения на публичное одиночество.	2	мозговой штурм	текущий контроль	компьютерный кабинет		
4.5.	Характеры и поступки героев, настроения и чувства. Сценические этюды.	2	мозговой штурм	текущий контроль	компьютерный кабинет		
4.6.	Озвучивание и музыка в мультфильмах. Игры-упражнения на развитие инициативы и активности учащихся.	2	мозговой штурм	промежуточный контроль: карточки с заданиями	компьютерный кабинет		
5. Кино – экранное искусство.							
5.1.	Первое понятие о кадре. Кадр как часть пространства (фотокадр). Операторское мастерство.	2	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.2.	Кино - рассказ в кадрах. Сюжет. Основные правила видеосъемки.	2	беседа	коллективная работа	компьютерный кабинет		
5.3.	Кино - рассказ в кадрах. Сюжет. Основные правила видеосъемки.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.4.	Кино - рассказ в кадрах. Сюжет.	2	практическое	текущий контроль	компьютерный		

	Основные правила видеосъемки.		занятие		кабинет		
5.5.	Движение в кадре. Устройство видеокамеры.	2	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.6.	Движение в кадре. Устройство видеокамеры.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.7.	Выразительные средства экрана. Композиция видеокадра	2	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.8.	Представление об общем, среднем, крупном, самом крупном плане. Человек в кадре (группа людей)	2	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.9.	Представление об общем, среднем, крупном, самом крупном плане. Человек в кадре (группа людей)	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.10	Представление об общем, среднем, крупном, самом крупном плане. Человек в кадре (группа людей)	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.11	Монтаж. Развитие представления о его возможностях. Монтажный лист.	2	беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.12	Монтаж. Развитие представления о его возможностях. Монтажный лист.	2	коммуникативная игра	Экспресс-опрос	компьютерный кабинет		
5.13.	Монтаж. Развитие представления о его возможностях. Монтажный лист.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.14.	Звуки и музыка в фильме. Съемка видеоряда.	2	тренинг актер-ского мастерства	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.15.	Фильмы художественные и документальные. Съемка мероприятия.	2	презентация	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.16.	Фильмы художественные и документальные. Съемка мероприятия.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.17.	Фильмы художественные и документальные. Съемка мероприятия.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		

5.18.	Художественный вымысел и правда жизни. Импортирование видеофайлов на компьютер.	2	мозговой штурм	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.19.	Художественный кинематограф: обращение к миру чувств и поступков человека. Монтаж. Видеоклипы.	2	мозговой штурм	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.20.	Художественный кинематограф: обращение к миру чувств и поступков человека. Монтаж. Видеоклипы.	2	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.21.	Художественный кинематограф: обращение к миру чувств и поступков человека. Монтаж. Видеоклипы.	2	сюжетно-ролевая игра	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.22.	Документальный кинематограф: правда жизни и роль автора в передаче ее на экране. Создание видеофайла телесюжета.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.23.	Документальный кинематограф: правда жизни и роль автора в передаче ее на экране. Создание видеофайла телесюжета.	2	игра-путешествие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
5.24.	Научно-популярное кино. Специальные инструменты видеомонтажа.	2	кинофестиваль	карточки контроля	компьютерный кабинет		
6. Основы телевидения							
6.1.	Телевидение и кино. Беседа о передачах, которые смотрят в семье. Построение видеоряда.	2	беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.2.	Телевидение как домашнее кино. Построение видеоряда.	2	телепередача	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.3.	Телевидение как домашнее кино. Построение видеоряда.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.4.	Особенности телевидения: фильм и телепередача, их различия.	2	коммуникативная игра	текущий контроль	компьютерный кабинет		

	Эффекты и переходы.						
6.5.	Особенности телевидения: фильм и телепередача, их различия. Эффекты и переходы.	2	телешоу	карточки контроля	компьютерный кабинет		
6.6	Специфика телевидения: эффект присутствия, быстрота передачи информации, массовость аудитории. Звуковой ряд телесюжета.	2	телесалон	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.7.	Специфика телевидения: эффект присутствия, быстрота передачи информации, массовость аудитории. Звуковой ряд телесюжета.	2	встреча с интересными людьми	текущий контроль	телестудия ВДЦ «Орленок»		
6.8.	Специфика телевидения: эффект присутствия, быстрота передачи информации, массовость аудитории. Звуковой ряд телесюжета.	2	открытое занятие	карточки контроля	компьютерный кабинет		
6.9.	Основные телевизионные жанры. Работа с титрами.	2	интервью	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.10.	Основные телевизионные жанры. Работа с титрами.	2	дискуссия	практическое задание	компьютерный кабинет		
6.11.	Основные телевизионные жанры. Работа с титрами.	2	брифинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.12.	Телевизионная программа - сочетание передач различных жанров. Создание видеосюжетов.	2	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.13.	Телевизионная программа - сочетание передач различных жанров. Создание видеосюжетов.	2	коммуникативная игра	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6. 14.	Знакомство с понятием «сюжет». Создание видеосюжетов.	2	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.15.	Знакомство с понятием "репортаж". Создание видеосюжетов.	2	репортаж	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.16.	Знакомство с понятием "интервью". Создание видеосюжетов.	2	интервью	текущий контроль	компьютерный кабинет		

6.17.	Зарисовка. Отработка навыка видеомонтажа.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.18.	Зарисовка. Отработка навыка видеомонтажа.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.19.	Анонс. Отработка навыка видеомонтажа.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.20.	Дайджест. Отработка навыка видеомонтажа.	2	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.21.	Роль автора в создании телевизионной передачи. Отработка навыка видеомонтажа.	2	аукцион идей	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.22.	Роль автора в создании телевизионной передачи. Отработка навыка видеомонтажа.	2	деловая игра	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.23.	Реклама на телевидении. Назначение рекламы. Экспорт готового материала.	2	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.24.	Социальная реклама.	2	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
6.25.	Социальная реклама. Анализ видеоработ.	2	творческий отчет	защита творческих проектов	актовый зал		
6.26.	Социальная реклама. Анализ видеоработ.	2	творческий отчет	защита творческих проектов	актовый зал		
7. Итоговое занятие.							
7.1.	Инструктаж по ТБ. Подведение итогов года.	2	творческая гостиная	итоговый контроль: торжественное награждение	компьютерный кабинет		
ИТОГО:		**144**					

Календарный учебный график 2 года обучения

№	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения	Дата	Время проведения
1. Вводное занятие.							
1.1.	Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ. Организационные вопросы. Основные правила и меры безопасности при обращении с компьютером.	3	беседа	открытый микрофон	компьютерный кабинет		
2. Основы тележурналистики. 2.1 Тележурналистика.							
2.1.1	Общее понятие о СМИ. Типы и виды СМИ. Фото. Композиция кадра.	3	мозговой штурм	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.1.2	Социальные функции телевидения. План: крупный, средний, общий.	3	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.1.3	Особенности детской тележурналистики. Удачный и неудачный ракурс.	3	круглый стол	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.1.4	Телевизионные жанры. Перспектива в фотографии.	3	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.1.5	Телевидение – искусство коллективное. Свет и цвет.	3	ролевая игра	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.1.6	Телевизионные специальности. Глубина кадра.	3	аукцион профессий телевидения	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.1.7	Каким должен быть тележурналист. Основные правила фотографирования.	3	диспут	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.1.8	Этика журналиста. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.	3	беседа	тест «Основы тележурналистики»	компьютерный кабинет		
2.2. Информация и ее значимость.							
2.2.1	Миссия телерепортера/журналиста. Устройство цифровой видеокамеры.	3	деловая игра	текущий контроль	компьютерный кабинет		

2.2.2	Источники и свойства информации. Функциональное назначение элементов управления видеокамерой и их грамотное применение.	3	беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.2.3	Методы сбора информации. Учимся снимать.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.2.4	Методы сбора информации. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.3. Телевизионный сюжет.							
2.3.1	Телевизионный язык: умение рассказывать «картинками». Основные правила видеосъёмки.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.3.2	Видеоряд или изобразительный ряд. Освещенность кадра.	3	галерея	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.3.3	Структура сюжета. Выравнивание кадра по вертикали.	3	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.3.4	Основные элементы сюжета. Работа со штативом.	3	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.3.5	Композиция в кадре. Устойчивость камеры при съёмках без штатива.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.3.6	Понятия «закадровый текст», «синхрон», «лайф», «экшн», «стенд-ап». Отработка навыков видеосъемки.	3	презентация	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.3.7	Музыка в телесюжете. Отработка навыков видеосъемки.	3	музыкальный магазин	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.3.8	Монтажный лист. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.	3	коммуникативная игра	карточки контроля	компьютерный кабинет		
2.4. Новости.							
2.4.1	Функции и требования. Выбор плана при съёмке человека**.**	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.4.2	Три кита «ООО» (оперативность, объективность, осведомленность).	3	дискуссия	текущий контроль	компьютерный кабинет		

	Съёмки диалога.						
2.4.3	Информационный повод. Событие. Съёмка интервью.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.4.4	Типы новостей. Съёмка «стенд-апа».«Говорящий фон».	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.5. Репортаж как особый жанр.							
2.5.1	Репортаж. Взаимодействие оператора и журналиста по решению творческой задачи.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.5.2	Структурные элементы репортажа. Взаимодействие оператора и журналиста по решению творческой задачи.	3	сюжетно-ролевая игра	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.5.3	Событийный репортаж. «Картинка» - основа телерепортажа.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.5.4	Информационный репортаж. Алгоритм работы оператора при съёмке телерепортажа.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.5.5	Аналитический репортаж. Алгоритм работы оператора при съёмке телерепортажа.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.6. Закадровый текст.							
2.6.1	Правила написания закадрового текста. Отработка навыков видеосъемки.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.6.2	Взаимосвязь закадрового текста с синхроном, стендапом. Отработка навыков видеосъемки.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.6.3	Место и значение закадрового текста в репортаже. Отработка навыков видеосъемки.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.6.4	Взаимосвязь текста и видеоряда. Отработка навыков видеосъемки.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.6.5	Универсальные требования подготовки текста для видеоматериала.	3	мастер-класс	промежуточный контроль	компьютерный кабинет		

	Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.						
2.7. Стенд-ап в репортаже.							
2.7.1	Роль стенд-апа в репортаже. Просмотр и анализ отснятого материала.	3	круглый стол	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.7.2	Примеры стенд-апов в репортажах. Просмотр и анализ отснятого материала.	3	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.7.3	Примеры стенд-апов в документальных фильмах. Просмотр и анализ отснятого материала.	3	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.8. Интервью и сходные с ним жанры.							
2.8.1	Интервью. Виды интервью. Работа с фото и видеофайлами на компьютере.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.8.2	Цели и особенности интервью. Технология видеомонтажа.	3	тренинг	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.8.3	Активное слушание. Коммуникативные техники. Обработка исходного материала.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.8.4	Подготовка вопросов для интервью Создание монтажного листа, монтажного плана сюжета.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.8.5	Требования к вопросу. Принципы монтажа видеоряда.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.8.6	Работа с микрофоном. Монтаж по крупности планов.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.8.7	Фильм – портрет. Монтаж по фазе движения.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.9. Тематические телепрограммы.							
2.9.1	Развлекательные телепрограммы. Использование «перебивок», деталей.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		

2.9.2	Познавательные телепрограммы. Основные инструменты программы видеомонтажа.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.9.3	Информационные телепрограммы. Интерфейс программы.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
2.9.4	Детские и молодежные телепрограммы. Настройки программы для начала работы.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3. Искусство КИНО.							
3.1.	Документальное кино. Запись закадрового текста.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.2	Историческое кино. Запись закадрового текста.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.3	Художественное кино. Запись закадрового текста.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.4	Игровое кино. Размещение закадрового теста и синхронов.	3	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.5	Игровое кино. Размещение закадрового теста и синхронов.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.6.	Короткометражные фильмы. Создание файла проекта.	3	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.7	Короткометражные фильмы. Создание файла проекта.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.8	Основы кинорежиссуры. Работа с программой видеомонтажа.	3	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.9	Режиссерский замысел. Отработка навыков работы в программе видеомонтажа.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.10	Постановка темы и идеи фильма. Отработка навыков работы в программе видеомонтажа.	3	эвристическая беседа	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.11	Постановка темы и идеи фильма. Отработка навыков работы в программе видеомонтажа.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		

3.12	Сверхзадача. Сквозное действие. Отработка навыков работы в программе видеомонтажа.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.13	Событийный ряд. Отработка навыков работы в программе видеомонтажа.	3	круглый стол	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.14	Событийный ряд. Отработка навыков работы в программе видеомонтажа.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.15	Актерская игра в игровом кино. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.	3	экскурсия	текущий контроль	кинотеатр		
3.16	Актерская игра в игровом кино. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.	3	дискуссия	текущий контроль	компьютерный кабинет		
3.17	Актерская игра в игровом кино. Развитие коммуникативных навыков и творческих способностей.	3	тренинг актерского мастерства	тест по теме «Искусство кино»	компьютерный кабинет		
4. Создание роликов и клипов. Социальная реклама.							
4.1	Тема и идея. Работа над темой и идеей ролика.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
4.2	Сценарий. Разработка сценария ролика.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
4.3	Монтажный лист. Разработка монтажного листа ролика.	3	практическое занятие	текущий контроль	компьютерный кабинет		
4.4	Съемка и монтаж ролика, видеоклипа, фильма. Создание титров и заставок.	3	практическое занятие	тест «Социальная реклама»	компьютерный кабинет		
4.5	Защита ролика, видеоклипа, фильма.	3	творческий отчет	защита творческих проектов	актовый зал		
5. Итоговое занятие.							
5.1	Итоговое занятие. Инструктаж по ТБ.	3	кинофестиваль	итоговый контроль: вручение наград кинофестиваля	актовый зал		
	ИТОГО:	**216**					

Условия реализации программы

Характеристика помещения, используемого для реализации программы студии медиатворчества «ТВиКС», соответствует СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"" и СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 "Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы".

Перечень оборудования, инструментов и материалов из расчета на подгруппу в количестве 4-х человек:

проектор	1 шт.
экран	1 шт.
компьютер	5 шт.
компьютерная программа (видеоредактор) «Movie maker»	для каждого ПК
видеокамера	2 шт.
микрофон	4 шт.
фотоаппарат	4 шт.
штатив	4 шт.
наушники	4 шт.
световое оборудование	4 шт.
Акустическая система	4 шт.
МФУ	1 шт.

Фото источники:

1. Все о конкурсах фотографий. http://allphotocontests.ru/category/fotokonkursy-2016/
2. Конкурс фоторабот "Дети России-2017". http://concours.nazaccent.ru/foto2017/
3. Союз фотохудожников России. http://www.photounion.ru/FOTOSOUZ_2016_MORE.php
4. Фотоконкурс «Армия России. Фотовзгляд-2017». http://vsekonkursy.ru/?goto=http%3A%2F%2Ffunction.mil.ru%2Fnews_page%2Fcountry%2Fmore.htm%3Fid%3D11904922%40egNews
5. Фотоконкурс «(За)фиксируй мир! – 2017». http://vsekonkursy.ru/?goto=http%3A%2F%2Ffixfest.ru%2F
6. Фотоконкурс «Крепкая семья и Экология». http://vsekonkursy.ru/?goto=http%3A%2F%2Fks-er.ru%2Fkrepkaya-semya-priglashaet-k-uchastiyu-v-konkurse-fotografij-v-instagram-krepkaya-semya-i-ekologiya%2F
7. Фотоконкурс «Мой Русский мир» 2017. http://vsekonkursy.ru/?goto=http%3A%2F%2Fphoto.russkiymir.ru%2F%3Fcontest%3Dcontest-condition
8. Фотоконкурс «Самая красивая страна». ВОО «Русское географическое общество. http://photo.rgo.ru/ru/gallery/2015
9. Фотоконкурс Welcome to My World. http://vsekonkursy.ru/?goto=http%3A%2F%2Fwww.momondo.ru%2Fcontent%2Fwelcometomyworld

10.Фотоконкурс «Фотолайк-2017».
http://vsekonkursy.ru/?goto=http%3A%2F%2Fмпгу.рф%2Fanonsyi%2Fnachinaetsya-priem-rabot-na-konkurs-fotolayk-2017%2F
11.Фотоконкурс «Фотомания-2017».
http://vsekonkursy.ru/?goto=http%3A%2F%2Fwww.kaliningradfoto.ru%2F

Аудиозаписи:
1. Великие композиторы. Бетховен. ООО «Де Агостини», 2006 г.
2. Веселый праздник. Любимые мелодии. TARGET HIT INTERNATIONAL, Москва, 1999 г.
3. Волшебные голоса природы.TARGET HIT INTERNATIONAL, Москва,1999г.
4. Волшебство природы. Москва, 1999 г.
5. Классика в современной обработке. РОФФ Текнолоджиз, Москва,2003 г.
6. Мультконцерт, антология детского шлягера. ТВИК-Лирек, аудио-и видеопродукция для детей, учебная литература, 1999 г.
7. Танцы. Шопен, Шуберт. TARGET HIT INTERNATIONAL, Москва, 1999 г.
8. Шедевры камерной музыки в исполнении оркестра «Времена года». Городисский и партнеры, Москва, 2003 г.

Список мультфильмов, созданных сверстниками и рекомендуемых к просмотру по программе «ТВиКС»:
1. «Баллада о яйце; (г. Северск);
2. «Гонка за здоровьем» (г. Нефтекамск);
3. «Как курсант Добрынин котенка от беды спас» (г. Лучегорск, Приморский край);
4. «Катюша» (г. Арсеньев);
5. «Рыжий воробей», «Красивая шкурка», «Когда я был маленький», «Моя семья», «Глупица и ее бабушка», «Шерстяная дискотека» (г. Новосибирск);
6. «Строптивая кастрюля» (г. Тверь);
7. «Сюрприз» (г. Сланцы);
8. «Царевна лягушка» (г. Тольятти);
9. «60 кг или спаси дерево!» , «3 медведя на новый лад» (г. Лысьва);
10. «Я знаю, что такое счастье» (г. Протвино, Московская область);
11. «Я с тобой» (г. Владивосток).

Список социальных роликов и фильмов, созданных учащимися студии «ТВиКС» и других регионов Российской Федерации, ставшие призерами Всероссийских конкурсов и рекомендуемые к просмотру по программе «ТВиКС»:
1. Береги планету! 02.04 мин.
https://www.youtube.com/watch?v=2wyr_8u3t5M&t=10s
2. Брошенные. 06.04 мин., студия «ТВиКС»,
https://www.youtube.com/watch?v=afvJU5HLecM
3. Будущее в наших руках! 01.22 мин., студия «ТВиКС»,
https://www.youtube.com/watch?v=dKo5TqsQVm8

4. Вслух. 02.31 мин. https://www.youtube.com/watch?v=OZO9dPiECVs
5. Выбирай правильных друзей. 0.53 мин. https://youtu.be/jqOa5WF0Hvo
6. Домики. 00.55 мин. https://youtu.be/Ai4YPRWEhTs
7. Женская дружба. 05.12 мин. https://youtu.be/9iCquNtBlso
8. Лайки не помогают, помогают реальные дела! 6.24 мин., студия «ШИП», Приморский край.
9. Мы дети одной планеты.
https://www.youtube.com/watch?v=jfdS6DqH12U&t=24s
10. На свидании. 01.08 мин. https://youtu.be/CcJ-h7HiplQ
11. Не держитесь за гаджеты. 01.33 мин.
https://www.youtube.com/watch?v=CBkaLUZz8-U&t=3s
12. Новенькая. 03.22 мин. https://www.youtube.com/watch?v=ZG66DjDmHAM
13. Опасный мусор. 3.04 мин., студия «ШИП», Приморский край.
14. Пари. 07.34 мин. https://youtu.be/M2Dh-ah4s4g
15. Портрет мамы. 1:59 мин. https://www.youtube.com/watch?v=_lBuokxPyik
16. Работа над собой. 01.00 мин. https://youtu.be/GhM3bu1KFyQ
17. Райский уголок Шапсугии. 06.00 мин., студия «ТВиКС»,
https://yadi.sk/i/MxVzVpvT34FBGB
18. Советы юным журналистам. 04.15 мин.
https://www.youtube.com/watch?v=xeAOn_9UzD4&t=3s
19. Спасенное детство. 05.12 мин., студия «ТВиКС»,
https://www.youtube.com/watch?v=NlezUtaRDfE
20. Чистый город. 01.53 мин. https://youtu.be/bXWRCJ4zGrg
21. Экономьте жилищно-коммунальные ресурсы! 01.29 мин.
https://www.youtube.com/watch?v=TAJahUpEbDE&t=14s

Кадровое обеспечение.

