

Управление образования администрации г. Коврова
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Рассмотрено
Методическим советом
Дома детского творчества
Протокол № 4
от « 15 » 08 2025 г.

Утверждено
Педагогическим советом
Дома детского творчества
Протокол №3
от « 15 » 08 2025 г.

Утверждаю
Э. В. Щурилова
Директор
Приказ № 73 от « 15 » 08 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Режиссура документального и игрового кино»

Уровень сложности - продвинутый

Возраст обучающихся: 12-18 лет

Срок реализации: 4 года

Составитель:
Малашенко К.Н.,
педагог дополнительного образования

г. Ковров
2025 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: социально-гуманитарная

Уровень сложности: продвинутый

Актуальность данной программы состоит в том, что увлечение режиссурой, историей отечественного и зарубежного кинематографа, помогает проявить себя с лучшей стороны и может стать ведущей деятельностью в жизни человека. Важнейшей целью современного отечественного образования и одной из приоритетных задач общества и государства является воспитание, социально-педагогическая поддержка становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного, компетентного гражданина России.

XXI век в образовании характеризуется, прежде всего, настоящим прорывом в области информационных технологий. Компьютеры, ноутбуки, планшеты, интернет, многочисленные компьютерные гаджеты стали доступны не только специалистам, но и широкому кругу пользователей, в том числе и школьникам. Однако, область их применения у детей достаточно узкая: игры, общение в социальных сетях, музыка и просмотр видео. Данная программа включает в себя: основы теории режиссуры кино, написание сценариев, анализ фотографии (кадра), взаимодействие с актёрами на сценической площадке, перенос полученных навыков работы в съёмочный процесс и знакомство с монтажной программой.

Основные документы в сфере дополнительного образования детей:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 26.05.2021 г. N 144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

4. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года"
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 .07.2022г № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
7. Письмо Министерства просвещения РФ от 1 июня 2023 г. N АБ-2324/05 "О внедрении Единой модели профессиональной ориентации"
8. Письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
9. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети»;
10. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями от 02.02.2021 № 38)
11. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28.

Нормативно-правовое обеспечение внедрения целевой модели развития дополнительного образования во Владимирской области:

12. Указ губернатора Владимирской области от 02.06.2009г. № 10 «Об утверждении стратегии социально-экономического развития Владимирской области до 2030 года (с изменениями на 6 декабря 2024 года)
13. Постановление Администрации Владимирской области от 31.01.2019 № 48 «О государственной программе Владимирской области «Развитие образования» (с изменениями на 27 февраля 2025 года)
14. Распоряжение Администрации Владимирской области от 18 мая 2020 № 396-р «О создании Межведомственного совета по внедрению и реализации Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей во Владимирской области».
15. Распоряжение Администрации Владимирской области от 9.04.2020 г. № 270-р «О введении системы ПФДО на территории Владимирской области»;

16. Распоряжение Департамента образования и молодежной политики Вл. обл. № 1020 от 31.10.2022г. «Об утверждении программы развития регионального и муниципальных центров детско-юношеского туризма Владимирской области до 2030г».
17. Постановление Администрации Владимирской области от 09.06.2020 №365 "Об утверждении Концепции персонифицированного дополнительного образования детей на территории Владимирской области".

Нормативно-правовое обеспечение внедрения целевой модели развития дополнительного образования в городе Коврове:

18. Постановление администрации г. Коврова № 1865 от 14.08.2023 г. «Об утверждении положения о персонифицированном дополнительном образовании в г. Коврове»;
19. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе педагога МБОУ ДО «ДДТ»

Программа предназначена для подростков, желающих познакомиться с основами профессии режиссёра кино и телевидения и получить навыки создания короткого видеофильма.

Цифровая видеотехника с каждым годом становится более доступной для обычного пользователя, желание снимать свои собственные истории и выкладывать получившийся результат в социальные сети в настоящее время становится всё более актуальным и увлекает подрастающее поколение. Данная программа призвана помочь подросткам в осуществлении подобных желаний, их видео истории будут выстроены более грамотно и правильно смонтированы, а учащиеся в процессе увлекательной работы получат первоначальные навыки работы по профессии режиссер, оператор, монтажер и актер.