Для реализации программы «ТВиКС» педагог дополнительного образования должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области соответствующей преподаваемому предмету, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении. Педагог должен демонстрировать знания, умения и навыки преподаваемого по программе предмета.

Форма аттестации.

Для отслеживания результативности обучения по программе «ТВиКС» используются следующие методы:

- *педагогическое наблюдение*;
- *педагогический анализ* результатов тестирования, опросов, выполнения учащимися диагностических заданий, участия в мероприятиях, защиты проектов, активности обучающихся на занятиях и т.п.
- *педагогический мониторинг*, включающий контрольные задания и тесты, диагностику личностного роста и продвижения, ведение оценочной системы.

Результаты педагогического мониторинга заносятся педагогом в таблицу «Педагогические наблюдения и фиксация результатов диагностики» по графику. Уровни усвоения обучающимся ЗУН по программе – минимальный (1), общий (2), продвинутый (3).

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

✓ С целью определения уровня развития учащихся в течение учебного года проводится текущий контроль знаний, который осуществляется через стартовую диагностику (уровень знаний, умений и навыков при приеме учащихся в объединение), посещаемость учащихся, выполнение поставленных задач на занятиях, проявление интереса к выбранному виду деятельности.

✓ С целью определения степени усвоения учащимися учебного материала проводится промежуточная диагностика.

✓ С целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей на конец срока реализации программы проводится итоговая диагностика (презентация готовых работ, итоговый тест).

Методические материалы.

Для обогащения теоретических знаний учащихся используются словесные методы обучения, которые являются источником новой информации – это анонс, предварительная краткая беседа, эвристическая беседа, дискуссии, открытый микрофон.

Учитывая специфику работы объединения используется наглядный метод обучения, который способствуют развитию мышления учащихся и является основным, т.к. даёт возможность более детального обследования объектов и дополняет воздействие словесных методов - демонстрация мультфильмов, видеофильмов, фотографий, просмотр теле- и киноматериалов, прослушивание рабочих звукозаписей.

Так же в процессе обучения используется практический метод - сбор и обработка информации, интонационно выразительное чтение, фото- и видеосъемка, монтаж в видеоредакторах.

Для достижения цели программы, раскрытия творческого потенциала каждого учащегося используются методы сотрудничества и сотворчества с детьми – игровые (релаксационные, творческие, развивающие, сюжетно-ролевые игры, тренинги и упражнения), методы сотрудничества и воспитывающих ситуаций, импровизации.

№	Раздел/ модуль программы	Форма	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятия	Форма подведения итогов
	1 год обучения					
1.	Вводное занятие.	беседа	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества	слайд-презентация, аудиодиски, видеодиски	проектор, экран, компьютер, аудиоколонки, видеокамеры, фотоаппараты.	тест «Журналист ли ты?», открытый микрофон
2.	Информация.	мозговой штурм, тренинг, беседа, круглый стол, самостоятельная работа, практическое занятие.	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества, частично-поисковый (эвристический)	карточки с заданием, коммуникативные упражнения	проектор, экран, компьютер, аудиоколонки, диски с фильмографией	фронтальный опрос, карточки контроля.
3	Фотография.	мозговой штурм, беседа, фотогалерея, практическое занятие, круглый стол	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества, частично-поисковый (эвристический)	фотографии	проектор, экран, компьютер, аудиоколонки, фотоаппараты разных моделей.	просмотр и анализ фоторабот учащихся, выставка
4	Мультиплика-ционный фильм.	мозговой штурм, тренинг, коммуникативная игра	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества, частично-поисковый (эвристический)	карточки с заданием, игротека, диски с мультфильмами .	проектор, экран, компьютер, аудиоколонки	карточки с заданиями
5.	Кино - экранное искусство.	тренинг, беседа, практическое занятие, эвристическая беседа, мозговой	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества, частично-поисковый (эвристический)	карточки с заданием, диски с фильмографией; правила видеосъемки.	проектор, экран, компьютер, аудиоколонки, видеокамеры разных моделей.	карточки контроля, коллективная работа, экспресс-опрос

		штурм, игра-путешествие, презентация, коммуникативная игра, сюжетно-ролевая игра, кинофестиваль				
6.	Основы телевидения.	беседа, телесалон, телепередача практическое занятие, телешоу, коммуникативная игра, встреча с интересными людьми, тренинг, брифинг, деловая игра, интервью, эвристическая беседа, репортаж, открытое занятие, коммуникативная игра, дискуссия, аукцион идей, творческий отчет	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества, частично-поисковый (эвристический)	карточки с заданием, игротека, диски с фильмографией	проектор, экран, компьютер, аудиоколонки	карточки контроля, практическое задание, защита творческих проектов
7.	Итоговое занятие.	творческая гостиная	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества	ролики, фильмы, слайд-презентации	проектор, экран, компьютер, аудиоколонки	торжественное награждение
2 год обучения						
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	беседа	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества	слайд-презентация, диски, видеокассеты	проектор, экран, компьютер, аудиоколонки, видеокамеры, фотоаппараты	открытый микрофон
2.	Основы	мозговой штурм,	словесный, наглядный,	карточки с заданием	проектор, экран,	тест по теме «Основы

	тележурналистики.	эвристическая беседа, тренинг, круглый стол, ролевая игра, диспут, аукцион профессий телевидения, деловая игра, практическое занятие, галерея, презентация, музыкальный магазин, сюжетно-ролевая игра, круглый стол, мастер-класс, дискуссия, коммуникативная игра	сотрудничества и сотворчества, частично-поисковый (эвристический)		компьютер, аудиоколонки, диски с фильмографией;	тележурналистики», карточки контроля
3.	Искусство КИНО.	эвристическая беседа, круглый стол, экскурсия, практическое занятие, тренинг актерского мастерства, дискуссия	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества, частично-поисковый (эвристический)	карточки с заданием	проектор, экран, компьютер, аудиоколонки, диски с фильмографией	тест по теме «Искусство кино»
4.	Социальная реклама. Создание роликов и клипов.	практическое занятие, творческий отчет	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества	карточки с заданием	проектор, экран, компьютер, аудио-колонки, видео-камера, фотоаппарат.	тест по теме «Социальная реклама», защита творческих проектов
5.	Итоговое занятие.	кинофестиваль	словесный, наглядный, сотрудничества и сотворчества	ролики, фильмы, слайд-презентации.	проектор, экран, компьютер, аудио-колонки, компьютер.	итоговый тест, вручение кинопремий

Приложение № 1

Правила поведения в компьютерном кабинете.

Данные правила продиктованы соображениями безопасности учащихся и сохранности компьютерной техники (КТ).

1. Доступ в кабинет осуществляется только педагогом, ведущим занятия.

2. Перед входом в кабинет сумки, рюкзаки и т.п. необходимо снимать с плеча и переносить по кабинету в руках. Их размещение в дальнейшем не должно мешать работе и перемещению по кабинету других учащихся и педагога.

3. В кабинете не допускается прием пищи в любом виде (яблок, воды, и т.п.). Категорически запрещается использование жевательной резинки в кабинете.

4. В работе с КТ допускаются лица, ознакомившиеся с правилами техники безопасности и соблюдающие их.

5. В кабинете не допускается использование собственных устройств внешней памяти (флеш-карт и т.п.) без разрешения педагога и проверки на вирусы.

6. В кабинете должен поддерживаться режим рабочей тишины: не допускаются громкие разговоры, разговоры через работающих учащихся; использование программ со звуковым сопровождением, которое может помешать работе других учащихся; резкие движения, способные помешать работе других учащихся либо нанести ущерб КТ.

7. В целях снижения количества пыли, которая электризуется на работающей в кабинете КТ, «Правила..» предусматривают усиленный гигиенический режим. В частности:

- категорически не допускается нахождение в кабинете грязных и сильно запыленных предметов, в том числе грязной обуви и верхней одежды в холодное время года, например шапок и курток;
- после каждого занятия проводится влажная уборка;
- каждые 30-40 минут проводится 10-15 минутное проветривание, в ходе которого нахождение учащихся в кабинете без особых причин не допускается;
- ответственность за соблюдение «Правил…» несет педагог проводящий занятие;
- учащиеся нарушающие «Правила…» могут быть лишены доступа в кабинет.

Тест «Журналист ли ты?»

1. Любишь ли ты сочинять?

А. Не без этого...

Б. Люблю продолжать чьи-то истории.

В. И без меня хватает сказочников.

2. Сможешь ли ты сейчас, с ходу рассказать о своём друге?

А. Конечно! Мне есть о чём рассказать.

Б. Сразу нет. Надо подумать.

В. Лучше я его нарисую.

3. Ты познакомился с интересным учёным. Сможешь ли ты задать ему 10 вопросов?

А. Без проблем, даже больше.

Б. Пять точно!

В. Придумать бы ещё эти вопросы...

4. Ты пишешь сочинение о Пушкине. Где ищешь информацию о поэте?

А. Везде. Ищу факты в книгах, интересные зацепки из других статей о нём, даже попрошу родителей вспомнить любимые строчки.

Б. Сейчас всё можно найти в Интернете.

В. О Пушкине столько написано, вряд ли стану оригинальничать.

5. Тебе предстоит выступить на классном часе

А. Постараюсь подключить всех и устроить диспут.

Б. Каждый сам за себя. Лично я подготовлюсь отлично.

В. Почему я должен выступать?

Ответы: Если ты набрал больше:

«А» - Ты уже журналист. Активность, любознательность, умение общаться с людьми и кропотливо работать над информацией – все эти качества у тебя уже есть.

«Б» - Возможно, ты еще не определился с выбором профессии. В любом случае, набор определенных профессиональных качеств у тебя уже есть. Они могут тебе пригодиться в жизни.

«В» - Здорово, что в мире есть и другие профессии! Попробовать и признать, что это не твоё - огромный плюс. Вычёркиваем журналистику из списка предполагаемых профессий и продолжаем искать себя...

Ну, а если ты выбрал вариант «А» или «Б», то тебе будет полезно знать что... Журналист – это не тот человек, который знает всё обо всём, а человек, который стремится знать всё обо всём.

2. На телевидение должна «говорить» картинка и дублировать её своими словами повторно не имеет смысла.

3. Ваше мнение – это только ваше мнение. Комментарии должны быть беспристрастными. Зритель сам должен составить своё мнения о происходящих событиях.

4. Где витают идеи?

5. Детали – украшение любой истории.

6. Методы получения информации.

7. Телевидение – команда.

Тест по теме
«Основы тележурналистики. СМИ»

Фамилия, имя_____

1. СМИ – это (поставь галочки):
   - Средства массовой коммуникации
   - Средства массовой информированности
   - Средства информации для масс
   - Средства информационных масс
   - Средства массовой информации

2. К СМИ относятся (поставь галочки):

Интернет	Радио	Заметки
Тренинги	Телевизор	Интернет
Круглые столы	Газетные публикации	Слухи
Телевидение	Факс	Компьютер

3. Назови электронные СМИ?
   _____

4. Назови виды СМИ по территориальному признаку:
   1._____2._____3._____
   4._____5._____
   *Приведи пример одного из них. (например: местное - газета «Туапсинские вести»)*_____

5. Назови виды СМИ по возрастному признаку.
   1._____2._____
   3_____4._____
   5._____
   Приведи пример одного из них _____

6. Назови виды СМИ по интересам.
   1._____2._____
   3._____4._____
   5._____6._____
   *Приведи пример одного из них.*_____

Тест по темам
«Основы тележурналистики», «Телевизионный сюжет»,
«Информация. Ее значимость»

1. Фамилия, имя _____

2. Каким должен быть хороший вопрос? (поставить галочки):

Конкретным	Односложным	Не односложным
Конкретизированным	Коварным	Односложным
Обычным	Интересным	Хоть каким-нибудь

3. Человек с микрофоном в кадре – кто он? (поставить галочки)

Корреспондент	респондент	Диктор
Ведущий	радиоведущий	автор программы
Продюсер	осветитель	режиссер

4. Кто такой корреспондент?

_____
_____

5. Чем корреспондент отличается от ведущего программы?

_____
_____

6. Что такое информация?

_____
_____

7. Приведи пример информации о себе

_____
_____
_____

8. Что такое тема в телевизионном сюжете?

_____
_____
_____

9. Придумай тему сюжета (любую)

_____
_____

10. Какие методы сбора информации ты знаешь? (поставить галочки):

Наблюдение	Вынюхивание	Выколачивание
Опрос	Допрос	Работа с документами
Эксперимент	Опыт	Работа без документов

11. Ты как корреспондент устраиваешься на работу уборщицей в одну из школ, чтобы узнать ее работу «изнутри» - к какому методу сбора информации это можно отнести?

Наблюдение	Вынюхивание	Выколачивание
Опрос	Допрос	Работа с документами
Эксперимент	Опыт	Работа без документов

Тест по теме «Видеоряд».

1. Фамилия, имя_____
2. Планы, стоящие друг за другом, в определённом порядке – это (галочки поставить):
   - Звукоряд
   - Видеоряд
   - Зарисовка
   - Интершум
   - Музыка

3. Из чего может состоять сюжет (*поставить галочки*):
   - Интервью
   - Stend Up
   - Обчитка
   - Видеоряд
   - Интершум
   - Титры
   - Музыка
4. Что такое видеоряд?

_____
_____
_____

5. Что такое статика?

_____
_____

6.Какие планы называются «живыми»?

_____
_____
_____

7. Стоп-кадр – это живой план?

Да Нет

8. Какие виды панорам ты знаешь? (поставить галочки):
   a. Параллельная
   b. Горизонтальная
   c. Круговая
   d. Круглая
   e. Окружная
   f. Вертикальная
   g. Относительная
9. Можно ли сделать панораму на крупном плане?

   Да Нет

Тест по теме «Новости»

1. Фамилия, имя _____

2. Подчеркни, что важно для программы новостей в первую очередь. Расставь приоритеты:

То, что люди хотят знать
То, что люди должны знать
То, что людям нужно знать
То, что людям хорошо бы знать

3. Какие из этих видов новостей ты знаешь (*поставить галочки*):

бизнес-новости	смешные новости	безработные новости
политические новости	трудовые новости	культурные новости
физкультурные новости	рисованные новости	образованные новости
образовательные новости	спортивные новости	бескультурные новости
криминалистические	экономические новости	новость-расследование
новость-преследование	юмористические новости	

4. К какому виду новостей относится информация:

- «Российские ученые опытным путем вывели новую вакцину от глупости…»

*Вид новостей (написать какой)*_____

- «В Америке прошли гастроли Большого театра. Впервые на сцене Нью-Йорка увидели звезд российского балета»

*Вид новостей (написать какой)*_____

5. Придумай две новости :

Спортивная новость:

_____
_____
_____
_____
_____

Развлекательная новость:

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Тест по темам
«Стенд-ап в репортаже», «Интервью и сходные с ним жанры»

1. Фамилия, имя_____
2. Из чего может состоять репортаж, сюжет (*поставь галочки*):

Интервью	Стенд-ап
Обчитка	Видеоряд
Интершум	Титры
Музыка	

3. Что такое Стенд-ап ? (вставь пропущенные слова)

Стенд-ап - это……прием, используемый в репортаже или……, когда журналист находится……..и сообщает…….по теме……

4. Сколько по времени должен длиться Стенд-ап:

5-10 секунд	до 15 секунд
10-15 секунд	до 10 секунд
15-20 секунд	до 20 секунд

5. Назови три типа Стенд-ап (поставь галочки):

В начале сюжета	в середине сюжета	в конце сюжета
Между сюжетами	между программами	в конце всей программы

6. Назови виды интервью:

_____
_____
_____

7.Человек с микрофоном в кадре. Кем он может быть?

Корреспондент	Респондент
Радиоведущий	Автор программы
Ведущий	Диктор
Ди-джей	Прохожий

8. Какие виды микрофонов ты знаешь?

• Политический	Динамический
• Прищепка	Приколка
• Радио-микрофон	Микрофон-пушка
• Микрофон-ракушка	Петличка

9. Каким должен быть хорошо заданный вопрос?

Многозначительным	Односложным
Конкретным	Не односложным
Обычным	Интересным

_____
_____
_____

Задание к итоговому занятию

1. Телевидение - дело коллективное! Докажи это на примере.

2. Люди каких профессий работают на телевидении? Подумай и напиши.

3. Из чего состоит сюжет? Перечисли элементы сюжета?

4. Придумай и нарисуй структуру сюжета на тему: «Открытие ледяного городка».

5. Какие бывают телевизионные программы?

6. Функции Кино. Что оно может?

7. Придумай социальный ролик на тему «Берегите природу!».

8. Чем отличается видеоряд от синхрона? Приведи пример.

9. Основные правила работы с микрофоном?

10. Что такое блиц-опрос? Объясни своими словами.

11. Придумай текст стенд-апа журналиста перед сюжетом «Не рубите елки!»

12. Чем отличается программа «Новости» от детской телепрограммы? Приведи примеры.

13. Какую роль в сюжете и в фильмах выполняет музыка? Приведи примеры.

14. Придумай вопросы для блиц-опроса на тему: «Не рубите елки!».

15. Напиши небольшой закадровый текст на тему «Новогодний праздник в школе».

16.Расскажи какие виды кино ты знаешь?

Приложение № 2

Основы телевидения.

1. Журналист

Знать всё на свете невозможно. Многие начинающие журналисты делают вид, что прекрасно осведомлены в той или иной области. Вместо того чтобы детальнее разобраться и попытаться так же доходчиво объяснить всё своему любимому зрителю, они начинают пространно и путано рассуждать о том, чего не знают. Не надо умничать! Вы не энциклопедия. Блистая терминологией, можно запутать зрителя. Например, вы снимаете сюжет о финансовом кризисе. Можно, конечно пространно рассуждать о мировых тенденциях, о баррелях и т.д. Но зрителю будет интересно знать, как этот самый кризис скажется непосредственно на нём. Ваш герой должен быть простым и узнаваемым. К примеру, как это отразилось на кошельке вашей соседки бабы Зины, которая пошла в магазин и не обнаружила на полке свой любимый сыр. А сыр не привезли, потому что магазин расторг договор о поставке с кем-то. А этот кто-то не может поставлять сыр, потому что....и так далее. Цепочка развития событий в сюжете доступно и просто показывает весь процесс кризиса, который отразился на самом обыкновенном человеке. Примеров может быть много.

Вывод – по ту сторону экрана не зрительская масса, а конкретный человек. Объясни всё ему просто, доступно и понятно.

Задание:

Тема - в школе завершился конкурс учебно-исследовательских экологических проектов.
Представлены три варианта, как можно начать сюжет. Придумай свои варианты.

А) В 5-ой школе завершился конкурс учебно-исследовательских экологических проектов...

Б) Выходя утром из подъезда, Екатерина Новикова еще не знала, что среди всех претендентов...

В) «Чертополох – экозащита сада». Это название работы самого юного участника.

2. Картинка

По телевизору показывают сюжет о Дне Древонасаждений. Школьники младших классов высаживают деревья. Автор описывает лица участников, что они радостны, светлы, что они сейчас идут строем к городскому саду... Стоп! Ошибки, здесь конечно, нет. Но разве сама картинка не говорит сама за себя? Разве мы не видим сами, что лица участников, как говорит автор, радостны и светлы? А что мы не видим и не знаем? Что осталось за кадром? На этой картинке можно рассказать о том, сколько саженцев сегодня посадят, через, сколько лет их можно будет обхватить не пальцами, а руками, что на этой аллее могут через сколько-то лет гулять уже дети сегодняшних героев нашего сюжета. Мы не знаем ещё пока о том, что Серёжа делает это впервые, а Маша уже участвовала в таком празднике в прошлом году. Мы ещё не знаем о том, что это за порода деревьев и какой у неё характер, и как правильно её высаживать. Вот это будет гораздо интереснее зрителю, чем словесное и пафосное дублирование видеоряда.

Задание:

Видеоряд - проходит конкурс бальных танцев среди младшей возрастной группы. Кто-то проиграл и плачет. Кто-то наоборот, близок к победе. Пофантазируй и напиши то, что осталось за кадром, но будет интересно знать зрителю.

3. Комментарии

Нередко корреспондент, делая сюжет о каком-то событии, добавляет свои краски в общую палитру. Зритель видит это событие через призму восприятия самого журналиста. Ведь тот находится непосредственно на месте события. А зритель всего лишь смотрит телевизор. Навязать своё мнение легко. Рецепт честной журналистики прост. При приготовлении вашего сюжета о каком-то событии вам понадобится честная и достоверная информация. Обязательно добавьте деталей, присолите фактами, поперчите разными мнениями. Зритель пробует... и сам решит, будет он это есть или нет.

Задание:
В эру космического туризма в космосе может побывать любой желающий. Допустим, что действительно возможно, но при этом частые космические туры приносят вред. «Благодаря» частым космическим путешествиям в озоновый слой попадают оксиды азота, которые не только разрушают его, но и способствуют возникновению парникового эффекта. В озоновый слой их доставляют ракеты и реактивные самолёты.
Вариант 1. Попробуйте преподнести эту новость так, чтоб все захотели побывать в космосе.
Вариант 2. Преподнесите эту новость так, чтоб поднялась волна протеста против разрушения озонового слоя.
Вариант 3. Вспоминаем рецепт, данный чуть ранее. Выявляем все плюсы и минусы. Зритель должен решить сам, полетит ли он в космос или вступит в ряды защитников озонового слоя.

4. Идея

Поймать идею сюжета несложно. Главное, захотеть это сделать. К примеру, ваш редактор дал вам задание найти что-нибудь эдакое. И где, спросите вы, искать? Как назло, в голову не приходит ни одна идея. Я всегда привожу на занятиях пример «стола». Начните с него. Вот стол. Я за ним сижу. Вот у него угол. А почему говорят, на угол не садись? Откуда взялись ноги у этой фразы? Как появился первый стол? А если бы не было стола... С этого момента понимаешь, что зацепиться есть за что. И сюжет может родиться из чего угодно, лишь бы вам не было лень думать. Заставляйте себя искать эти цепочки... Это увлекательное занятие, помогающее развить воображение, логическое мышление и импровизацию.
Задание:
Пример: стол – угол – примета – биоэнерготерапевты – подушки – первобытный человек – Скандинавия - вилка – этикет и так далее.
Поясняю: со стола мы переходим на угол и разбираем, почему родилась примета «не садись на угол». Далее уходим к объяснению этой приметы со стороны биоэнерготерапевтов. Вдруг вспоминаем, что где-то стола как такового нет и монголы, к примеру, сидят на подушках, как узбеки и японцы, а вот первобытному человеку сидеть за столами не пришлось, потому что изобрели его скандинавы много тысячелетий позже. А в данный момент на столе лежит вилка, а по этикету... и так далее.
Задание:
Продолжи цепочку: дерево – дом – мизинец.
Увлекательно, не правда ли? Порой можно найти такие остановки в цепочке, о которых даже и не догадывался.

5. Детали

Детали всегда украшают. Любая история без деталей будет просто скелетом. Ваш редактор дал вам задание снять сюжет про знаменитого нефтяника Иванова Ивана Ивановича. Про его трудовые заслуги вы наслышаны. Про них наслышаны и зрители, ведь он личность в городе известная. Как в сто пятьдесят первый раз рассказать об Иване Ивановиче и сделать это интересно? Вейте кружева... то есть ищите детали. Забудем, что Иван Иванович известный и заслуженный работник. Чем он будет интересен вашему зрителю? Тем, что:
он разводит кактусы
в детстве мечтал стать моряком
у него коллекция марок, которые он собирал с детства
он верит в приметы
у него ест любимый кот
каждое утро он делает гимнастику на балконе
Таких деталей может быть много. Не ленитесь копать!
Задание «33 детали»:
Далеко ходить не будем. Найди 33 детали о своём друге, брате, сестре, благодаря которым они станут интересными героями твоего сюжета.

6. Методы получения информации

Профессиональный журналист умеет замечать новость в обыденной жизни. Можно

пройти мимо какого-то явления, а можно заметить и удивиться. Профессионалами не рождаются, ими становятся.
Есть три метода получения информации:
- Метод наблюдения
- Метод интервью
- Метод работы с документами
В жизни эти методы дополняют друг друга. Задача журналиста – научиться замечать новости в обычной жизни.
Задание:
Понаблюдайте за самим собой. Сколько раз за день вы говорите по сотовому телефону? О чём вы говорите? Представьте себе, сколько преимуществ даёт это изобретение. Но что забирает взамен? Готовы ли вы избавиться от этой игрушки навсегда? Какие ощущения возникают у вас, если вы разговариваете часами подряд? Вот и готов сюжет на тему: «У меня зазвонил телефон...». Посчитайте в процентном соотношении, сколько времени вы потратили на разговоры ни о чём и сколько по существу?
Новость
«Психологическая зависимость от сотового телефона»
«80% пустой болтовни»
«Телефон заменяет друга»
На метод интервью:
Та же тема. Только теперь вы спросите об этом у других ребят. Поговорите со специалистами. Вредно ли держать мобильный телефон при себе? Найдите самого юного обладателя телефона в вашей компании. К примеру, он не знает алфавит, но маме позвонить уже может. Спросите, зачем ему телефон? И узнайте, дружит ли с мобильным телефоном ваша прабабушка? Основываясь на этих данных, тоже можно сделать великолепный сюжет.
Новость
«Под стол пешком, но с телефоном в кармане»
«Миф о мобиле»
На метод работы с документами:
Тут нам поможет другой пример. Например, мы хотим сделать сюжет о каком-то исследователе. Тут нам придется поработать в архивах, полистать переписку, документы и разыскать что-нибудь неожиданное, интересное, нестандартное. Попробуйте поработать таким методом и найдите несколько необычных фактов из жизни известных людей.
7. Команда
Телевидение – это большая команда. Каждый из съёмочной бригады – это винтик огромного механизма. Убедиться в этом просто. Интервью может сорваться из – за того, что ваш водитель по какой-то причине опаздывает. Если автор и оператор не найдут точки соприкосновения, сюжет может получиться не таким, каким бы вы хотели его видеть. Поэтому позаботьтесь заранее о съёмках, обговорите с оператором все детали вашего сюжета, составьте свой план съёмок и скорректируйте его с ним. На монтаж нужно приходить подготовленным. Распишите свой сюжет, чтобы видеоинженер не тратил время на поиск нужного материала. А теперь приступайте к процессу и ...удачи вам!

Информация

Информация (от лат. informatio, разъяснение, изложение, осведомлённость) — сведения о чём-либо, независимо от формы их представления (Википедия) Информация обладает определенными свойствами. Во-первых, это способность информации быть ценной и бесполезной. Самая главная ценность информации состоит в ее новизне. Но надо учесть, что любая новая, ранее неизвестная информация обязательно обладает объективной ценностью, но не всегда представляет ценность для каждого отдельного человека или группы лиц. Поэтому всегда надо помнить и о субъективной ценности информации, которая зависит от потребности людей. Второе свойство информации - ее избыточность. Абсолютно новая информация требовала бы постоянного напряжения, человек быстро бы уставал.

Поэтому журналисты часто делают пояснения терминов, поэтому одни и те же новости выходят в эфир с заданной периодичностью.

Существует **три типа источников** информации - документ, человек и предметно-вещественная среда. Письменные источники основаны на принципе гласности и свободы информации, которые позволяют знакомиться с документами, классифицированными как общественно доступные (официальные бумаги, письма, отчеты, протоколы, акты, приказы и пр.). Человек всегда может разъяснить содержание документа, прокомментировать их, рассказать предысторию события, даст совет и пр. Иногда обстановка, которая окружает человека (предметы и вещи) может рассказать о нем больше, чем он сам.

Телевидение

Телевидение способно охватить самые широкие слои населения, даже те, которые остаются за пределами влияния других средств массовой коммуникации. ВЕЗДЕСУЩНОСТЬ. Способность сообщить в звукозрительной форме о действии, событии, по словам Эйзенштейна, «в неповторимый момент самого свершения его». Одновременность действия, события и отображения его на экране - уникальное качество телевидения. Вся телепрограмма разворачивается одновременно и параллельно с текущей жизнью телезрителя, диктор сообщает, например, о демонстрации художественного фильма, находясь в прямом эфире, в реальном времени. Но в экранном воплощении традиционные журналистские жанры - интервью, репортаж, комментарий и др. - обладают важной особенностью: их содержание, тема и идея выражаются непосредственно авторами и героями событий, живыми людьми со всей совокупностью их личностных характеристик. Важен эффект присутствия: придает достоверность, документальность и т.д. Особая, уникальная документальность телевизионного изображения объясняется, во-первых, тем, что оно формируется (подобно фото- и киноизображению) в результате процессов, протекающих объективно, вне вмешательства человека, а во-вторых (и это особенно существенно), тем, что в отличие от фотографии и кинотехника телевидения обеспечивает симультанность формирования изображения и его восприятия зрителем. Непосредственность создает у телезрителя психологическую установку на «эффект присутствия», на особое доверие к телевизионной программе в целом.

Общественные функции телевидения:

Информационная функция. Осведомление людей о событиях в стране и мире, показ новостей. Лишь в этом смысле можно выделить собственно информационную функцию телевидения, поскольку информацией в широком плане можно считать и трансляцию театрального спектакля, и сам факт работы телевизионного передатчика. Регулярное получение социальной информации стало необходимым условием полноценного участия в современной жизни. Культурно-просветительская функция. Любая телевизионная передача в той или иной мере приобщает зрителя к культуре. Даже в информационных выпусках сам облик показываемых людей, их манера общения, степень грамотности оказывают влияние на зрительские установки. Ведущие информационных и других программ воспринимаются как некие эталоны. Неспроста все такие на измене бывают, когда ведущий там что-то ляпнет в эфире. Итак, к культуре (или ее отсутствию) имеет отношение всякая телепередача. Но есть такие программы и особый канал на отечественном телевидении, которые специально создавались для приобщения аудитории к достижениям науки и культуры.

Интегративная функция. Все средства массовой коммуникации, в первую очередь телевидение, по своей природе способны поддерживать нормальное функционирование того общества, на которое распространяется их влияние. Вещатель должен сознательно работать на укрепление этого чувства сопричастности каждого ко всем. Интегративная (консолидирующая, объединяющая) функция телевидения решается всеми разделами вещания (публицистика, искусство, спорт, развлечения). Она как бы накладывается на другие функции, частично совпадая с информационной, культурно-просветительской, организаторской, образовательной и др. Для журналиста, осознанно реализующего

интегративную функцию телевидения, первейшим качеством можно назвать умение объединять в подходе к материалу потребности общества с заботами отдельного человека у телевизора.

Социально-педагогическая функция. Иначе определяется как управленческая функция. Предполагает прямую вовлеченность телевидения в систему административного воздействия на население, в пропаганду определенного образа жизни с соответствующим набором политических и духовно-нравственных ценностей.. Если политика нравственна и направлена на обеспечение благополучия общества, то телекомментатор, не вступая в конфликт с совестью, включается в популяризацию такой политики, осуществляя роль интерпретатора идей, поступающих «сверху» и осознаваемых как собственные, личные устремления. Особо важную роль играет пропаганда ненасилия и неразделения на «наших» и «не наших» - и здесь социально-педагогическая функция телевидения прямо смыкается с интегративной.

Организаторская функция. Нередко телевидение выполняет функцию организатора, ставя какие-либо вопросы перед властями, побуждая их к действию. На уровне города, региона такая организаторская работа журналистов особенно заметна. Телевидение иногда само становится инициатором той или иной общественной акции, организуя какие-либо совместные действия масс людей.

Образовательная функция. Непосредственно не относится к сфере журналистики, предполагая регулярные циклы дидактического материала в помощь лицам, получающим образование. Крупнейшие ученые, лучшие специалисты преподают в телеуниверситетах мира. Телевидение способно помогать обучающимся в обычных школах и вузах, устраняя противоречие между все более массовым характером образования и дефицитом талантливых педагогов-ученых. Безусловно, хороший преподаватель, показанный на экране, лучше плохого в аудитории. Учебные передачи транслируются, как правило, по специально отведенному для этой цели каналу.

Рекреативная функция. Рекреация (от лат. recreatio - восстановление) - отдых, восстановление сил человека, израсходованных в процессе труда. Большинство рекреативных телепрограмм, в сущности, лежат за пределами журналистики. Чисто развлекательная продукция (видеоклипы, комедийные фильмы, конкурсы типа «Любовь с первого взгляда» и пр.) создается, как правило, специализированными телекомпаниями.

Разработка сюжета и сценария

Где найти сюжет?

Большинство из вас удивятся, если узнают, что несчетное множество всевозможных сюжетов окружают их каждый день! Надо только приглядеться повнимательнее к таким "обычным" вещам и понятиям, как....

...Школа

Математика, точные и естественные науки, история – все школьные предметы предоставляют возможности для создания сюжетов! К примеру, кино «Парк Юрского периода» могло бы основываться на уроке биологии на тему ДНК. Если тебя интересует история, можно снять кино о Ледниковом периоде или о жизни античного Рима. Помните фильм о трех мушкетерах? Между прочим, автор романа, который лег в его основу, знаменитый Александр Дюма когда-то прямо так и говорил: "История - это всего лишь гвоздь, на который я вешаю свою картину».

...Художественная литература

Хочешь экранизировать любимый рассказ или повесть? Для этого надо подготовить сценарий. Его персонажи и события могут полностью дублировать те, что описываются в книге, а могут немного отличаться от него (это называется "по мотивам").

...Отношения между людьми

Как складываются отношения между твоими одноклассниками, ребятами во дворе, в спортивном клубе? Каковы твои отношения с миром взрослых - родителями, учителями, соседями? Кто кого воспитывает? Кто-то из твоих друзей переживает первую любовь? Все,

что происходит между людьми, что меняет их отношение к жизни, достойно того, чтобы лечь в основу сценария фильма.

...Место, где ты живешь

Что происходит там, где ты живешь? Ты можешь подробнее узнать о жизни и проблемах твоего города или поселка? Чем знаменита твоя "маленькая родина"? Что умеют делать твоим земляки? Кого они уважают? Кем гордятся? Может быть, герои, которыми можно гордиться, чьи слова и дела меняют жизнь в лучшую сторону, живут где-то по соседству?

...Средства массовой информации

Телевидение, газеты, журналы или Интернет могут послужить отличной основой для твоих сюжетов. Может, какую-то информацию о событиях в нашей стране или в других странах тебе хотелось бы изучить поглубже, рассмотреть с разных точек зрения?

Например: по телевизору предупреждают об опасности наркомании. Подумай: в основу твоего сюжета - например, для социальной рекламы - могла бы лечь, например, судьба твоего ровесника (может быть, тебе приходилось на самом деле встречаться с такими персонажами?), нашедшего в себе силы преодолеть эту беду?

Главное правило для сценариста: смотри на жизнь во все глаза! Интересуйся тем, что происходит вокруг тебя! Имей по всем вопросам свое собственное мнение! Люби и старайся понимать окружающих тебя людей!

Теперь, когда ты знаешь «где» и «что», тебе надо подумать «как».

Как ты собираешься рассказывать свою историю?

Вот несколько моментов, о которых стоит задуматься:

Тип

В каждой истории рассказывается о том, что случилось, с кем случилось, где и почему. Но ты заметил, что об одном и том же событии можно рассказать по-разному?

Нам нужно представить персонажей, назвать проблему или конфликт, который должен разрешиться в сюжете. Такой тип изложения называется повествовательным.

А чтобы не ошибиться, спроси себя:

*С какой точки зрения будет рассказан сюжет?

*Какую идею ты хочешь донести до аудитории?

* Кто может быть потенциальным зрителем фильма - дети или взрослые?

Чем точнее ответишь на эти вопросы, тем проще тебе будет разбираться с жанром и форматом твоей картины.

Например: Ты хочешь снять сюжет на тему «Наш класс на экскурсии в Санкт-Петербурге». Ты можешь рассказать о поездке от своего лица, от лица сопровождающей вас учительницы, с точки зрения твоих родителей или попутчиков из поезда. А может, эту историю расскажет влюбленная пара твоих одноклассников или жители города, который подвергся нашествию такой шумной оравы?

Формат и жанр

Выбери формат и жанр, который лучше всего передаст главную идею твоего сюжета. Согласись, документальный фильм "Наш класс на экскурсии" и комедия "Наш класс на экскурсии" - это две огромные разницы. В первом случае ты уделишь внимание реальным событиям, через них постараешься рассказать о городе, его памятных местах, истории, попробуешь предать впечатление от поездки. Во втором – сконцентрируешься на забавных и смешных ситуациях, которые произошли или могли произойти с ребятами во время поездки.

Участники нашего проекта могут выбрать для работы один из трех понравившихся форматов:

- Документальный фильм.
- Ролик социальной рекламы.
- Наконец, художественный фильм, со всем его разнообразием жанров - комедия, мелодрама, триллер, боевик, вестерн и т.д.

Хорошо, часть основных решений принята, теперь можно переходить к сценарию.

Что нужно сделать, чтобы получился хороший сценарий?

Все видеосюжеты показываются при помощи картинок и слов. Хороший сценарий очень важен и служит руководством, указывающим на тип кадров, которые должен снять оператор.

Как начать сценарий?

Начни так, будто описываешь последовательность событий, которые тебе отлично известны Первая задача – чтобы те, кто будет это читать, поняли, как ты себе представляешь развитие сюжета и как это можно было бы снять.

Развитие сценария

Построй сценарий на следующем:

- Начало – определяет сюжет и вызывает у аудитории интерес и желание смотреть твое видео. Подумай об этом. Если ты смотришь телевизор, и тебе не нравится начало фильма или программы, ты, скорее всего, переключишься на другой канал. Всегда помни об этом и постарайся, чтобы твои зрители не сделали то же самое!
- Центральная часть – исследует и объясняет твой сюжет. Здесь происходит действие.