Своевременность и отличительная особенность программы:

заключается в компетентно – деятельностном подходе обучения и воспитания подростков и молодёжи, который базируется на деятельностно - модульной модели образования. Такая модель позволяет строить и корректировать индивидуальные образовательные маршруты обучающихся, дифференцировать обучение в соответствии с возрастом участников программы, их способностями и интересами. Блог становится

важным органом самоуправления, надежным помощником педагогического коллектива в воспитании. Перед детьми открываются широкие возможности. Им предоставляется возможность попробовать себя, в роли ведущих, авторов, монтажеров и операторов, выразить свои чувства, переживания в устной форме, а также продемонстрировать свое творчество ровесникам. Деятельность обучающихся в рамках реализации данной программы направлена не только на совершенствование речевой деятельности и развитие творческих способностей ребёнка, но и главное - на создание продукта, имеющего значимость для других людей.

Адресат данной программы:

- занятия рассчитаны на детей в возрасте 12-18 лет;
- наполняемость в группе – до 12 человек
- набор группы – свободный.

для любой категории интересующиеся данным видом деятельности, не имеющие противопоказаний для работы со смартфонами и компьютерами.

Объем и срок исполнения

- программа рассчитана на 4 год обучения по 288 часов.
- 1-ый год обучения – 288 часов: 2 раза в неделю по 4 часа;*
- 2-ой год обучения – 288 часов: 2 раза в неделю по 4 часа;*
- 3-ий год обучения – 288 часов: 2 раза в неделю по 4 часа;*
- 4-ый год обучения – 288 часов: 2 раза в неделю по 4 часа.*

Форма обучения: очная, очно-заочная и возможно дистанционное обучение.

Особенности организации образовательного процесса: группы по интересам сформированные из обучающихся одного возраста или разновозрастных категорий.

Режим занятий:

периодичность: 2 раз в неделю

продолжительность занятия: 4 часа, включают теоретическое и практическое направление.

1.2 Цели и задачи программы:

Цель данной программы: Развитие индивидуальных творческих способностей, самореализация личности воспитанника на основе формирования интереса к художественно-техническому творчеству в процессе овладения основами кинорежиссуры. Задача педагогов – создать для этого оптимальные условия.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие **задачи**:

✓ **личностные:**

самоопределение: профессиональная ориентация воспитанников, формирование профессионально-этической позиции;

морально-этическая ориентация: воспитание внутренней и внешней свободы личности;

✓ **метапредметные:**

- **коммуникативные:** выявление литературных способностей и пробуждение творческого поиска, овладение яркой, образной речью;

- развитие творческих способностей: фантазии, воображения, памяти, наблюдательности, образного мышления, анализа явлений жизни.

- **познавательные:** развитие журналистского и операторского зрения в способности увидеть уникальное в обычном, и передать это зрителям.

✓ **предметные результаты:**

- через организацию разнообразных видов деятельности приобщать учащихся к культуре общения, помочь усвоить культурные нормы при исполнении разного рода кино работ;

- овладение приемами сбора информации;

1.3 Содержание программы: 1 год обучения

1. История мирового кино. Кино как вид искусства

Теория: Кино считается лучшим средством постижения человеческой психологии. В фильмах стирается граница между реальным и вымышленным, объективным и субъективным, ментальным и физическим. Предметы могут отражать чувства и внутреннее состояние человека. Зрителям гораздо интереснее наблюдать за происходящим, чем слушать рассказы об этом. Герой фильма становится своеобразным философом, способным донести другим свои мысли, показать их наглядно. При создании кино используется множество художественных приемов.

Практика: изучение художественных приемов кинематографа.

2. Немое кино. От истоков до наших дней

Теория: Для общемировой истории искусства немое кино, как и кино в целом, является пусть и очень значительной, но тем не менее просто очередной вехой внутреннего развития. Однако для истории развития кинематографа, как искусства отдельно, фильмы с отсутствующим звуком синхронной фонограммы представляют собой в первую очередь основу иного вида реализации творческой мысли человека, а уже потом закономерность или, вернее сказать, реальность, обусловленную отсутствием определённой технологии.

Практика: знакомство с немым кино.

3. История отечественного и зарубежного кино

Теория: История кинематографа начала свой отсчёт 28 декабря 1895 года, когда в Париже на бульваре Капуцинов в одном из залов «Гранд кафе» прошёл первый сеанс кинопоказа. Вскоре по всему миру начали создавать кинокомпании и киностудии. В первое десятилетие кинематографа кино превратилось из новинки в устоявшуюся индустрию массовых развлечений. Самые ранние фильмы были черно-белыми, длительностью менее минуты, без записи звука и состояли из одного кадра, снятого неподвижной камерой. Кинематограф развивался на протяжении многих лет благодаря появлению монтажа, движению камеры и другим кинематографическим приёмам. С конца 1890-х годов в кино стали использоваться спецэффекты.

На широкое распространение кинематографа повлияло появление новых средств передачи информации, включая телевидение (с 1950-х годов), домашнее видео (с 1980-х годов) и Интернет (с 1990-х годов).

Практика: просмотр киноработ.

4. История кинематографа в лицах

Теория: Началом кинематографа в России принято считать рождение «Великого Немого» в 1898 году. История отечественных фильмов прошла нелегкий путь, гордо преодолевая жесткую цензуру. Октябрьская революция 1917 года стала настоящим путеводителем российским кинорежиссерам на Запад. А военное время и вовсе было не лучшим для развития кино. Закрутилось-завертелось все снова в 20-х годах, когда вдохновленная революцией творческая молодежь оставила новое слово в развитии российского кино.

Практика: просмотр киноработ.

5. Постановочный проект и раскадровка

Теория: Основой планирования при создании рекламы, короткометражки, мультфильма или полноценной киноленты является раскадровка. Несмотря на популярное мнение, чтобы стать профессиональным художником-раскадровщиком, вовсе не обязательно шикарно рисовать. Главное в процессе планирования любого видео — понимать базовые техники и принципы искусства раскадровки. Целью художников-раскадровщиков является максимально точное и запоминающееся донесение видения и идеи. Предлагаем подробно рассмотреть, как рисовать раскадровку и какие нюансы нужно при этом соблюдать.

Практика: работы с графическими редакторами, создание раскадровки к сцене.

6. Игровое короткометражное кино. Леонид Гайдай

Теория: По словам самого Гайдая, фильм создавался ещё задолго до съёмок — в воображении режиссёра. Сначала писался литературный сценарий, затем — режиссёрский, после чего проводились репетиции и съёмки.

Некоторые особенности процесса создания короткометражных фильмов

Гайдая:

- **Тщательное планирование эпизодов.** Каждый из них разделялся на фазы: начало, кульминацию и финал. Режиссёрский сценарий Гайдая включал детальную раскадровку.
- **Контроль темпа действия.** Иногда во время съёмок Гайдай включал секундомер, чтобы контролировать необходимый ускоренный темп.
- **Вырезание ненужных сцен.** Даже любимые кадры подлежали удалению, если они не вписывались в необходимый ритм и создавали лишние длинноты.
- **Уделение внимания мимике и жестам.** Гайдай всегда точно показывал актёрам, как надо играть персонажа, вплоть до мимики, движений и интонаций.
- **Использование музыки и звукового сопровождения.** Гайдай активно применял «миккимаусинг» — приём из американской мультипликации, когда разного рода звуки совпадали с происходившим на экране.

Практика: просмотр киноработ.

7. Питчинг. От идеи до презентации

Теория: Устная или визуальная презентация кинопроекта с целью нахождения инвесторов, готовых финансировать этот проект. Идею фильма или сериала обычно защищает сценарист, режиссёр, продюсер или представитель студии.