Например, оказывается, что пара одноклассников - юноша и девушка - влюблены друг в друга, они решают "потеряться" в незнакомом городе, и вся группа вынуждена их искать.

- Концовка – разрешает проблему или конфликт сюжета.

Например, только к утру ребята находятся, но вид у них такой влюбленный, что учительница решает не наказывать "нарушителей спокойствия".

Вот один из методов, которым можно пользоваться, когда пишешь сценарий:

Видео: Что мы видим?	**Аудио: Что мы слышим?**
Город за окном автобуса. Вечер. Дождь. Огни витрин. Прохожие под зонтами. Узнаваемые пейзажи – Невский проспект, памятник Петру Первому и т. д.	Шум дождя. Звуки вечернего города. Гул моторов. Шелест шин по мокрому асфальту.
Влюбленные стоят на набережной Невы.	«Надо идти. Нас уже, наверное, ищут»

Еще один инструмент тебе в помощь – **раскадровка.** На ней можно разместить больше деталей, чем в списке кадров. Это взгляд на твой сценарий кадр за кадром. Ты можешь использовать наклеивающиеся фигурки, чтобы показать, какое действие будет происходить в каждом кадре, и слова, чтобы описать каждый кадр.

После того, как у тебя будет готов рабочий сценарий, составь список кадров – картинок или сцен – которые нужны, чтобы лучше изложить сюжет. Одновременно с диалогом твой сценарий должен рассказывать о персонажах и месте действия твоего сюжета.

Вот, к примеру, несколько вопросов, ответы на которые дадут больше информации о твоем сюжете:

- Как выглядят главные герои?
- Сколько людей ездило на экскурсию?
- Во сколько отходил поезд в С.-Петербург?
- Как выглядит учительница - сколько ей лет, во что она одета?
- Кто из одноклассников догадывался, что у этой пары роман?

Ответы на эти и аналогичные вопросы помогут тебе подумать о том, что тебе надо снять – людей, бутафорию, пейзаж. Подумай также и о том, где снимать, о самом лучшем времени для съемок и о «логистике» съемки твоего сюжета.

Итак, сценарий у тебя есть, ты уже совсем близок к съемкам, но…..

Готов ли ты снимать?

После того, как сценарий разработан, реши:

Где будут проходить съемки?

Как добраться до того места, где ты будешь снимать?

Подходящее ли там освещение?

Нужно ли разрешение для ведения там съемок?

Сколько времени ты будешь снимать?

Какой реквизит – костюмы, декорации и т.д. – тебе понадобится?

Работа перед камерой

Теперь ты готов к тому, чтобы запустить камеру. Вся работа, проделанная ранее, поможет сделать именно то, что ты хочешь.

Не секрет, что, впервые оказавшись пред камерой, люди ведут себя по-разному. Некоторые из них – прирожденные актеры, а кто-то, наоборот, начинает смущаться. Но даже профессионалы иногда нервничают. Вот несколько советов, как подготовиться к работе перед камерой.

Они пригодятся и тем, кто пробует себя в документальном кино, и тем, кто мечтает о карьере киноартиста.

Запоминание

Если ты решаешь подготовиться к съемке, выучив свою роль, практикуй не только слова, но и тон голоса. Если ты говоришь о серьезных, смешных или грустных вещах, тон должен соответствовать твоему рассказу. Нужно понять тему для того, чтобы не звучать невыразительно или неубедительно. Когда ты понимаешь тему, ты можешь импровизировать, если забудешь какие-нибудь слова.

Перевоплощение

Чтобы сыграть роль, мало только представлять внешность своего героя в деталях. Важно знать, что у него на душе. Работая над ролью, составь перечень вопросов, касающихся всех сторон жизни своего героя. Узнай, какой он и почему стал именно таким? Какое у него было детство? Где он родился, и кто его родители? Что он любит? Постарайся подробно ответить на них, причем так, чтобы все ответы были убедительны. Изучи его, и тебе станет легко встать на его место.

Во время репетиции

Обязательно запоминай не только свои слова, но и реплики, предшествующие им и продолжающие их. Это придаст тебе уверенность, и в случае запинки партнера ты не растеряешься. А во-вторых, это поможет тебе еще лучше понять весь сюжет, «включиться в него».

Импровизация

Вероятно, при подготовке документального кино кому-то больше подойдет составление общего плана того, о чем он собирается говорить перед камерой, и добавление деталей к нему по ходу выступления. Один из приемов – излагать сюжет так, как будто ты кратко рассказываешь обо всем другу по телефону.

Чтение с листа

Если ты редко появляешься в камере на протяжении своего выступления, легче всего читать сценарий с листа.

Удержание зрительного контакта

Зрительный контакт – ключевая часть эффективного выступления перед аудиторией. Смотри в объектив камеры, когда говоришь, и не отводи глаза в сторону, потому что, если ты это сделаешь, так же поступят и твои зрители.

Темп и самообладание

Запомни – говорить надо чуть медленнее, чем в обычной жизни. Когда ты говоришь быстро, ты рискуешь запнуться, неправильно произнести слова, сбиться или вообще забыть свою роль. Потренируйся в произнесении трудных слов, говоря четко и равномерно.

Работа за камерой

Роль тех членов команды, которые не появляются перед камерой, так же важна, как и тех, кто работает в кадре – ведь без поддержки умелой команды, работающей над постановкой сюжета, они вряд ли смогут выглядеть и звучать так же хорошо. Ты можешь сам работать с видеооборудованием, координировать действия членов команды или же выступать в одной из перечисленных ключевых ролей:

Главный режиссер

И в игровом, и в документальном кино главный режиссер - ключевая фигура, и от того, как он "увидит" каждую сцену, может зависеть судьба всей картины. Режиссер

вовлечен во все аспекты создания фильма, от поддержания духа команды и до окончательного монтажа. Ему или ей необходимо удостовериться, что оборудование работает, и координировать расписание планирования, съемки и монтажа.

Ассистент (помощник) режиссера

Ассистенты режиссера выполняют обязанности, похожие на режиссерские, но каждый помощник назначается для работы над определенной стороной съемки, например, такой как оборудование, монтаж и сценарий. Они также наблюдают за ходом съемки, чтобы удостовериться, что все идет правильно.

Режиссер-постановщик

Режиссер-постановщик отвечает за проведение съемок. Причем за съемки на месте событий или в студии могут отвечать разные режиссеры-постановщики. Режиссер-постановщик говорит, когда надо начинать съемку (Начали!), когда заканчивать (Стоп!) и поддерживает порядок на съемочной площадке.

Монтажер

Монтажер – это тот человек, который берет сырой отснятый материал и превращает его в плавный видеоряд, на котором представлен твой сюжет. Монтажеры тесно работают с режиссерами, звукооператорами и координаторами музыкального сопровождения.

Координатор съемок

Координатор съемок ведет список всех ролей и обязанностей, порученных членам съемочной группы. Координатор также должен удостовериться, что аккумуляторы камеры заражены и что на диске (видеопленке) достаточно места.

Оператор

Оператор работает с камерой во время съемки. При создании фильма операторскому "почерку" придается важное значение. В Америке, где этот проект работает уже давно, в команде чаще всего не один, а несколько операторов, каждый из которых отвечает за съемку разных частей сюжета. Оператор также отвечает за то, сколько времени записи осталось на диске (ленте) и проверяет, хорошо ли подключены микрофон и видеомониторы.

Сценарист

Сценарист перерабатывает идеи и темы сюжетов в сценарии. Он может создать сценарий художественного фильма на основе известной повести или романа. Во многих командах есть несколько сценаристов, каждый из которых отвечает за разные части сюжета.

Редактор монтажа

Редактор монтажа записывает перечень всех отснятых отрывков, количество дублей, имена людей, которые появляются перед камерой в каждом отрывке, и порядок, в котором отрывки располагаются. Списки редактора монтажа должны сопровождаться записями о том, в каких видеосюжетах отснят лучший материал и где меньше ошибок. Это поможет сэкономить время при монтаже, так как не придется пересматривать весь отснятый материал.

Координатор музыкального сопровождения (музыкальный редактор)

Этот член команды помогает отобрать музыкальное сопровождение для фильма - пластинки, пленки или компакт-диски. Координатор музыкального сопровождения также помогает редактору работать со звуковым оборудованием, требующимся для того, чтобы перенести записанную музыку в картину.

Сценарий

- Реши, с чьей точки зрения будет вестись повествование (кто рассказывает и что собирается рассказать).
- Не пользуйся словами, если историю можно рассказать при помощи картинки.
- Приведи своих зрителей на место действия.
- Диалог должен быть реалистичным (таким, как люди говорят в жизни).
- Диалоги и повествование должны способствовать развитию действия.
- Используй глаголы, обозначающие действие.
- Используй реалистичные детали (одежду, которая подходит для этого времени, места действия, персонажа).
- Сценарий должен включать описание места действия, декораций, костюмов.

- Голос за кадром обозначает место действия, описывает, что произошло или скоро произойдет, объясняет, как события связаны друг с другом.
- Вовлекаешь ли ты зрителя в сюжет? Разжигаешь ли его интерес так, чтобы ему захотелось смотреть дальше?
- Есть ли четко обозначенная концовка, в которой разрешается проблема?

Камера

- Попрактикуйся в изменении масштаба, слежении за объектом, вертикальной панораме, перемещении, не записывая на диск.
- Экспериментируй, ставя камеру в различное положение.
- По возможности пользуйся треногой. Удерживай камеру неподвижно, прижимая к телу локоть той руки, в которой ты держишь видеокамеру.
- Пользуйся раскадровкой и списком кадров в качестве инструкции к съемке.
- При съемке кадра следи за тем, движется объект или же он неподвижен – это поможет тебе определить, как правильно его снимать.
- Привыкай двигаться вместе с видеокамерой вместо того, чтобы использовать изменение масштаба.
- Следи за непрерывностью.
- Угол камеры влияет на восприятие зрителя, то есть, если ты снимаешь сверху, объект будет выглядеть меньше и беззащитнее; если ты снимаешь снизу, объект, кажется большим и сильным; если снимать на уровне глаз, объект будет выглядеть равным.

Майкл Делахей
«Советы будущему тележурналисту»

Правила. Единственное правило: в телевидении нет правил. Но есть порядок и условности, которые помогают человеческому мозгу легче усвоить устную и визуальную информацию, которую вы стараетесь передать. Ближе к правилу следующий постулат: никогда не сбивайте зрителя с толку, если это не является вашим хорошо обдуманным и осознанным намерением.

Работа в команде. Поговорите со своим оператором до выезда на съемку. Расскажите ему об истории: из чего она будет состоять, и как вы хотите ее рассказать. Посоветуйтесь с оператором о кадрах, которые необходимо снять. Если вам требуется специальное оборудование, например, радиомикрофон, предупредите его об этом заранее.

Подготовка к сюжету (предпроизводство). В создании сюжета предпроизводство (подготовка к съемкам) важно так же, как и постпроизводство (монтаж и озвучка). Предпроизводство состоит из а) исследования и б) выработки концепции и «визуализации» истории. Представьте свой сюжет в виде железнодорожного состава. Локомотив – это идея и направление вашего сюжета. Вагоны – это кадры, интервью, монтажные фразы, графика и текст, который вы используете в вашем рассказе. До начала съемки убедитесь в том, что вы выбрали надежный локомотив и заполнили вагоны. Помните, что не только текст, но и видеоряд должен передавать рассказываемую вам историю. Репортаж – это своего рода «супружество» слов и видеоряда, а не сочетание несметного количества слов, которые просто иллюстрируются видеорядом.

Ответственность. Съемка сюжета требует определенных усилий, как репортера, так и оператора. Однако, в конечном счете, вы, репортер, отвечаете за результат работы и за выход сюжета в эфир. Хвалить либо обвинять в непрофессионализме будут именно вас. И это будет правильно. Поэтому вы должны постоянно знать, что делает ваш оператор. Знать его работу – это ваша работа.

Делайте заметки. До выезда на съемку напишите а) приблизительный перечень кадров, которые могут вам понадобиться, и б) список вопросов, которые вы собираетесь задавать во время интервью. Именно так делают профессионалы. Тот, кто хвалится тем, что он может носить всю эту информацию у себя в голове, на самом деле только думает, что он профессионал.

Панорамы, отъезды, наезды. Будьте осторожны! Используйте их, почему бы и нет, но

только если этого требует сюжет. Например, медленный отъезд от репортера во время стенд-апа может эффектно открыть огромное пространство либо пустоту данного места. Или панорама комнаты, заполненной участниками семинара, может показать одного мужчину среди одиннадцати женщин. Равно как и перефокусировка от здания к колючей проволоке говорит о том, сто перед зрителем – место лишения свободы. Но никогда не используйте панораму, отъезды-наезды и перефокусировки только ради того, чтобы они были.

Помните о сочетаемости кадров. Избегайте последовательности кадров, состоящей из планов в движении, когда, например, за панорамой следует наезд, а за наездом – кадр, снятый в движении. Старайтесь снять конец движения. Помните: либо в кадре двигаются объекты, либо двигается сама камера. И если вы придаете движение камере, это должно быть оправдано.

Используйте штатив. Некоторые операторы любят снимать, все время, держа камеру в руках. Но многие кадры просто не могут быть сняты без помощи штатива, например, крупный план в конце наезда. Настаивайте на применении штатива, но помните: носить штатив – обязанность репортера.

Визуальная последовательность («монтажная фраза»). Это своего рода «кирпич» для построения репортажа. Но чтобы снять ее, требуется время, и зачастую ради этого необходимо просить людей, которых вы снимаете, остановиться и повторить свои действия.

Повторение и постановка. Вполне разумно попросить кого-нибудь повторить чисто механическое действие: например, выйти из машины и войти в здание. Но никогда не старайтесь реконструировать действие, которое в жизни сопровождается реальными эмоциями. Все равно выйдет фальшиво.

Интервью. Старайтесь не брать интервью у людей, сидящих за столом, особенно если стол стоит у стены. Постарайтесь привнести в кадр некую перспективу. Делайте интервью более динамичными. Если это значимо, берите интервью у человека во время того, как он что-то делает, например, ведет машину, копает в саду, готовит обед или гладит белье. Каждый фрагмент не должен быть длиннее 30 секунд за исключением случаев, когда человек рассказывает о чем-то очень интересном либо привлекающем внимание. Вы можете включить два или три фрагмента интервью в один и тот же сюжет, но не разбивайте его на десятки фрагментов, соединяя его ничего не значащим видеорядом с закадровым текстом. Это не репортаж.

Постановка кадра. При съемке интервью убедитесь, что у вас есть хорошая композиция, перспективы и контраст (свет и тень). Проверьте, чтобы за головой человека, у которого берется интервью, ничего не торчало. Например, листья растений или электрический кабель. Старайтесь, чтобы за головой собеседника ничего не было. Попросите оператора дать вам посмотреть на кадр через видоискатель. Две пары глаз лучше, чем одна.

Положение человека в кадре. Если у вас в одном репортаже несколько интервью, убедитесь, что вы снимаете их с разных мест. Это нужно для того, чтобы в смонтированном сюжете ваши собеседники не смотрели в одном и том же направлении.

Дети. Когда вы берете интервью у ребенка, расположите объектив камеры на уровне его глаз, а сами присядьте.

Угол съемки. Если во время съемки интервью камера стоит выше человека, это зрительно уменьшает его (ее), а если объектив направлен на человека снизу, это его увеличивает. Как правило, устанавливайте камеру на уровне глаз собеседника либо чуть ниже.

Перепроверяйте. В конце интервью убедитесь, что оператор проверил и видео, и звук до того, как собеседник ушел.

Ось. Это воображаемая линия, которая соединяет двух людей, два предмета либо определяет основное направление действия. Во время футбольного матча ось как бы проходит от одних ворот к другим через центр поля. Во время съемок и монтажа по мере возможности старайтесь избегать пересечения оси. Если вам нужно пересечь ее, разделите два кадра крупным планом или кадром оси.

Перебивки. Большая часть съемок, включая интервью, требует сокращения времени и действия. Это возможно при использовании перебивок и вставок. Убедитесь, что вы не

только снимаете перебивки, но и в том, что они значимы для сюжета. Если вы снимаете доктора, кадр стетоскопа на его столе может иметь значение, фотография Красной Площади на стене, скорее всего, не понадобится, если, конечно, собеседник не рассказывает о недавней поездке в Москву. Крупный план рук часто полезен, если собеседник ими жестикулирует.

Избегайте видеоряда, не имеющего значения. Не задавайте зрителю вопросов, если потом вы не даете на них ответов. Например, крупный план недоеденного бутерброда на чьем-нибудь столе. О чем он говорит?

Инкогнито. Есть много способов интервьюирования человека, не раскрывая его личности. Самый простой способ – поставить человека против света; самый безопасный – это поместить тень человека на стену и снять его.

Опросы людей на улице. Короткие интервью с людьми на улице на одну тему могут быть полезными для «расширения» темы, но это может быть и «ленивым» способом представить то, что вы провели больше исследований, чем на самом деле сделали. Также постарайтесь задавать вопросы с одними и теми же словами – тогда вы можете вырезать их, когда вы монтируете синхроны последовательно. Слова человека важнее комментария. Используйте слова из интервью вместо закадрового текста. Дайте человеку рассказать историю, а затем проиллюстрируйте ее картинками.

Реакция человека. Человеческая мимика часто передает атмосферу эффектнее, чем неживые объекты. Кадры пожара можно сильно усилить планами лиц людей, с ужасом наблюдающих за происходящим. Всегда ищите такие планы. Но помните: реакцию человека нельзя повторить или воссоздать. Если вы ее не сняли – вы ее потеряли. Просто забудьте.

Первый кадр репортажа. В определенной степени это самый важный кадр в любом репортаже. Это «крючок», который держит внимание зрителя. Если план не захватывает и не интригует, зритель может переключить канал. Никогда не заканчивайте съемки, если вы не уверены, каким будет первый кадр.

Символьные планы. Иногда их называют «визуальными метафорами». Это те кадры, которые за три секунды могут сказать то же самое, что и 30 секунд закадрового текста. Единственный кадр – памятника, опрокинутого с пьедестала, либо кувалды, ломающей Берлинскую стену, либо разорванного красного флага – скажет зрителю о распаде коммунизма больше, чем вереница слов. В каждом сюжете должен быть свой символьный план. Подумайте до съемок, каким он должен быть, и сделайте заметки.

Стенд-ап. Будьте честными. Необходим ли стендап на самом деле или это просто случай показать себя? Помните, что стендап приковывает внимание к вам и таким образом уводит от предмета репортажа. Стендап может быть оправдан, например, в тех случаях, когда вы показываете какой-то интересный объект, когда вам важно подчеркнуть свое присутствие на месте событий, когда вы задаете риторический вопрос зрителю. Одна подсказка: станьте так, чтобы одно плечо было немного ближе к камере, чтобы создать некоторую перспективу в кадре стендапа.

Архивный материал. Фрагмент фильма либо черно-белая фотография из семейного альбома, архивные материалы могут пригодиться для истории, в которой есть элемент прошлого. И помните: есть архивы учреждений и личные архивы. Каждый человек имеет коллекцию фотографий дома, готовя сюжет о конкретных людях, всегда спрашивайте их, есть ли у них фотоальбом.

Интершум. Это третье измерение в телевидении. Это то, что превращает простую двухмерную картинку в трехмерный ОБРАЗ, приближающийся к «реальному миру». Звуки всегда окружают любую сцену, даже если, кажется, что стоит полная тишина. Так что давайте услышим их по телевидению. Используйте его как «точку» в вашем закадровом тексте либо как эквивалент точки, запятой или двоеточия. Две или три секунды интершума могут помочь вам сменить место действия. Помимо всего прочего давайте вашим картинкам возможность «жить и дышать» с помощью интершума.