Практика: защита собственного проекта

8. Основные понятия кинопроизводства. Синописис и логлайн

Теория: Синописис — это краткое линейное изложение концепции сценария фильма, его содержания, сути драматического конфликта. В синописисе есть завязка, поворотные точки, кульминация, развязка. Он пишется не для зрителя, а для продюсера.

Логлайн — краткая аннотация к фильму, передающая суть истории, её основную драматическую коллизию. Основная идея, умещённая в одно-два

предложения (как правило, около 25 слов). Это то послание, которое создатели фильма стремятся донести до зрителя.

Практика: тестирование

9. Средства режиссуры по Станиславскому

Теория: Система Станиславского — признанный во всём мире эталонный метод актёрской игры, который Константин Станиславский изобрёл во время работы над теорией сценического искусства. Суть системы заключается в том, что актёр стремится перевоплотиться в своего персонажа, «прожить» его эмоции, испытать на себе контекст окружающих его событий. теория сценического искусства, метода актёрской техники. Была разработана в период с 1900 по 1910 год. В системе впервые решается проблема сознательного постижения творческого процесса создания роли, определяются пути перевоплощения актёра в образ.

Практика: итоговая контрольная работа по всему пройденному материалу

Учебно-тематический план 1 год обучения

№	Тема	Всего	Тео рия	Практ ика	Формы контроля
1	История мирового кино. Кино как вид искусства	32	32		
2	Немое кино. От истоков до наших дней	32	12	20	практическое занятие
3	История отечественного и зарубежного кино	32	12	20	практическое занятие
4	История кинематографа в лицах	32	12	20	практическое занятие
5	Постановочный проект и раскадровка	32	12	20	лекция
6	Игровое короткометражное кино. Гайдай	32	12	20	лекция

7	Питчинг. От идеи до презентации	32	12	20	лекция
8	Основные понятия. Синописис и логлайн	32	12	20	практическое занятие
9	Средства режиссуры по Станиславскому	32	12	20	практическое занятие
Итого:		288	108	180	

1.3.1 Планируемые результаты:

-Личностные:

- развитие личностных качеств: самоорганизации и самовыражения;
- развитие компетентных качеств: самостоятельного создания короткометражного игрового кино;

- Метапредметные:

- приобретение первичного опыта по формированию активной жизненной позиции в процессе подготовки телевизионного сюжета;
- получение возможности проявлять инициативу в принятии решений;
- понимание причин успеха/неуспеха практической деятельности.

- Предметные: К концу 1-го года обучения учащиеся:

Должны знать:

- основные термины телевизионной среды;
- теорию кинодраматургии;
- правила организации рабочего процесса;
- правила общения.

Должны уметь:

- работать в проектном режиме при создании игрового или документального кино;
- давать самооценку результатам своего труда;
- опыт проведения презентаций своих достижений;
- первоначальные навыки работы с ПК в процессе работы;
- монтировать видеофайлы;

- снимать на смартфон;
- писать короткие и лаконичные тексты;
- работать над выполнением заданием редакции как индивидуально, так и согласованно в составе группы - распределять работу между участниками проекта;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения на занятиях кружка и следовать им;
- слушать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий

Способы определения результативности:

- тесты; упражнения;
- практические задания; готовые репортажи;
- участие в конкурсах и фестивалях.

1.4. Содержание программы: 2 год обучения

1. Создание и значение Голливуда в истории и практики кино

Теория: Значение Голливуда в истории и практике кино заключается в том, что он:

- Сформировал студийную систему, которая стала основой американского кинопроизводства на протяжении десятилетий.
- Заложил основы непрерывного повествования — режиссёры использовали инструменты монтажа, чтобы создать устойчивые пространственно-временные отношения в фильме и не нарушать логику действия.
- Сформировал систему звёзд: актёры закреплялись за определённым амплуа, и каждый знал своё место в индустриальной машине.

Практика: Практическое занятие

2. Диалог и монолог. Специфика их применения в кинематографе

Теория: Диалог и монолог — формы речи, которые используются в кинематографе, но имеют специфику применения. Диалог — обмен репликами между персонажами, монолог — пространное высказывание одного персонажа, обращённое к другому персонажу или к самому себе.

Практика: Практическое занятие

3. Фабула и сюжет в кино

Теория: Фабула в кино — это последовательность событий, выстроенных в хронологическом порядке — от начала к концу. Фабула прописывается ещё в начале написания идеи истории.

Сюжет — это способы реализации фабулы или обстоятельства, в которых события смогли произойти. Сюжет может включать не все события из фабулы и менять порядок хронологии. Он формулируется на этапе работы над сценарием.

Практика: Практическое занятие

4. Режиссер и актер. Взаимоотношения

Теория: В центре любого кино всегда остаётся актёр — человек, через которого зритель переживает эмоции, узнаёт историю, сопереживает, смеётся и плачет. Но актёр — это не сольный исполнитель, он — партнёр режиссёра, инструмент и соавтор одновременно.

От качества общения между актёром и режиссёром зависит не просто успешность сцены — от него зависит, получится ли живой персонаж, будет ли зритель в него верить. Разберёмся, как строится этот диалог, какие подходы работают, какие разрушают доверие, и как лучшие режиссёры создают уникальную атмосферу, в которой актёр раскрывается.

Практика: Практическое занятие

5. Драма, как основной жанр кинематографа

Теория: Драма - литературный и кинематографический жанр. Специфику жанра составляют сюжетность, конфликтность действия, обилие диалогов и

монологов. Драмы изображают в основном частную жизнь человека и его острый конфликт с обществом. При этом акцент часто делается на общечеловеческих противоречиях, воплощённых в поведении и поступках конкретных персонажей.

Практика: Практическое занятие

6. Конфликт в драме

Теория: Конфликт в драме — это противоборство интересов, взглядов, желаний героев, которое ведёт к развитию сюжета и создаёт эмоциональную напряжённость для зрителя или читателя.

Виды конфликтов

Некоторые виды конфликтов в драме:

Внутренний - борьба персонажа с собственными убеждениями, страхами, сомнениями или прошлым.

Межличностный - противостояние между двумя или несколькими персонажами, например, соперничество или идеологическое противостояние.

Социальный - герой борется с системой, традициями или общественными нормами.

Природный - борьба с природными силами: катастрофами, животными, болезнями.

Сверхъестественный - противостояние с магией, богами, монстрами или роком.

Технологический - борьба с искусственным интеллектом, генной инженерией или техногенной катастрофой.

Экзистенциальный - герой борется не с внешними силами, а с абстрактными понятиями: бессмысленностью бытия, несправедливостью мироздания.

Практика: Практическое занятие

7. Что такое FPS и как сделать картинку киношной

Теория: FPS (частота кадров в секунду) — это количество кадров, которые камера фиксирует за заданную секунду. От FPS зависит, насколько комфортным для человеческого глаза будет восприятие видеоряда на экране.

Если частота слишком низкая, изображение как будто «тормозит», если слишком высокая — кажется неестественным

Практика: Практическое занятие

8. Семь категорий страха в кино

Теория: Люди отличаются друг от друга, и у каждого свое представление о том, что вызывает страх, а что нет. Для одних вид зомби или космического чудовища может стать источником ужаса, в то время как для других — лишь поводом для смеха. Чтобы определить, насколько страшным является фильм ужасов, необходимо рассмотреть различные аспекты.

Практика: Практическое занятие

9. Разработка сценарного плана для игрового короткометражного фильма

Теория: Сценарий для короткометражного фильма должен быть лаконичным, динамичным и захватывающим. Важно чётко сформулировать идею, разработать персонажей и выстроить сюжет, а также отредактировать сценарий.