Съемочный лист. Нормальный съемочный лист с тайм-кодом, указывающим на начало каждого кадра, поможет и вам, и вашему монтажеру. Это позволит ему/ей найти кадр

быстрее и позволит вам визуально увидеть кадры во время заполнения монтажного листа.
Монтажный лист. Многие репортеры ненавидят это, потому что его составление занимает много времени. На самом деле это экономит и время, и силы. Обдумывая на бумаге интеллектуально-визуальную структуру вашего репортажа, можно сэкономить часы, потраченные в монтажной в попытках «найти историю». Также если вы делаете монтажный лист, вы можете быстро увидеть, когда один элемент не логически не ведет к другому, и, соответственно, вы сможете переставить элементы. Это труднее сделать в монтажной, особенно, если вы работаете «под эфир». Самые великие скульпторы готовили эскизы до того, как они начинали долбить мрамор. Пытаться «вырезать» видеорепортаж без первоначального монтажного плана – это то же самое, что долбить мрамор в надежде, что там где-то находится скульптура.
Монтаж. Изменяйте длительность кадров. Если вы сделаете все планы одинаковыми, это создаст ритмическую монотонность. Лучше не резать кадры во время движения – например, посередине панорамы. Склейка во время действия невозможна, но для этого необходимы навыки.
Закадровые тексты. Делайте их короткими. Предпочтительно, чтобы каждый фрагмент был не длиннее 20 секунд. Короткие слова, короткие предложения. Запомните, что вы «кормите» зрителя информацией. В отличие от газетных статей зрители должны принять выбранный вами темп, и они не могут вернуться обратно и перечитать ваш текст заново. Так что «кормите» их «маленькими кусочками», давайте им время «пережевать», «проглотить» и «переварить». И запомните: назначение закадрового теста – дополнять картинку; не описывать то, что было показано, а добавлять актуальную информацию.
Слова и видеоряд. Если перед вами встал выбор изменения текста или видеоряда, всегда пробуйте сначала изменить текст. Всегда легче вам переписать текст и переозвучить его, чем монтажеру изменять визуальную последовательность.
Рассказ истории. Репортаж – это история, у которой должна быть цельная структура. Запомните, Жан-Люк Годар сказал: «У каждого фильма должны быть начало, середина и конец, но не обязательно в этой последовательности». И помните, что большинство самых хороших историй рассказывают о людях, о настоящих людях. Всегда спрашивайте себя: на кого больше всего подействует тема? Если вы делаете репортаж о закрытии телевизионной станции, не говорите только с менеджером, также возьмите интервью у работников, теряющих свои рабочие места, и у зрителей, теряющих любимую программу.
Наконец, помните! Телевидение имеет язык с собственной грамматикой и словарем. Чтобы научиться этому, вы должны постоянно практиковаться. Только тогда вы сможете говорить картинками так же хорошо, как и словами.

Интервью.

Интервью – от английского interview – встреча, беседа. В словаре С. И. Ожегова можно найти следующие значения этого слова:
1) жанр публицистики, беседа журналиста с одним или несколькими лицами по каким-либо актуальным вопросам;
2) в социологических опросах – беседа исследователя по заранее намеченному плану с лицом или группой лиц, ответы которых служат материалом для обобщений. Следовательно, интервью – беседа, предназначенная для опубликования в прессе или к передаче по радио.
В интервью необходимо указать:
1) с кем ведется беседа,
2) что является целью беседы (мнение деятелей по вопросам политики, техники, культуры, искусства, литературы и т.д.).
Интервью – это совместное творчество журналиста и человека, с которым велась беседа. Журналист должен быть высококультурным, знающим. Поэтому к интервью нужно подготовиться:
подготовиться с литературой по проблеме;
проконсультироваться у специалистов в этой области;

составить предварительный перечень вопросов;
определить, в каком виде желательно написать интервью.

Виды интервью.

1. Интервью - портрет.
2. Интервью – мнение
3. Интервью – проблемное (факт)
4. Интервью – опрос.

Правила построения беседы.

1) В самом вопросе должен заключаться элемент знания обсуждаемой проблемы. Вряд ли уместно начать беседу с безликого вопроса “Как идут дела?”. Такой вопрос повлечет за собой столь же безликий, бессодержательный ответ: “Нормально”. Эффективнее начать беседу, например, так: “Мы знаем, что в течение трёх последних лет ваша школа занимает призовые места по всем видам спорта. В соседней школе, хотя условия одинаковые, значимых успехов нет. В чём секрет ваших успехов?”. Такая постановка вопроса, несомненно, поможет собеседнику активнее включиться в разговор.

2) Создать психологически благоприятные условия для собеседника. Создание таких условий означает не только снятие внешних помех общения. Прежде всего, журналист должен учитывать состояние души человека, которого он расспрашивает. Психологическая комфортность означает создание условий, при которых собеседник ярче и полнее выявит человеческую сущность, сделает это естественно и непринуждённо.

3) Проявить прямо или косвенно выраженный интерес к личности собеседника, интерес не только к его официальному статусу, общественному положению, социальной роли, но и к его индивидуальности, характеру.

4) Создать установку на двусторонность общения. Уметь не только говорить, но и слушать. Умение слушать – не прирожденный дар, а следствие высокоразвитого интеллекта, культуры чувства. Диалог – разговор двоих, и нить его должен держать в руках интервьюер.

5) Ориентировать разговор на тему, наиболее значимую для собеседника, на позитивные мотивы его деятельности.

6) Умело использовать вопросы разного типа: открытые и закрытые, основные и неосновные, зондирующие и наводящие, нейтральные и подсказывающие. За многообразием вопросов скрывается многообразие отношений, складывающихся во время беседы.

Стенд-ап

1**. Большинство телевизионных журналистов впервые появляются в кадре в стенд-апе.**

Стенд-ап (англ. standup – стойка) - прием в телевизионном репортаже, при котором журналист находится в кадре и сообщает информацию по теме сюжета.

Стенд-ап делают для того, чтобы:

- сделать лицо корреспондента узнаваемым,
- подчеркнуть, что корреспондент находится на месте события,
- подвести итог или рассказать о перспективах событий;
- привлечь внимание зрителя к важной информации;
- показать интересный объект;
- плавно перейти от одной части сюжета к другой;
- установить связь между сегодняшними и прошлыми событиями;
- компенсировать нехватку необходимых синхронов (репортер пересказывает информацию, полученную от источника, который не желает сниматься);
- решить проблему нехватки видеоряда.

Два подхода к использованию стенд-апа (в зависимости от политики компании):

- обязательное использование в сюжетах,
- условное использование, то есть когда выполняется одно из условий:

2. Основные требования к стенд-апу:

- продолжительность не более 10-20 секунд (впрочем, бывают многочисленные исключения,

например, в репортажных сюжетах, прямых и псевдопрямых включениях и т.п.);
- фон за журналистом должен иметь отношение к теме сюжета;
- обычно в стенд-апе используется средний план, чтобы совместить эффект доверительного общения со зрителем и значимый фон;
- стенд-ап как правило не используется в начале сюжета, если это не общение в эфире ведущего и корреспондента;
- текст стенд-апа должен содержать минимум субъективных оценок, даже если журналист позволяет себе комментарии;
- должна сохраняться атмосфера естественного общения со зрителем;
- внешний вид журналиста должен соответствовать теме и атмосфере сюжета;
- текст стенд-апа должен отделяться от закадрового текста,
- поведение в кадре должно быть в достаточной мере раскованным, естественным.

3. Типы стенд-апов.

В зависимости от **расположения в сюжете**:
- в начале сюжета –
это не принято в большинстве телекомпаний за исключением случаев, когда:
а) один и тот же репортер делает два сюжета, которые ставятся в выпуске подряд; в этом случае стенд-ап показывает, что человек уже в другом месте и речь идет о другом событии;
б) сам ведущий новостей, «лицо канала», едет на съемку;
- в середине сюжета («мостик») – наиболее популярный тип стенд-апа:
а) репортер связывает разные части сюжета;
б) репортер дает информацию, для которой нет видеоряда;
в) репортер работает в прямом эфире;
- в конце сюжета –
используется как концовка или как анонс продолжения темы.

В зависимости от **положения репортера**:
- стоя;
- сидя;
- на ходу;
- в действии.

Подходите к съемкам творчески. Возьмите что-нибудь в руки, откройте дверь, укажите на что-то. Выберите интересный фон.

В зависимости от **типа микрофона**:
- со шнуровым микрофоном в руках;
- с радиомикрофоном в руках;
- со свободными руками (на «пушку» или с «петличкой»).

4. Особенности речи в стенд-апе

Так называемый информационный стиль:
- энергичная подача («я хочу это вам рассказать»);
- четкая дикция на передних зубах;
- обедненная интонация;
- минимум пауз, темп речи – 15-20 акцентов за 10 секунд.

5. Что нужно помнить:
- постарайтесь выглядеть хорошо; сбившийся на сторону галстук только отвлекает внимание от того, что вы говорите;
- будьте свободным, не напрягайтесь;
- смотрите в камеру;
- говорите в темпе, не растягивайте и не спешите;
- будьте внимательны к тексту: у вас не будет возможности исправить его позже;
- в начале и конце сделайте 5-секундные паузы, чтобы облегчить монтаж;
- запишите несколько удачных дублей, чтобы было из чего выбрать;
- если вы пытаетесь сделать что-то необычное, всегда записывайте на всякий случай и «обычный» стенд-ап;

- объясните или упомяните о том, где вы находитесь, если это не очевидно;
- разговаривайте с аудиторией, а не «говорите» ей;
- будьте осторожны с материалом, снятым в разное время суток.

6. Постарайтесь НЕ:

- не выучивайте текст стэнд-апа наизусть;
- не ставьте знаки препинания кивком головы;
- не привязывайте текст к конкретной дате или времени;
- не делайте стенд-ап на фоне группы людей, которые должны делать вид, будто вас нет;
- не говорите полушепотом, например, в комнате, где идет собрание;
- не думайте о микрофоне в кадре;
- не надевайте солнцезащитные очки;
- не делайте стенд-ап в головном уборе даже в мороз *(спорная рекомендация)*.

Упражнения:

1. Простая стойка

Встаем. Просто стоим, пока преподаватель рассказывает о своем первом стенд-апе. Когда рассказ окончен, обращаем внимание на положение своего тела. Скрещенные руки и ноги? Сцепленные в замок руки в «позе фюрера»? (Защита.) Вертим что-то в руках? Сутулимся? Переминаемся с ноги на ногу? Выпячивается грудь или живот?

Это одно из театральных упражнений, которое дает почувствовать, что спокойно стоять, оказывается, непросто.

Нормальная поза: позвоночник прямой, плечи развернуты, руки свободно опущены.

2. Стойка для стенд-апа

Теперь развернемся на четверть оборота к «камере». Как правило, при статичных стенд-апах становятся именно так: оформляется движение к зрителю плюс репортер кажется стройнее.

3. Микрофон в руке

Возьмем ручку наподобие микрофона. В какой руке удобнее держать? Выше? Ниже? Положение пальцев (они часто оказываются в кадре)?

4. Место события

Говорим по очереди в кадр: «Сейчас мы находимся в Центре детского творчества. Идут занятия в творческих объединениях».

Обращаем внимание, нет ли зажима, отстраненности, есть ли ощущение разговора со зрителем, желание нечто рассказать ему. С другой стороны – не ли переигрывания. Обращаем внимание на речь – голос, дикцию, произношение, интонацию.

5. Свободный стенд-ап.

Представим, что снимается сюжет об университете. В течение 10 минут предлагается придумать стенд-ап – текст и положение репортера. После подготовки демонстрируем, что получилось. Поощряется креатив. Обращаем внимание на речь.

Телевизионная программа, телепрограмма, телепередача

Это видеоряд, обладающий единым назначением и некоторой целостностью (сюжетом), показываемый по телевидению.

Также, телепрограмма (телевизионная программа) — список (перечень) телепередач и прочего (фильмы, музыка), запланированных на ближайшее время (обычно — неделя) и публикуемый в различных СМИ для информирования телезрителя. В отличие от клипа, имеют ведущего. Телепередачи создаются телеканалами для того, чтобы зритель мог выбрать то, что ему действительно нравится. Это нужно для привлечения внимания телезрителей, а, следовательно, и для увеличения рейтингов данного телеканала. Это, в свою очередь, делает каналы привлекательными для тех людей, которые хотят разместить на них рекламу.

Телепередачи бывают нескольких видов:

Новостные (выпуск новостей)
Приключенческие
Образовательные
Спортивные
Научные
Детские
Развлекательные (телешоу и пр.) и многие другие

Приложение №3

Фотография.

Основные жанры в фотографии как искусства: натюрморт, пейзаж, портрет, репортаж, обнаженная натура (ню), макрофотография.

Специфические виды фотографии: аэрофотосъемка, архитектурная фотография, астрофотография, документальная и жанровая фотография, детская фотография, панорамная фотография, подводная фотография, посмертная фотография, промышленная фотосъемка, пленерная фотография, рекламная фотография, репродукция, свадебная фотография, светографика, спортивная фотография, фотографии в путешествии (тревелфото), фотоистория (фотостори), фотоохота (домашние питомцы и живая природа), фотографический монтаж, фотоколлаж, мобилография (айфонография), ночная фотография, черно-белая фотография и т.д.

Фотография и картина. Что общего и чем отличаются?

И то, и другое - искусство. Иногда стирается грань между художественным фото и живописью, настолько живописна фотография и настолько точно выписаны предметы и проработаны детали картины. Тогда фотография воспринимается как живопись, а живопись - как фотография.

Фотография - результат фиксации мгновенной реальности. Фотограф может выбрать момент съемки, но не может изменить объект съемки. Работу фотографа можно характеризовать как процесс ожидания (наблюдения) за изменением композиции или позы, жеста, мимики.…

Можно утверждать, что, если живописец изображает собственные мысли и ощущения, то фотограф - показывает то, что видит.

При написании картины с натуры и при фотографировании, необходимо правильно подбирать ракурс, композицию. Это единственное то, что для них однозначно общее.

Ещё можно говорить о цветовом решении. Механика разная (у живописи краски и техники; у фотографии различные экспозиции, фильтры, гаммы и т. п.), но суть одна. Единственное - живопись даёт возможность изображать вымышленные образы, а фотография нет. Зато она позволяет получать более точное изображение.

Приложение № 4

Мультипликационный фильм.

Мультипликация (от лат. multiplicatio — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой. Анима́ция (от фр. animation: оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (анимационный фильм и, в частности, мультфильм), а также семейство соответствующих технологий.

По мнению известного мультипликатора Фёдора Хитрука, использование в СССР терминов «мультипликация», «мультипликатор» связано с технологией, использовавшейся до внедрения классической рисованной анимации — созданием изображений при помощи наложения на лист элементов персонажей, что сродни аппликации. По созвучию с этим словом эта отрасль кинематографа была названа мультипликацией. В искусстве

мультипликацией называют разновидность искусства, как правило, использующую технологию мультипликации как основной элемент творчества.

Мультипликационный фильм, мультфильм (от слияния лат. multiplicatio — умножение и англ. film — плёнка; разг. мультик) — это фильм, выполненный при помощи средств покадровой отрисовки (включая 3D-моделирование) и предназначенный для демонстрации в кинотеатре, трансляции по телевидению, просмотре на экране компьютера и других электронных устройствах.

Пластилиновая мультипликация — вид мультипликации. Термин claymation запатентован Ассоциацией Уила Винтона в штате Орегон. Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

В жанре пластилиновой мультипликации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк, Иржи Барта («Голем», 2006).

Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

В пластилиновой мультипликации существует несколько техник:

- Перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида мультипликации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид мультипликации используется для удобства анимирования персонажей. В этой технике был снят мультипликационный фильм «Падал прошлогодний снег».
- Объёмная мультипликация: классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с кукольной мультипликацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.
- Комбинированная мультипликация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой мультипликации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

Рисованная мультипликация — технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков. Возникла в конце XIX — начале XX веков. Рисованная мультипликация возникла в конце XIX — начале XX веков.

Изначально, каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что было очень трудоёмко и отнимало много времени даже у большого коллектива художников.

Затем была придумана послойная техника рисования объектов и фонов на прозрачных плёнках, накладываемых друг на друга. На одном слое можно было разместить задний фон, на другом — неподвижные части тел персонажей, на третьем — подвижные и так далее. Это значительно уменьшило трудоёмкость работ, так как не нужно было рисовать каждый кадр с нуля. Впервые послойную технику применил Уолт Дисней. Достоинством рисованной мультипликации является её техническая простота (в пределе достаточен показ самих рисунков, не требуется даже кинооборудование). Именно поэтому первые мультипликационные фильмы были рисованными, и появились ещё до возникновения кинематографа. Эмиль Рейно 20 июля 1877 года продемонстрировал, а 30 августа запатентовал свой аппарат — праксиноскоп, что считается днём рождения мультипликации.

Также, рисованная мультипликация легко поддаётся разделению труда мультипликаторов и созданию «конвейера», наиболее типичным представителем которого была мультипликация Уолта Диснея. При её использовании можно добиться любой степени реалистичности, от гротескного шаржа Загребской школы до гиперреализма Александра Петрова.

Тем не менее, изготовление полноценного 24-фазного мультфильма является крайне длительным и трудоёмким процессом, поэтому в послевоенный период получила развитие так называемая «редуцированная» мультипликация с использованием статичных кадров и

упрощённой до 4-х кадров в секунду фазовки.

В 1900—1907 годах американец Джеймс Стюарт Блэктон снял коротенькие мультипликационные фильмы «Очарованный рисунок», «Комические фазы смешных лиц», «Отель с привидениями» и другие.

В настоящий момент большинство рисованных фильмов производится в Японии (см. Аниме). Студии Уолта Диснея либо закрыты, либо переведены на 3D-технологию. Но большое количество мультсериалов продолжают делать по этой технологии.

Ярким явлением в анимации стали работы режиссёров, выполненых в традиционной «ручной» технике: швейцарского режиссёра Жоржа Швицгебеля, который использует нанесение акриловых красок на стекло и подлинную камеру Митчелла (созданную в 1920-е годы), японского режиссёра Кунио Като, сопровождающего свои фильмы титрами в стиле «немого кино», китайского режиссёра Тэ Вэя, работавшего в стиле традиционной школы акварельной живописи Гохуа. Оригинальностью отличаются короткометражные фильмы Жана-Лупа Фелисиоли, стилизующего свои работы под картины Амедео Модильяни, а в полнометражных фильмах использующего элементы американского нуара и классического британского детектива.

Кукольная мультипликация. Этот тип мультипликации впервые возник в России в 1906 году. Первым русским мультипликатором (1906 год) был Александр Ширяев, балетмейстер Мариинского театра, создавший первый в мире отечественный кукольный мультфильм, в котором изображены 12 танцующих фигурок на фоне неподвижных декораций, изображающих сцену. Фильм снят на 17,5-миллиметровую плёнку. Съемки длились три месяца; за это время Ширяев протёр ногами дыру в паркете, поскольку постоянно ходил от кинокамеры к декорации и обратно.

Данные фильмы обнаружены в архиве Ширяева киноведом Виктором Бочаровым в 2009 году. Там же найдены ещё несколько кукольных мультфильмов: «Играющие в мяч клоуны», «Художники Пьеро» и любовная драма со счастливым концом «Шутки Арлекина». Современные мультипликаторы ещё не могут разгадать секреты мультипликатора, поскольку куклы Ширяева не просто ходят по земле, но и прыгают и крутятся в воздухе

Долгое время первым мультипликатором считался В. А. Старевич, начавший делать кукольные фильмы ещё в 1911 г. Среди наиболее выдающихся его последователей — А. Л. Птушко, чей «Каменный цветок» (1946) является одним из шедевров кукольной мультипликации. В 1960-е гг. в отечественную кукольную мультипликацию пришли новые имена: Роман Качанов, Владимир Дегтярёв, Вадим Курчевский, Николай Серебряков и другие. Фильм «Варежка» Романа Качанова завоевал ряд престижных зарубежных призов на фестивалях, а также заново открыл зарубежному зрителю российскую школу кукольной мультипликации. Его же фильмы «Чебурашка», «Крокодил Гена» и «Шапокляк» стали признанной классикой мировой мультипликации. На фильмах Качанова художником-кукловодом начинал свою карьеру Юрий Норштейн.

В Чехословакии кукольной мультипликацией занимались Иржи Трнка, Карел Земан и Иржи Барта. Венгр по происхождению Дж. Пал работал в этой области в Великобритании и в США. В Японии в кукольной мультипликации работал ученик Иржи Трнки и Романа Качанова — Кихатиро Кавамото. Законченный в 2006 году полнометражный кукольный фильм Кристиан Седжавски «Кровавый чай и красная ниточка» (съёмка продолжалась 13 лет) был удостоен многочисленных наград на международных кинофестивалях.

Песочная мультипликация, песочная анимация, сыпучая анимация или техника порошка (англ. Sand animation, Powder animation) — направление изобразительного искусства, а также технология создания мультипликационных сюжетов. Метод позволяет делать не только мультипликационные фильмы, но и шоу-номера для «живого» зрительного зала.

Особенности техники работы. Главное, что отличает песочную анимацию и графику от других направлений с применением сходного материала — например, рисунков цветным песком — это светящаяся поверхность, которая служит для нанесения изображений. Не столь принципиален выбор конкретной сыпучей субстанции, рабочих инструментов. Именно при наличии подсветки изображение обретает необходимые контра

выразительность, «оживает». Применяется как однотонный, так и многоцветный вариант освещения.

Характеристика материала.

Изображение, полученное путём работы с сыпучим материалом на светящейся поверхности, обладает высокой драматической выразительностью даже при минимуме деталей, допускает быстрое воспроизведение и легко трансформируется. При этом художник, имеющий большой арсенал приёмов и привычный к работе с песком, способен добиться самых разных эффектов (подчас недоступных другим видам графики) и тщательно детализировать работу.

Механизм воспроизведения изображений.

На поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания. Таким образом, нет особой технической разницы в создании мультипликационного фильма и шоу-выступления для живого зала. В последнем случае происходит онлайн трансляция для публики на большой экран.

История возникновения.

Изобретателем песочной мультипликации принято считать канадско-американского режиссёра-мультипликатора Кэролин Лиф. В 1969 году она продемонстрировала публике песочный сюжет «Песок, или Питер и Волк».

Особенности шоу-номеров.

Интерактивные песочные перформансы, как правило, сопровождаются музыкой, имеют связный сюжет и характеризуются преобразованием, трансформацией одного изображения в другое. Немногочисленные специалисты данного направления единодушно отмечают, что художнику, который выступает для зрителей «вживую», необходима предельная концентрация, точность каждого движения, высокая скорость исполнения рисунков.

Приложение №5

Кинематограф – прямой предшественник телевидения, он начинался с того, что снимал «саму жизнь»: происходящее на улице, на дороге, на вокзале – то, что сегодня мы назвали бы документальным фильмом. Художественный фильм начался со съемок на пленку «чужого» материала – театра, эстрады, цирка. Собственно говоря, в конце прошлого века кино было балаганным аттракционом, забавным техническим фокусом: на прямоугольнике экрана оживали обыкновенные фотографии. Очень занятно! И люди толпами валили в «иллюзионы», как тогда назывались кинотеатры. В этих маленьких темных залах они не находили, да и не искали ничего, кроме нехитрого развлечения – посмотреть на «живую» фотографию.

Постепенно забавный технический фокус превратился в новый род искусства. Со временем обнаружилось, что экран обладает целым рядом замечательных свойств, качеств и возможностей, которыми не обладают другие роды искусства. Великие мастера Дэвид Гриффит, Сергей Эйзенштейн, Чарлз Чаплин, Лев Кулешов, Всеволод Пудовкин, Дзига Вертов, Александр Довженко и другие своими творческими усилиями, своей практикой, поисками, находками разработали систему изобразительно-выразительных средств, с помощью которых стало возможно создавать на экране произведения нового, самостоятельного рода искусства – кино. Фильм перестал быть фокусом, технической игрушкой; теперь он как произведение любого другого искусства осмысливает и трактует действительность. Кино «говорит» языком экрана – языком движущихся изображений, сочетающихся со словом, музыкой, шумами, т. е. языком звукозрительных образов, как в документальных, так и в художественных (игровых) фильмах.

Совершенно очевидно, что кино – искусство синтетическое; в нем можно найти качества и литературы, и изобразительного искусства, и театра, и музыки. Но эти качества приобретают на экране новые, специфические черты; они выражены новыми, кинематографическими средствами, которые по-особому сочетаются. Телевидение, как и

кино, способно отобразить реальную действительность на экране посредством движущихся зрительных образов, сопровождаемых звуком.

Язык экрана был создан и развит киноискусством. Телевидение заимствовало у кино, вместе с экраном, богатейший арсенал гибких, емких, сильных выразительных средств и приспособило его к своим специфическим особенностям.

Основа языка кино и языка телевидения общая, ведь и здесь и там перед зрителем двухмерный экран. Однако эстетические различия между кино и телевидением все же существуют. Они не коренные, не принципиальные, как, например, различия между литературой и изобразительным искусством, между кино и театром. Некоторые из выразительных средств кино при перенесении в телевидение претерпели весьма существенные изменения, другие были сохранены в неприкосновенности, а от третьих пришлось вовсе отказаться. Чем же обусловлен этот процесс, какие особенности телевидения сделали его необходимым? Ответить на этот вопрос – значит, определить, в чем состоит специфика телевидения.

Сделать это легче всего путем сравнения телевидения с его «старшими» собратьями – театром, кино, радио. Ведь близкое родство телевидения с этими средствами информации и родами искусства совершенно очевидно: диалог, действие, актерскую игру телевидение унаследовало от театра; экран и его изобразительно-выразительные средства телевидение заимствовало у кино, способность проникнуть в дома людей, вездесущность и одновременность телевидение получило от радио.

Одно обстоятельство должно быть особенно подчеркнуто. Радио и печать наделили телевидение общественными функциями. Очень соблазнительно, к вящей славе телевидения, забыть о его связях с другими родами искусства и журналистики. Но вне этой связи невозможно понять природу телевидения.

Главный вопрос, на который надо постараться найти ответ учащимся - различие кино и телевидения. В процессе беседы дети должны выйти на понимание таких отличий: наличие в передаче ведущего или ведущих, обращение к зрителю, регулярность выхода в эфир многих передач, передачи не связаны между собой единым сюжетом, который продолжается изо дня в день (в отличие от телевизионного сериала), хотя ведут их чаще всего одни и те же ведущие, и говорят в них на определенные темы.

Научно-популярный фильм — фильм, снятый по заранее разработанному литературному сценарию, посвящённый показу явлений природы, процессов в различных областях науки, техники, промышленности и сельского хозяйства. Задачей научно-популярного кинематографа является обнародование научных сведений, фактов и результатов исследований, описание на уровне общих понятий научных гипотез, идей, открытий, взглядов; может касаться как уже хорошо изученных вопросов, так и находящихся в процессе разработки, «на острие» науки.

Художественный фильм — то же, что игровой фильм, то есть произведение киноискусства, имеющее в основе сюжет, воплощённый в сценарии и интерпретируемый режиссёром, который создаётся с помощью актёрской игры, режиссёрского, операторского и прочих искусств. В более общем смысле под художественным фильмом понимается фильм как продукт художественного творчества, создаваемый не только с помощью актёрской игры, но любыми другими предварительно подготовленными средствами, например, с помощью средств мультипликации. Такой фильм может быть создан и в формах документального и научного-популярного фильма!

Документальное кино (или неигровое кино́) — вид кинематографа. Документальным называется фильм, в основу которого легли съёмки подлинных событий и лиц.

Термин «документальный» (англ. documentary) применительно к таковому жанру/виду кино был впервые предложен Джоном Грирсоном в 1920-х годах. До этого французские журналисты и критики называли так фильмы, сделанные на материалах съёмок путешествий. Грирсон же определил документальное кино как «творческую разработку действительности». Первые документальные съёмки были произведены ещё при зарождении кинематографа. Темой для документальных фильмов чаще всего становятся интересные

события, культурные явления, научные факты и гипотезы, а также знаменитые персоны и сообщества. Мастера этого вида кинотворчества нередко поднимались до серьёзных философских обобщений в своих произведениях.
Реконструкции подлинных событий в игровом (англ. fiction) кинематографе (напр. историческая драма, байопик, и т. п.) не относятся к документальному кино.

Приложение № 6

Видеосъемка и монтаж

Уроки видеосъёмки. Казалось бы, ну что может быть проще: купил видеокамеру - и снимай себе на здоровье, тем более что современные камкордеры (так по-другому называют видеокамеры) поддерживают множество автоматических режимов, как говорится, на все случаи жизни. Примерно так считают многие начинающие видеолюбители, по крайней мере, до первого просмотра отснятого материала. Мы очень надеемся, что представленные ниже советы помогут избежать ряда характерных ошибок при съемке.

Одна из первых и главных проблем, с которой сталкивается видеолюбитель, - это нестабильность изображения, вызванная дрожанием руки при съемке. Причем каким бы легким ни был ваш аппарат, и какой бы физической силой ни обладал его владелец, все равно эти недостатки рано или поздно дают о себе знать. Практически полностью избежать данной проблемы удается только с помощью штатива. Но пользоваться им не всегда удобно: во-первых, большинство треног нужно сравнительно долго готовить к работе. Во-вторых, повсюду таскать за собой штатив -- также занятие не из приятных.

Поэтому для качественной оперативной съемки часто применяют монопод - опору регулируемой длины со специальной резьбовой головкой для крепления камеры. В сложенном состоянии он напоминает телескопическую удочку и, кстати, также нередко делается из стекловолокна. Большинство моноподов можно довольно быстро подготовить к работе. Остальные же выпускаются с помощью специальных простых в обращении зажимов. Существуют и полностью автоматические моноподы, в которых длина опоры регулируется. Цена этих приспособлений колеблется в пределах от $20 до $100.

Ну, а если у вас в момент съемки нет ни штатива, ни монопода, тогда для минимизации дрожания руки обоприте локоть на какой-либо неподвижный устойчивый предмет - на парапет смотровой площадки, поручень лестницы и т. д.

Как известно, сегодня большинство производителей выпускают видеокамеры, оборудованные электронной или оптической системой стабилизации изображения, позволяющей в некоторой степени компенсировать дрожание руки, особенно при съемке сцен с высокими коэффициентами масштабирования кадра.

И все же в ряде случаев следует избегать применения данной функции (особенно это касается системы электронной стабилизации изображения). К примеру, использование этого режима при съемке панорам часто приводит вначале к залипанию изображения, а затем к неоправданным рывкам.

Всегда "держите вертикаль", другими словами, следите за тем, чтобы в видоискателе вертикальные объекты -- телеграфные столбы, стены домов, стволы деревьев и т. д. -- были параллельны боковым сторонам кадра.

Не увлекайтесь частыми «наездами» и отъездами». Это делает фильм скучным и "укачивает" зрителя. Иногда лучше снять сцену в мелком масштабе, затем остановить запись, укрупнить изображение и снова продолжить съемку.

Хороший стиль, когда в вашей видеоленте чередуются крупные, средние и общие планы. Последние применяются для съемки пейзажей, ландшафтов, архитектурных ансамблей и помогают зрителю получить представление о месте, где будут разворачиваться основные события эпизода, о взаимном расположении протяженных объектов снимаемой сцены.

От общего плана можно перейти к среднему - показать группу людей, человека в полный рост, интерьер помещения и т. д. По сути, средние планы -- это "кирпичики", из

которых складывается "здание" фильма. Именно они используются для отображения главных действий и построения сюжетной линии кинокартины.
Крупный план служит для демонстрации различных характеристик объекта - лица героя, главной части интерьера комнаты или пейзажа и т. д. Неслучайно такой масштаб изображения часто применяется при съемке интервью, выступлений на конференциях и официальных встречах.

Иногда возникает необходимость сделать акцент на какой-либо важной детали - показать выразительные глаза героя; его руки, непроизвольно комкающие бумажный листок; деталь наряда (редкую награду, дорогую бижутерию, небрежно завязанный галстук и т. п.). Кроме того, всегда неплохо смотрится, если длительную панораму природного пейзажа прервать кадрами, запечатлевшими танец листочка на ветру либо одинокий цветок, неизвестно каким образом выросший на безжизненной гранитной скале; а затем с помощью системы трансфокации неспешно вернуться к первоначальному виду. Во всех этих случаях применяют сверхкрупные планы. Они придают эмоциональную окраску видеофрагменту и позволяют полнее раскрыть режиссерский замысел.

При съемке панорам желательно перемещать камеру в медленном темпе и с равномерной скоростью, избегая рывков и толчков. По возможности для этих целей лучше использовать штатив или монопод.

Современное телевидение сформировало у людей "клиповое мышление" - лучше всего воспринимаются видеосюжеты, состоящие из сцен продолжительностью не более 5 с. Некоторые бытовые камкордеры даже имеют специальный режим "5 секунд", позволяющий в принудительном порядке записывать лишь короткие видеофрагменты, кроме того, многие модели для этих целей содержат 10-секундный счетчик с обратным отсчетом времени. Данными функциями очень удобно пользоваться при съемке свадеб, застолий, юбилеев и вечеринок, чтобы долгожданные приятные мгновения - счастливые лица друзей, высокопарные тосты знакомых, радостные хлопоты родственников -впоследствии не сливались на экране в однообразную и монотонную возню, вряд ли интересную даже самим виновникам торжества.

Тем не менее, динамичная "нарезка" - это задача нелинейного монтажа. По большому счету, рабочего материала всегда лучше иметь больше, чтобы было из чего выбирать. В итоге 6-12 секунд - вполне достаточная длительность для одной сцены при съемке.

Помните, видоискатель камеры - это не ружейный прицел, и вовсе не обязательно при съемке закрывать левый глаз. Боковое зрение позволяет оператору объемнее воспринимать происходящее действо, а не только в пределах, ограниченных рамкой видоискателя камеры. Более того, при наличии в пространстве, видимом левым глазом, более интересных событий вы сможете тут же переключиться на них и не упустить важный эпизод.

По возможности избегайте съемок на ходу, как правило, ничего путного из этого не выходит - не стоит в данном отношении копировать профессионалов. При видеосъемке подвижной камерой они используют либо плечевой упор, доступный в дорогих аппаратах, либо специальные (иногда стационарные рельсовые) платформы, обеспечивающие равномерное перемещение оператора вместе с камерой в нужном направлении. Подобные вещи в "домашних" условиях создавать довольно сложно, да и стоит ли игра свеч? Даже при съемке движущейся "группы товарищей" лучше забежать вперед, остановиться, оглядеться, выбрать точку и только тогда начать видеозапись.

При съемках в помещении с искусственным освещением не стоит доверять автоматике установку баланса белого - всегда будет лучше сделать это вручную.

Снимая пейзажи, следите за тем, чтобы линия горизонта проходила в районе средней линии видоискателя или даже лежала чуть выше ее. Плохо смотрятся сцены, в которых примерно 2/3 кадра занимает безоблачное небо, да и, как правило, автоматика в таком случае ошибается с выбором экспозиции.

Желательно избегать съемок резко контрастных сцен, где одновременно присутствуют объекты (или их элементы) как освещенные солнцем, так и лежащие в тени. В подобных случаях нередко возникают ошибки в цветопередаче из-за неправильного

определения баланса белого.

Чтобы подчеркнуть перспективу и придать "объемность" вашим кадрам при съемке общих и средних планов, можно разместить непосредственно перед объективом камеры какой-либо предмет: цветок, веточку - при работе с пейзажами; подсвечник, настольные часы - при съемке в помещении и т. д. Важно, чтобы этот объект не отвлекал внимание зрителей от основных событий, был характерным для данной композиции и занимал лишь незначительную часть кадра (например, располагался где-нибудь в углу), ненавязчиво демонстрируя глубину и масштабность изображения.

И все же, для того чтобы получить в итоге интересный и увлекательный видеосюжет, необходимо, но вовсе не достаточно придерживаться перечисленных выше правил. Нужно постоянно искать новые необычные ракурсы и точки съемки. Одно и то же событие можно подать совершенно по-разному. К примеру, "увековечивая" соревнования по бальным танцам, можно запечатлеть общий вид сцены с трибуны или балкона, затем посмотреть на пары с "судейской точки зрения", т. е. со стороны арбитров, или снять танец с уровня пола, тем самым нарушив привычные перспективы. Хорошо, что практически все цифровые видеокамеры оборудованы откидными поворотными дисплеями, и для контроля изображения во многих случаях совсем необязательно пытаться заглянуть в глазок камер, сгибаясь при этом в три погибели.

При творческом выборе ракурса съемки необходимо все время фантазировать, преодолевать сложившиеся стереотипы мышления. Нужно, если хотите, в определенном смысле вернуться в детство, вспомнить свои ощущения, игры. К примеру, гладите вы кошку, удобно расположившуюся на ваших руках, и тут мысль: "А каким видит меня в данный момент моя Мурка?". Попробуйте посмотреть сквозь видоискатель камеры из той же самой точки, что и животное, на кого-нибудь из близких, на окружающий мир - все предстанет перед вами совершенно по-иному. Так можно фантазировать дальше и дальше: как видят окружающие предметы птица на ветке, пчела на цветке, летучая мышь, висящая под сводом пещеры. И каждый такой "взгляд" для оператора - новое измерение, новая вершина его мастерства. Сергей Галушка

Прежде всего, что такое монтаж? В примитивном смысле - это процесс "сборки" фильма из отдельных элементов - кадров. Но вырезать неудачные места и склеить оставшиеся еще не значит "смонтировать". Грамотный монтаж, даже в самых простых фильмах, состоящих из одного эпизода, предполагает соблюдение целого набора правил. Правила эти основаны на некоторых физиологических законах восприятия зрительной и звуковой информации. Они выработаны чисто эмпирическим путем на протяжении первых двух-трех десятилетий существования кино и с тех пор не претерпели существенных изменений. Так называемый современный "клиповый" монтаж - это чаще всего либо примитивный параллельный монтаж двух или более разных эпизодов, либо малоталантливые попытки изобрести велосипед в области эмоционального монтажа.

Когда речь идет о монтаже одной сцены (а именно такой частный случай мы и будем разбирать), задача автора добиться того, чтобы зрителю было понятно, что происходит на экране и где разворачивается действие, если автор не ставит перед собой противоположной задачи - "запудрить" зрителю мозги. При этом в большинстве случаев весьма желательно, чтобы при просмотре зритель не замечал того, что эта сцена состоит не из одного, а из нескольких склеенных между собой кадров. В теории это иногда называется комфортным восприятием стыка или склейки. На практике чаще говорят, - эти кадры между собой монтируются, а другие не монтируются.