Идея - центральная ось повествования. Её нужно выразить в одном предложении, описывающем, как и почему история меняется от одной ситуации к другой. Некоторые способы придумать идею:

- Мозговой штурм — записывать все идеи, которые приходят в голову, даже если они кажутся несовершенными.
- Анализ интересов — подумать, какие темы волнуют больше всего. Часто лучшие сценарии рождаются из личного интереса к каким-то аспектам жизни или вопросам, которые нужно исследовать.
- Наблюдение за окружающим миром — наблюдать за людьми, ситуациями, моментами, которые зацепили, и задаваться вопросом: «А что, если...».

Практика: Практическое занятие

Учебно-тематический план 2 год обучения

№	Тема	Всего	Тео рия	Практ ика	Формы контроля
1	Создание и значение Голливуда в истории и практики кино	32	32		
2	Диалог и монолог. Специфика их применения в кинематографе	32	12	20	практическое занятие
3	Фабула и сюжет в кино	32	12	20	практическое занятие
4	Режиссер и актер. Взаимоотношения	32	12	20	практическое занятие
5	Драма, как основной жанр кинематографа	32	12	20	практическое занятие
6	Конфликт в драме	32	12	20	практическое занятие
7	Что такое FPS и как сделать картинку киношной	32	12	20	практическое занятие
8	Семь категорий страха в кино	32	12	20	практическое занятие
9	Разработка сценарного плана для игрового короткометражного фильма	32	12	20	практическое занятие
Итого:		288	108	180	

1.4.1 Планируемые результаты:

-Личностные:

- развитие личностных качеств: самоорганизации и самовыражения;
- развитие компетентных качеств: самостоятельного создания короткометражного игрового кино;

- Метапредметные:

- приобретение первичного опыта по формированию активной жизненной позиции в процессе подготовки телевизионного сюжета;
- получение возможности проявлять инициативу в принятии решений;
- понимание причин успеха/неуспеха практической деятельности.

- Предметные: К концу 2-го года обучения учащиеся:

Должны знать:

- основные термины телевизионной среды;
- теорию кинодраматургии;
- правила организации рабочего процесса;
- правила общения.

Должны уметь:

- работать в проектном режиме при создании игрового или документального кино;
- давать самооценку результатам своего труда;
- опыт проведения презентаций своих достижений;
- первоначальные навыки работы с ПК в процессе работы;
- монтировать видеофайлы;
- снимать на фотаппарат;
- писать короткие и лаконичные тексты;
- работать над выполнением заданием редакции как индивидуально, так и согласованно в составе группы - распределять работу между участниками проекта;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения на занятиях кружка и следовать им;
- слушать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий

Способы определения результативности:

– тесты; упражнения;

- практические задания; готовые репортажи;
- участие в конкурсах и фестивалях.

1.5. Содержание программы: 3 год обучения

1. История развития фильмов в жанре ужасы

Теория: Первые фильмы ужасов снимали по готическим романам, которые появились в конце XVIII века. В них сюжет разворачивался в заброшенных монастырях и замках. Первым «фильмом» ужаса считают работу братьев Люмьер «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сьота».

Практика: Кинопросмотр. Анализ

2. История развития фильмов в жанре боевик

Теория: 1930–1940-е годы — появление фильмов, где сцены погонь, преследований и драки становятся важной частью сюжета. Например, «Лицо со шрамом» Ховарда Хоукса (1932) заложил основные принципы экшена: агрессивный ритм, демонстрация арсенала и его применения.

1940-е годы — появление военных фильмов с элементами экшена, например, «Они умерли с сапогами на ногах» Рауля Уолша (1941).

Золотой век

1980-е годы — «классический период» боевиков. Жанр достиг пика популярности, а его ключевые элементы стали чётко определёнными и узнаваемыми. Некоторые особенности: появление героев нового типа — мускулистых, несокрушимых воинов, воплощённых такими актёрами, как Сильвестр Сталлоне, Арнольд Шварценеггер, Чак Норрис;

- динамичные погони и перестрелки, рукопашные схватки;
- эпические противостояния добра и зла.