Сведения, приведенные в этом разделе, безусловно, помогут вам при монтаже снятого материала. Однако, читая о требованиях, предъявляемых к кадрам, которые могут быть "склеены" вместе, вы, скорее всего, обнаружите, что в вашем материале нет ни одной пары кадров, отвечающих всем условиям "гладкого стыка". Ничего страшного, прочитав о правилах монтажа, вы сможете последующие свои съемки вести с учетом их требований. Не расстраивайтесь, если не все условия будут выполнены - изложенные правила при реальных хроникальных съемках часто невыполнимы в полном объеме. Как выйти из положения в том

случае, когда два кадра "не хотят" стоять рядом, будет рассказано в конце этого раздела.

О КАДРЕ, ПЛАНЕ И ДРУГИХ ТЕРМИНАХ

Прежде чем начать разговор о монтаже, нужно привести несколько определений из кинематографического и телевизионного лексикона.

Съемочный кадр или план - любой участок исходной видеоленты, с записью от нажатия кнопки RECORD до паузы, следующее нажатие - начинается следующий съемочный кадр.

Монтажный кадр или план - элемент смонтированного видеофильма - то, что осталось от съемочного кадра после того как его "подрезали" и вставили в нужное место.

Монтажный лист - описание исходного материала или готового фильма с последовательным указанием содержания каждого кадра и его координат на пленке (по счетчику).

Объект - место съемки (улица, квартира, пляж и т.п.), другое значение - персонаж, действующий в кадре.

Исходные материалы (исходники) - материал, записанный непосредственно видеокамерой.

Мастер-кассета (мастер) - кассета, на которую записывается монтируемый фильм.

Термин "план" имеет еще одно значение - это изображение определенного масштаба или крупности.

Определим планы в порядке уменьшения масштаба:

1. Сверхкрупный план или Деталь - кадр, в котором помещается только часть лица (глаза и нос или нос и рот, например), какой-нибудь небольшой предмет или его фрагмент (зажигалка, несколько кнопок на клавиатуре).
2. Крупный план - кадр, в котором голова человека занимает почти все место.
3. 1-й средний план - человек по пояс.
4. 2-й средний план - человек по колени.
5. Общий - человек в полный рост.
6. Дальний план - человек занимает очень маленькую площадь кадра.

МОНТАЖ ПО КРУПНОСТИ

Самый распространенный случай монтажа, это когда нужно смонтировать два изображения одного и того же героя снятого разными планами (масштабами). Например, вы хотите сначала показать человека в полный рост (общий план), чтобы зритель мог увидеть его костюм, походку, предметы или людей, которые его окружают. Потом вы хотите дать зрителю возможность разглядеть лицо героя, поэтому после общего ставите крупный план, когда лицо занимает почти всю площадь кадра.

Такой стык вряд ли останется незамеченным зрителем. Дело в том, что на общем плане, как правило, черты лица плохо различимы, а на крупном плане выпадают из кадра предметы, окружающие героя. Поэтому зрителю приходится некоторое время после начала крупного плана сопоставлять два изображения и искать связь между ними. Происходит задержка восприятия, зритель не следит за действием, а пытается сообразить, что к чему.

Другой вариант склейки: после поясного плана героя (1-й средний) зритель видит крупный. Сомнений в том, что на обоих кадрах один и тот же человек не возникает, черты лица на 1-м среднем плане видны отчетливо. Однако и этот стык будет не очень удачным - разница в масштабах изображения столь незначительна, что сознание зрителя может воспринять такой переход как резкий скачок героя с одного места на другое.

Многолетним опытом было установлено, что наиболее гладко воспринимается стык между планами, находящимися на приведенной выше шкале через один. То есть, общий план монтируется с 1-м средним и наоборот, 2-й средний с крупным, и т.д. Исключения: крупный план монтируется с деталью, общий план с дальним.

Еще одна рекомендация. Чтобы ваш стык выглядел на все 100%, не поленитесь на съемке при переходе со среднего плана на крупный, приблизившись к объекту на пару шагов, сделать также шаг в сторону. При этом слегка изменится ракурс и фон за героем, что тоже благоприятно отразится на восприятии склейки.

МОНТАЖ ПО ОРИЕНТАЦИИ В ПРОСТРАНСТВЕ

Предположим, вы снимали концерт какого-то эстрадного певца. Ваше место в зале находилось недалеко от сцены, чуть правее центра. Певец во время выступления в основном

смотрел в центр зала. На вашей записи преобладающее направление его взгляда будет справа налево. В какой-то момент вам захотелось поснимать публику. Вы повернулись направо и включили запись.

Если все так и было, то при монтаже этих кадров вы столкнетесь с серьезной проблемой. Дело в том, что и певец, и публика на этих кадрах смотрят в одну сторону, справа налево. Зрителю, особенно тому, который не был на концерте, придется напрягать извилины, чтобы сориентироваться в пространстве. Проблема бы не возникла, если бы для съемки публики вы повернулись не направо, а налево. Тогда глаза исполнителя и людей в зале имели бы встречное направление, и было бы ясно, кто на кого смотрит.

Простейший случай монтажа по положению объектов в пространстве - монтаж диалога двух персонажей (так называемая "восьмерка"). Если взгляды этих людей будут направлены навстречу, кадры смонтируются, если в одну сторону - нет.

В общем случае правило формулируется так: съемка двух взаимодействующих объектов должна производиться строго по одну сторону от линии их взаимодействия. Линия взаимодействия - это воображаемая линия, проходящая через оба объекта.

МОНТАЖ ПО НАПРАВЛЕНИЮ ДВИЖЕНИЯ

Допустим, находясь где-то в незнакомом городе на автобусной экскурсии, вы сняли много красивых кадров во время движения по улицам, снимая как через правое, так и через левое окно. При монтаже у вас обязательно возникнут трудности связанные с тем, что кадры, снятые через левое и правое окно "не захотят" стоять рядом. У зрителя, да и у вас, неизбежно возникнет ощущение ожидания столкновения, вызванное тем, что на кадре, снятом через левое окно, дома и люди будут пролетать справа налево, а в кадре, снятом через правое окно наоборот. Зрителю будет казаться, что эти кадры были сняты из автомобилей, движущихся навстречу друг другу.

Чтобы выйти из положения, нужно во время съемки сделать несколько кадров через переднее стекло автобуса. Такие кадры будут монтироваться с любым из предыдущих кадров (разумеется при соблюдении еще ряда условий, о которых ниже). Кроме того, если в конце кадра, снимаемого, например, через левое окно, перевести камеру на какой-нибудь неподвижный объект (крупный план человека, сидящего у окна), то следующий кадр смонтируется «без вопросов»).

Это, только один из многих возможных случаев монтажа по движению. Если вам придется столкнуться на практике с ситуациями, когда придется монтировать кадры с движущимися объектами запомните: изменение направления движения объекта на стыке кадров не должно быть больше чем на 90 градусов . При этом не должна пересекаться вертикальная ось. То есть, если на одном кадре объект движется от нас чуть налево, то в следующем кадре он не должен двигаться направо.

Один из важных выводов, который должен сделать для себя начинающий видеолюбитель - нельзя склеивать горизонтальные панорамы, снятые в разных направлениях. Профессиональные операторы всегда начинают и заканчивают съемку панорам короткими статичными кусками. Это дает возможность монтировать панорамы через небольшую паузу в движении.

МОНТАЖ ПО ФАЗЕ ДВИЖЕНИЯ

Вернемся еще раз, к примеру, рассмотренному нами при разборе монтажа по крупности. Если ваш герой во время съемки активно жестикулирует, то, кроме смены крупности плана вам придется учесть еще один фактор - фазу движения. Это значит, что если в конце общего плана человек начал поднимать, левую руку, то в начале среднего плана эта рука также должна подниматься. Иначе изображение не "склеится". Фазу приходится учитывать при монтаже циклически повторяющихся положений объекта. Это может быть идущий человек, велосипедист, вращающий педали, жонглер в цирке и т.п.

Монтаж по фазе движения очень непростая вещь. В игровом кино многие эпизоды снимают несколько раз не только для того, чтобы иметь несколько дублей одного кадра. Одно и то же действие, как правило, снимается несколько раз планами разной крупности. Монтажер, таким образом, имеет возможность на монтажном столе подгонять каждое движение по фазе

с точностью до кадрика. В кино кадриком называется одиночная картинка на кинопленке. В видеомонтаже используется термин - frame. Любительская техника (кроме систем нелинейного монтажа) не может обеспечить такую точность склейки, поэтому иногда при монтаже вам придется прибегать к помощи промежуточных кадров, чтобы избегать "сдвига по фазе".

МОНТАЖ ПО КОМПОЗИЦИИ (СМЕЩЕНИЕ ЦЕНТРА ВНИМАНИЯ)

Начинающие видео любители предпочитают центральную композицию кадра. То есть, располагают главный объект по центру. Такая компоновка кадра очень распространена, и без нее не обойтись ни в кино, ни на телевидении. Однако, часто для большей выразительности, а иногда и по необходимости главный объект съемки располагается не по центру кадра. И тогда при монтаже возникает необходимость согласования соседних кадров по композиции. Еще раз вернемся к ситуации, когда нам нужно смонтировать общий и средний план человека. Если на общем плане человек заметно смещен в одну сторону кадра, а на среднем в другую, при просмотре в месте склейки зритель на время потеряет из вида объект из-за резкого смещения центра внимания. Чтобы этого не произошло, во время съемки и при монтаже нужно помнить еще одно правило: смещение центра внимания по горизонтали при переходе от кадра к кадру не должно превышать одной трети ширины экрана. Ситуация, когда может возникнуть резкое смещение центра внимания по вертикали, встречается значительно реже, но и тут действует аналогичное правило.

МОНТАЖ ПО СВЕТУ

В практике кино и видеосъемки часто встречаются случаи, когда при смене положения камеры относительно объекта съемки резко меняется фон, на который проецируется объект. Например, съемка человека, стоящего недалеко от окна. На одном кадре фигура видна на фоне темной стены, в другом на фоне яркого окна. Даже при соблюдении всех уже рассмотренных нами правил монтажа стык между планами будет очень грубым из-за того, что слишком резко изменится характер освещения. Чтобы этого не произошло, нужно при съемке первого кадра "прихватить" немного окна, а при съемке второго - немного стены, тогда оба изображения будут тесно связаны между собой общими деталями, и стыковка пройдет гладко. Отсюда следует правило: соседние кадры не должны резко отличаться по тону и характеру освещения. Это относится и к ситуации, когда, например, дальний план снят при солнечном освещении, а общий или средний при пасмурном. Профессиональные киношники в таких случаях снимают облака в тот момент, когда они закрывают солнце. Такой промежуточный монтажный кадр позволяет перейти от "солнечного" кадра к "пасмурному".

МОНТАЖ ПО ЦВЕТУ

Рассмотренный выше монтаж по свету является частным случаем монтажа по цвету. Обобщая вывод, сделанный по отношению к тону и характеру освещения объекта, можно легко перейти к следующему правилу: соседние кадры в месте стыка не должны резко отличаться по цвету. Если в новом кадре возникают новые цвета, то они должны занимать не более одной трети площади кадра.

ВОЛШЕБНОЕ СРЕДСТВО - "ПЕРЕБИВКА"

Мы рассмотрели основные, но далеко не все правила монтажа двух соседних кадров. Видео любителю, впервые узнавшему о них, может показаться, что выполнение всех этих правил просто невозможно в полном объеме. В некотором смысле он окажется прав. Даже опытный профессиональный оператор при репортажной съемке в силу разных причин иногда не имеет возможности или времени, чтобы снять все по правилам, хотя бы потому, что снимая материал, он не всегда знает, как будет монтироваться тот или иной сюжет. Поэтому при монтаже могут возникать и возникают проблемы нестыковки. На этот случай у киношников и у телевизионщиков есть одно универсальное волшебное средство, которое называется перебивкой.

Перебивка - это кадр, который вклеивается между двумя другими кадрами, связанными между собой единством объектов и места действия. Содержание перебивки всегда резко отличается от предыдущего и следующего за ней кадров, но оно должно быть

прямо или косвенно связанным с основным содержанием. Наиболее часто перебивки применяются на телевидении при монтаже длинных монологов. Если нужно сократить часть выступления человека, снятого длинным статичным средним планом, то без перебивки не обойтись (хотя нынешние редакторы теленовостей часто обходятся, но это на их совести). Для вставки перебивки выбирается место примерно за одну две секунды до того как , когда говорящий делает небольшую паузу. К среднему плану клеится перебивка, во время которой звучит конец фразы. Следующий кадр - опять средний план героя, который начинает говорить с нужного редактору места.

Перебивкой в этом случае может служить кадр, на котором снята картина, висящая на стене кабинета, часы или книга на письменном столе и т.п. Однако, если в монологе речь идет именно о той картине или о том, что на ней изображено, то кадр с картиной уже нельзя назвать перебивкой. Он становится вполне самостоятельным смысловым кадром. Для рассмотренного варианта перебивки необходимо иметь возможность независимого монтажа звука и изображения, если ваш видеомагнитофон не имеет функции audio dubbing, то вам придется резать одновременно и звук и картинку. Это не очень хорошо, но для домашнего видео вполне приемлемо.

Перебивками нужно пользоваться с большой осторожностью и ни в коем случае не злоупотреблять ими. Большое количество перебивок в одной сцене свидетельствует либо о неумении снимать "монтажно", либо об отсутствии у автора четкой творческой идеи.

Приложение №7

Игротека и творческие упражнения

«Восточный рынок»

Каждый получает листок бумаги и ручку. Складывает пополам, потом еще и т.д. и разрывает, так чтобы получилось 8 небольших листочков бумаги. На каждой из восьмушек разборчиво и крупно пишем свое имя и фамилию. Теперь каждую записку складываем текстом внутрь. Подготовленные записки положили в центр комнаты.

Педагог: Вот теперь, когда все приготовлено мы с вами отправляемся на восточный рынок. По моему хлопку можно подойти к горке и взять записки с именами. Затем в течение 5-ти минут вам придется уговорами, спорами, путем обмена… найти и вернуть себе «купить» все 8 листочков со своим именем. Через 5 минут рынок закроется, так что советую поспешить. После игры обязательное обсуждение.

«Ежик». Задание на психологическую поддержку, эмоциональный «отогрев». Педагог может предложить кому-то из ребят сыграть роль испуганного ежика. Сесть (лечь), свернувшись на полу, выставить «иголки», спрятать мордочку, отдалиться от « внешнего мира»…Обращаясь к группе, педагог предлагает желающим поочередно (или группой) попробовать успокоить ежика, тихонько пообщаться с ним, погладить, пошептаться… И, почувствовав ваше теплое отношение, ежик скорее всего уберет иголки, распрямится, и вы увидите его улыбающуюся мордашку…

«Поток слов на одну букву». Приглашаются на середину площадки 2 человека. Им необходимо по очереди называть слова на букву «П» (или на другую), пока поток слов не иссякнет. Затем вторая пара и т.д. Победители могут состязаться между собой. Главное не подсказывать друг другу и не мешать. Можно разделить детей на 2 команды и иногда команда может выручать своего участника, подсказывая слово, когда он не может вспомнить.

«Чепуха». Все получают узкие листочки. Каждый пишет на ней одно слово, отвечая на вопрос ведущего, затем сворачивает так, чтобы написанное слово не было видно и передает листочек другому участнику по часовой стрелке. Далее каждый отвечает на вопрос, записывая ответ на листочке соседа и т.д. В конце зачитывают результаты. Вопросы: Кто? Где? Что делал? С кем? Почему? и т.д.

«Коснись чего-нибудь». Все находятся в кругу и могут свободно перемещаться по аудитории. Звучит команда ведущего, который объявляет до чего необходимо коснуться (до

чего-нибудь красного, до чего-нибудь лохматого, мокрого и т.д.)

«Веселый счет». Участники игры должны сосчитать по порядку от 1 до 10. Каждое число называет любой из участников. Однако, если одно и то же число назовут два (и более) участника одновременно — счет начинается сначала. Разговоры и какое-либо невербальное общение между игроками запрещены**.**

«Объединение». Группа рассаживается в комнате. Один из участников выходит на середину комнаты или круга, он становится ведущим. Он выбирает несколько участников из группы и просит встать рядом с ним. После этого, оставшиеся игроки должны угадать, по каким признакам ведущий отобрал себе команду (что их объединяет). После того, как признак отгадан, человек, отгадавший занимает место ведущего.

«Путаница». Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе партнера по «рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе другого партнера по рукопожатию. И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т.е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всякое словесное общение.

«Цвета радуги». Участники делятся на мини-группы по 5-6 человек в каждой. В каждой группе выбирается ведущий, который будет считать до трех. По команде «Три» ведущего, участники группы называют название какого- либо цвета. Цель группы - достичь результата, чтобы все участники без предварительной договоренности назвали один и тот же цвет. При этом ни один игрок не может называть один и тот же цвет два раза подряд.

«Числа моей жизни». Каждый ребенок пишет на листке бумаги задуманное число. Это может быть дата рождения, телефон, количество членов семьи, и т.д. Затем все участники отгадывают, какое значение имеет написанное число для человека.

«3 предмета». Из набора различных мини игрушек предложить ребятам выбрать любые три. Затем все участники разбиваются на пары. Каждый рассказывает о тех предметах, которые выбрал, пытаясь объяснить почему. Затем первый участник находит то, что их объединяет, а другой - говорит о различиях между ними. (есть такой же вариант, только с фотографиями)

«Правда или ложь». Каждый участник на листках пишет 3 фразы о себе, 2 из них правдивые, одна - лживая. Затем участники по очереди зачитывают фразы, а остальные должны догадаться, что «правда», а что - нет.

«Слова». Материалы: карточки с буквами (по 1 экземпляру согласных, и по 2-3 экземпляра гласных букв, 4 карточки со звездочкой, которые могут заменить любую букву) Ведущий перемешивает карточки и раздает игрокам по одной. По команде ведущего игроки могут перемещаться и искать тех игроков, с которыми они могут образовать слово, состоящее из 4 букв. Как только все четверо игроков нашли друг друга, они выстраиваются в ряд и поднимают карточки, образующие слово. Ведущий дает задание каждой группе - познакомиться (рассказать, с чего началось их утро, какое настроение у каждого и или другие задания). Игра повторяется 6-8 раз, чтобы у каждого участника была возможность составить слово.

«Тройки». Все участники распределяются на микрогруппы по 3 человека в каждой так, чтобы партнеры были наименее знакомыми друг другу людьми. У каждого участника будет примерно по 30 секунд, чтобы рассказать о себе твоим партнерам. Когда ведущий скомандует: «Переход!», задача каждого участника найти двух человек, с которыми он еще не общался. В этой новой тройке повторяется тот же самый процесс. Только вместо рассказа о себе, участник рассказываешь о тех двоих, с кем был в предыдущей тройке. Рассказать должен успеть каждый из группы. В следующей тройке (с кем еще не общался) каждому придется рассказывать уже не только о своих партнерах из первой тройки, но и о тех, о ком он узнал во второй. (для начала можно провести вариант игры, когда каждый рассказывает только о себе)

«Это-здорово!». Все встают в круг. Ведущий начинает представляться, после каждой его фразы участники должны говорить; «Это - здорово!» и показывать большой палец руки.

Например: Вед. - Меня зовут Мария. Все - Это - здорово! Вед. - Я люблю слушать музыку, Все - Это – здорово! После этого ведущий меняется**.**

«Телеграмма». Все участники делятся на 2 группы. Задание: из всех первых букв имен составить текст телеграммы. Например: из набора букв О, С, Б, З, К, И, Д, Н, П может получиться фраза «Отдай свой бантик зеленому крокодилу и двигайся на пляж». Для наглядности можно раздать листочки бумаги, чтобы каждый написал крупно свою букву.

«Построй крепость». Играющие сидят кругом на стульчиках. Ведущий в центре круга с завязанными глазами. Он стражник, охраняющий территорию. Сидящие - неприятели, которые должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул суметь составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Ведущий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося <здесь>. Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры, указал на место строительства крепости - она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, победили строители.

«А я еду, а я тоже, а я заяц». Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий.

Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

«Объявление». Педагог предлагает участникам игры написать о себе объявление в газету. Написанный текст объявления собирается ведущим и зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

«Я отправляюсь в путешествие». Ведущий начинает: Я отправляюсь в путешествие на лыжах (показывает)... Каждый следующий играющий повторяет предыдущее и прибавляет что-то новое свое, обязательно добавив при этом какой-то новый жест, например, беру с собой погремушку… и т.д.

«Сломанный телефон». Участники передают слово на ушко.

«Чуткая спина». Все садятся на стулья в колонну. Каждый видит только спину впереди сидящего. Ведущий дает задания (слова с несложными предметами), Задача: нужно нарисовать на спине впереди сидящего то, что ты понял. Принцип сломанного телефона. (слова: квадрат, солнышко, домик…)

«История вещи». Придумать историю вещи (предмет в руке). Берётся два предмета. Участники одновременно про себя начинают придумывать, что было с этой вещью с начала её создания. По хлопку, история одной вещи останавливается, а другой вещи продолжаются. Можно спросить, о чём думал участник.

«Печатная машинка». Участники распределяют между собой алфавит (каждому достается несколько букв) и являются теми клавишами печатной машинки, какие буквы им достались. Удар по нужной клавише – это хлопок нужного человека (кому она досталась). Кто-либо предлагает напечатать какую-нибудь фразу, и участники «печатают», хлопая в нужный момент с равными между «буквами» промежутками. Пробел обозначается общим хлопком всей группы, точка – общими двумя хлопками.

«Большая семейная фотография». Предлагается, чтобы ребята представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка" он тоже может участвовать в расстановки членов "семьи". Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-

пассивностью в выборе месторасположения.

«Кто где?» Игроки становятся или садятся в круг, водящий — в центре. Он внимательно осматривает круг, стараясь запомнить, кто, где стоит. Потом закрывает глаза и три раза поворачивается вокруг своей оси. За это время двое из игроков, стоящих через одного, меняются местами. Задача водящего — указать тех, кто находится не на своем месте. Если он ошибается, то остается водящим, если угадывает — указанный игрок занимает его место.

«Кукловод». Кукловод завязывает глаза игроку и "водит" его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д. Затем игроку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

«Вопрос соседу». Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева.

«Чуткое ухо». Один игрок закрывает глаза и пытается отгадать, кто из других игроков только что храпел, бурчал или мяукал.

«Капля, речка, океан». Действие желательно сопровождать динамичным музыкальным фоном. Все участники встают со своих мест и распределяются по игровой площадке. Каждый игрок — это капелька. Легко представить себе окошко после дождя. На прозрачном стекле крупные капли. Ведущий дает команду: "Объединиться по двое". Все игроки мгновенно должны найти себе пару и схватиться за руки. Не давая игрокам опомниться, ведущий командует: "Объединиться по трое". И вот уже тройки игроков двигаются под музыку, держась за руки и не забывая пританцовывать. Команды ведущего следуют одна за другой: "По четыре человека, по пять, по шесть". "Все в общий круг", — командует ведущий, и все игроки образуют большой хоровод.

«Стоп-кадр». Сначала по хлопку замирает 1 человек, увидев что-то на стуле, далее к нему подходит другой и по хлопку замирает, увидев что-то свое и т.д. Пока не выстроится команда. Далее по очереди все смотрят со стороны что получилось. После этого вся группа участвует в обсуждении.

«Крокодил». Возможные слова для показа: батарейка, воскресенье, спичечный коробок, фонарик, кочан капусты, Чупа-чупс, ведро с водой, будильник, клубок ниток, пылесос, самовар, брелок для ключей, ошейник для собаки, парик, лампочка, флешка, доска разделочная, стиральная машинка.

«Инсценировка пословиц». Группам (по 3-5 человек) заранее дается задание инсценировать пословицу. Возможные пословицы: «Учи дитя, пока поперек лавки лежит, трудно будет, когда побежит», «Семь раз отмерь, один отрежь», «У семи нянек дитя без глазу», «Каков строитель, такова и обитель», «Гусь свинье не товарищ» и др.

«Теплые-холодные глаза». Игроки делятся поровну на две команды. Одна команда остается, другая отходит подальше. Игроки первой команды распределяют между собой игроков второй команды и становятся в шеренгу. Каждый ребенок из второй команды должен понять, кто из игроков первой команды его выбрал, и встать напротив. Понять можно только по глазам: если они теплые – вас выбрали, холодные – выбрали не вас.

«Зеркало». Игра на внимание. Ребята садятся или встают друг напротив друга. Один из них совершает разные движения: поднимает руки, двигает ими в разные стороны, чешет нос. Другой - "зеркало" первого. Для начала можно ограничиться движениями рук, но постепенно усложнить игру: строить рожицы, поворачиваться и т.д.

«Живая речь». Ребятам предлагается записать без помощи технических средств 15-минутный кусочек «живой» речи (например, в автобусе, на улице, в столовой), желательно без журналистской правки, с сохранением особенностей авторской лексики. Цель упражнения – овладеть техникой записи в непредвиденной ситуации.

«Время». Обучающиеся самостоятельно контролируют свое чувство времени, проверяя себя через определенные промежутки времени и записывая результаты. Погрешность +/- 5 минут считается нормой.

«Фраза-картинка». В журналистских материалах важно не только рассказывать о чем-то, но и показывать. В некоторых жанрах, например, репортаже, журналист обязан создать «эффект присутствия». Можно написать «Он рассердился», и тогда читателю ничего не остается, как поверить этому сообщению-рассказу. А можно написать иначе: «Он грохнул кулаком по столу и отшвырнул ногой стул». Читатель сразу представит себе эту сцену и сделает вывод, что человек рассердился, разозлился. Задание – «показать» фразы: ОН ГОЛОДЕН, ДЕВОЧКА БОИТСЯ, МАШИНА ПОПАЛА В АВАРИЮ, ЕМУ СТАЛО СТРАШНО.

«Реплики». Попробуйте написать как можно больше реплик, которые человек произносит, когда он РАЗДРАЖЕН, УДИВЛЕН, НЕГОДУЕТ, НЕДОУМЕВАЕТ, НЕ ВЕРИТ, ВОСТОРГАЕТСЯ, ЗЛИТСЯ.

«Жесты и мимика». Опишите взгляды, которыми обмениваются бабушка и внук, гуляющие в парке; школьники, смеющиеся на переменке; продавец и покупатель, который недоволен тем, как его обслужили.

«Вкусные слова...» Что значит «хороший запах»? Попробуйте объяснить, что это такое. Если выбрать точные эпитеты, то у читателя возникнут вполне ощутимые ассоциации. Например, жасминный, ландышевый, хвойный, смолистый, сладко-приторный, чесночный, яблоневый. Попробуйте подобрать эпитеты к словам ПЕСНЯ, ПОХОДКА, ШОССЕ, ЖЕРЕБЕНОК, МИТИНГ, ОРАТОР, АВТОМОБИЛЬ.

«Ассоциации». Напишите осмысленную фразу, в которой будут три заданных слова. Например: УКАЗКА–МЫШЬ–АДМИРАЛ, ШЕЯ–ГИРЯ–АУКЦИОН, ФЕРЗЬ–БАЯН–КОНСЕНСУС, СЕССИЯ–ЗИГЗАГ–ТЕЛЕФОН.

Цель – научиться делать «мостики»-связки в будущих журналистских материалах, когда одно предложение цепляется за другое, один абзац логично переходит в другой.

«Первая фраза». Историки утверждают, что Демосфен оставил 56 вступлений к ненаписанным речам. Пробуйте написать 56 первых фраз к еще не написанным материалам. Главное требование – фраза должна привлечь внимание, заинтересовать читателя, вызвать желание читать дальше. Цель – определить роль первых фраз в журналистском тексте.

«Сказка». Выбирают какую-либо сказку и трансформируют содержащуюся в ней информацию в журналистскую, оформляя сказку как заметку, хронику, интервью, репортаж, корреспонденцию и пр. Цель упражнения – уточнение смысла понятия «журналистская информация».

«Три газеты». Группа делится на три произвольные группы, представляющие три издания: демократическое, крайне левых (или коммунистических) взглядов и так называемое «желтое». Предлагается один факт, который каждая группа интерпретирует и подает в соответствии с информационной политикой (а также – лексикой) своего издания. Цель упражнения – определение границ влияния на журналиста информационной политики издания.

«Стоп-кадр». К любой иллюстрации из журнала, газеты, просто фотографии сделать несколько подписей. Из одного-трех слов или словосочетания (как заголовок). Из одного предложения – не более 18 слов, включая союзы и предлоги. Из нескольких предложений общим объемом 40–50 слов. Из нескольких абзацев общим объемом до 300 слов.

«Одно...». Выбираются несколько человек, сходных в чем-то (имя, фамилия, дата рождения и т.п.) и описывается какой-либо результат или курьез этого сходства. Цель упражнения – поиск социального смысла в частном случае.

«Главная улица». Выбирается социально значимый факт (ряд фактов), связанный с главной улицей города (села) и подается последовательно в жанре хроники, заметки, информации, интервью, репортажа и отчета. Цель упражнения – уточнение методики работы в разных жанрах.

«Письмо в редакцию». Ребята пробуют себя в качестве рядового читателя, обратившегося с какой-то просьбой или вопросом в редакцию центрального издания. Цель упражнения – преодоление психологического барьера, связанного со сменой ролей.

«Впрок». Методом интервью собирают данные о потребительских свойствах какого-либо товара или услуги, затем в форме информации излагают результаты. Цель упражнения

овладение навыками сбора информации и определение границ рекламного / не рекламного материала.

«Описание». Не называя имени, описать с помощью местоимения третьего лица любую известную личность, чтобы по чертам внешности или манерам поведения можно было угадать, о ком идет речь. Каждый участник зачитывает свой текст вслух, остальные – определяют героя. Описать любое местное здание, которое является достопримечательностью или выделяется своей архитектурой, при этом обучающиеся не называют само здание. Затем каждый зачитывает свой текст, остальные – определяют здание.

«Как». Сравнения с «как» (словно, будто) делают текст ярче и образнее. Предлагается создать образ, используя сравнение через «как». Для этого преподаватель заранее готовит список слов, к которым дети должны подобрать сравнение. Вариант второй – дети придумывают несколько заголовков, в которых используют сравнение с «как», к ранее опубликованному тексту.

«Диалог». Описать известную в регионе личность (чиновник, спортсмен, актер и т.д.) с помощью диалога двух старушек, отца и сына, представителей молодежи и т.д.

«Существительное + глагол». Используя только глаголы и существительные, описать сцену, как мужчина утром бреется в ванной, торопясь на работу.

«На рассуждение». Написать текст из 10–15 предложений в стиле рассуждения на тему «Похвала мухе» (варианты могут быть различными).

«Резюме». Дописать уже опубликованную в газете заметку одним предложением-рассуждением. Сравнить результаты.

«Общий заголовок». Одновременно всем ребятам написать короткий текст на разные темы (политика, экономика, погода, общественная жизнь, культура и т.д.) под общим заголовком «Мороз крепчал». Заголовок должен быть обыгран в тексте.

«Символическая цифра». Написать зарисовку о человеке, используя в качестве основы символическую цифру, обобщающую его жизненный путь.

«Краткий конспект». Игру можно проводить с участием команд или с индивидуальными игроками. Ведущий раздает текст. Игроки внимательно читают его, конспектируя его на полях рисунками, схемами или символами. Слов и предложений в конспектах быть не должно. Затем игроки передают смысл информации, пользуясь своими конспектами. Побеждает тот, кто передаст текст ближе всех к содержанию.

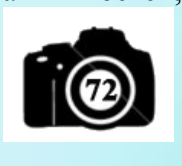
«Образная память». Участников игры знакомят с информацией. Затем игроки делятся на команды. Их задача - представить текст в виде застывшей немой сцены. Каждый из участников может изобразить деталь этого текста, нарисовать или написать ее на листе бумаги. Команды по очереди представляют свои варианты. Побеждает тот, кто точнее всех передаст суть информации.

«Эмоциональная память». В игре принимают участие индивидуальные игроки. Им раздаются тексты, которые надо будет озвучить с наиболее выразительными интонациями. После того, как будут прочитаны все предложенные тексты, определяется победитель - тот, чья информация наиболее полно отразилась в памяти слушателей.

«Зрительная память». Игроки делятся на команды, каждая из которых создает собственную композицию из членов команды или неживых предметов. После того, как представители соперников познакомятся с готовым произведением, необходимо поменять в нем как можно больше деталей. Соперникам надлежит восстановить первоначальный вид композиции. Побеждает та команда, которой это удастся сделать максимально точно и быстро.

«Журналист-художник». Игру можно проводить с участием команд или с индивидуальными игроками. Участники рисуют словесную картинку по предложенной фразе. Например, "он рассердился" - "он грохнул кулаком по столу и отшвырнул ногой стул". Побеждает тот, кто сможет ярче передать "эффект присутствия".

«Короче, Склифософский!». Ведущий сообщает игрокам фразу, смысл которой можно выразить одним словом. Например, "дует студеный ветер, пронизывающий до самых костей,



ледяные вихри обжигают лицо" - "холодно". Побеждает игрок, сумевший в кратчайший срок "сократить" большее число фраз.

«Постигая суть». Группа делится на команды по 5-6 человек. Каждой из команд вручается информационный текст. После быстрого и внимательного прочтения, команда составляет к этому тексту лид - фразу или абзац, в сжатой форме передающий смысл информации. Записав лид на отдельном листе, команды обмениваются текстами.

Когда все тексты побывают в каждой из команд, ведущий предлагает представителям команд огласить свои варианты. Затем коллективно выбирается победитель - лучший лид.

«Всадник без головы». Группа делится на команды по 5-6 человек. Каждой из команд вручается информационный текст без заголовка. После быстрого и внимательного прочтения, команда составляет к этому тексту заголовок, фиксирующий внимание на наиболее важных и интересных моментах и экспрессивно побуждающий познакомиться с текстом. Записав заголовок на отдельном листе, команды обмениваются текстами. Когда все тексты побывают в каждой из команд, ведущий предлагает представителям команд огласить свои варианты. Затем коллективно выбирается победитель - лучший заголовок.

«Контрольно-пропускной пункт». Игроков знакомят с информацией, по которой им необходимо написать текст. После того, как текст будет создан, его автор должен будет ответить на любой вопрос по материалу, который ему зададут его коллеги. Затем его место занимает следующий игрок, написавший свой вариант текста по предложенной информации. Число игроков не ограничено. Побеждает тот, кто сумеет ответить на большее число каверзных вопросов.

«Вариации на тему». Игру можно проводить с участием команд или с индивидуальными игроками. Участникам предлагается выбрать из текста ключевые слова и записать их в столбик. Затем каждый должен придумать свой вариант, свою забавную историю, используя эти ключевые слова. Побеждает тот, кто смог использовать все предложенные ключевые слова и при этом создать текст, достаточно далекий от первоначального варианта.

«Как это было?». Игроки делятся на две команды. Ведущий зачитывает небольшой фрагмент из центральной части материала. Задача первой команды - написать, что было до этого момента. Задача второй команды - написать, что было после этого момента. Побеждает тот, чей рассказ окажется наиболее реалистичным, интересным и совершенным по форме.

«Я знаю три слова...». Игру можно проводить с участием команд или с индивидуальными игроками. Ведущий сообщает участникам тройки слов. Задача игроков - составить как можно больше предложений, включающих эти три слова. Предложения должны быть повествовательными. Можно менять падежи слов и дополнять предложения другими словами. Побеждает тот, кто составит больше предложений за кратчайший срок.

«Раскрась текст». Ведущий сообщает игрокам фразу, передающую смысл известного фразеологизма. Игроки должны назвать этот фразеологизм. Побеждает угадавший большее число фразеологизмов в кратчайший срок.

«Упрямая сороконожка». Все участники собираются в центре игровой площадки, создав круг спинами внутрь, а лицами наружу круга. Берутся за руки, образуя живое кольцо.

Правила. На протяжении всей игры нельзя общаться-разговаривать, договариваться. Каждый игрок определяет место, куда он хочет добраться в пределах игровой площадки. По команде каждый должен как можно скорее достичь намеченного места и оставаться там не менее 3-х секунд. После того как все участники побывали на облюбованных местах можно сообщить педагогу что задание выполнено. Еще одно условие - руки расцеплять нельзя. После того, как команда справилась с заданием или не справилась можно предложить второй вариант. Можно всем вначале договориться, выработать стратегию. В этом упражнение очень важно обсуждение. Что понравилось в игре? Какие были затруднения?

«Пройди через кольцо». Участники стоят в круге. На руку одного из них надевается обруч. Затем все участники берутся за руки. Обруч передается по кругу, пока не вернется к исходной точке. Так как руки участников сцеплены. То придется проявить смекалку, продевая кольцо через себя (без участия рук!) перешагивая через него. По сути, вся живая цепочка должна пролезть через обруч, не разжав соединенных рук.

Список литературы для педагогов:

1. Авидон И., Гончукова О. 100 разминок, которые украсят ваш тренинг. - Санкт-Петербург.: Речь, 2010 г.
2. Гиппиус С.В. Гимнастика чувств. - М: Искусство,1967 г.
3. Евтихов О.В. Тренинг лидерства. Санкт-Петербург: Речь, 2007 г.
4. Косолапова Д. И. Медиаобразование в Перми: Опыт работы ювенильных СМИ. - Пермь, 2014 г.
5. Кривцова С.В., Мухатулина Е.А. Тренинг. Навыки конструктивного взаимодействия с подростками. - М.: Генезис,1997 г.
6. Кривцова С.В. Москва. Тренинг. Учитель и проблемы дисциплины.: Генезис, 1997 г.
7. Курапцева Н.П., Сурина Л.Г. Наш друг - театр. - Лениздат, 1982 г.
8. Мочалов Ю.А. Первые уроки театра. - М.: Просвещение,1986 г.
9. Немов Р.С. Общие основы психологии. - М.: Просвещение,1994.
10. Новицкая Л.П. Тренинг и муштра. - М: Советская Россия,1969 г.
11. Столяренко Л.Д. Основы психологии. - Ростов на /Д.:Феникс,1997 г.
12. Титов А.В. Детское телевидение. Введение в журналистику. ООО «Лучший», 2015 г.
13. Фопель Клаус. Как детей научить детей сотрудничать? - М. Генезис, 1999 г.
14. Шильгави В.П. Начнем с игры. - М.: Просвещение, 1980 г.
15. Юнусов Ю.Н. В мире экранных искусств. - М.: SvR-Аргус, 1995 г.

Список литературы для учащихся:

1. Дерябко С.Д., Ясвин В.А. Гроссмейстер общения. Иллюстрированный самоучитель психологического мастерства. – М.: Издательство «Смысл», 1996 г.
2. Юренев Р.Н. Краткая история киноискусства. – М.: Издательский центр «Академия». – 1997 г.