Практика: Кинопросмотр. Анализ

3. История развития фильмов в фантастика

Теория: История развития научно-фантастических фильмов включает несколько этапов: начало, «Золотой век», новую волну и современность.

Жанр изначально зависел от научно-фантастической литературы и представлял собой экранизации известных литературных романов.

Практика: Кинопросмотр. Анализ

4. Отличительные черты фантастики от фэнтези

Теория: Фантастика и фэнтези отличаются источниками вдохновения и основой миров. Оба жанра предполагают, что в сюжете читатель увидит то, чего не существует в реальности, но их сюжеты и элементы различаются.

Практика: Кинопросмотр. Анализ

5. История развития фильмов в жанре комедия

Теория: Зарождение жанра комедии произошло в Древней Греции и было связано с праздником земледелия. Постепенно жанр развивался, и выработались приёмы, которые стали использоваться для создания комического эффекта. Первая немая кинокомедия вышла в 1895 году, снятая братьями Люмьер под названием «Политый поливальщик».

В начале XX века жанр кинокомедии становится лидирующим в кинематографе. Появляются новые комики, которых считают основателями жанра: Гарольд Ллойд, Чарльз Чаплин и Бастер Китон.

Практика: Кинопросмотр. Анализ

6. Мюзиклы, что лежит в основе жанра?

Теория: В основе жанра мюзикла лежит захватывающая история, а музыка и текст должны усиливать и поддерживать повествование. Часто мюзиклы ставятся по литературным произведениям, где драматургия «завязана» на сюжете книги (например, мюзикл «Отверженные» по одноимённому роману Гюго). Иногда за основу берут переработанные либретто оперетт или пьесы драматического театра (например, «Вестсайдская история» — современное прочтение «Ромео и Джульетты» Шекспира).

Практика: Кинопросмотр. Анализ

7. Андрей Арсеньевич Тарковский

Теория: Андрей Арсеньевич Тарковский внёс значительный вклад в кинематограф, создав фильмы, которые стали культовыми в истории кино, и используя новаторские приёмы. Его творчество повлияло на мировой кинематограф, а работы Тарковского вдохновляют режиссёров по всему миру.

Приёмы

- **Долгие планы и медленное движение камеры** — режиссёр стремился создать на экране медитативную картину, вызвать ощущение «сна наяву».
- **Нестандартные переходы и ракурсы** — например, поворот картинки на 90 градусов, чтобы герой будто бы перемещался по стене.
- **Визуальное «цитирование»** — Тарковский «цитировал» картины великих художников, выстраивая кадры похожим образом.

Практика: Презентация

8. Советская кинокомедия 30-х годов

Теория: В 30-е годы в СССР снималось несколько кинокомедий. При этом в этот период в стране не было много комедий, так как режиссёры снимали то, что требовалось советскому трудовому народу, и то, что указывалось сверху. Однако комедии всё же снимали, и многие из них были известны зрителю

Практика: Кинопросмотр. Анализ

9. Самые кассовые режиссеры СССР

Теория: Среди кассовых режиссёров СССР выделяют Леонида Гайдая, Эльдара Рязанова, Ивана Пырьева и Владимира Меньшова. Официальная советская киностатистика учитывала не денежные сборы, а количество зрителей, и эти режиссёры сняли фильмы, которые собрали много зрителей за первый год демонстрации.

Практика: Презентация

Учебно-тематический план 3 год обучения

№	Тема	Всего	Тео рия	Практ ика	Формы контроля
1	История развития фильмов в жанре ужасы	32	32		
2	История развития фильмов в жанре боевик	32	12	20	практическое занятие
3	История развития фильмов в фантастика	32	12	20	практическое занятие
4	Отличительные черты фантастики от фэнтези	32	12	20	практическое занятие
5	История развития фильмов в жанре комедия	32	12	20	практическое занятие
6	Мюзиклы, что лежит в основе жанра?	32	12	20	практическое занятие
7	Андрей Арсеньевич Тарковский	32	12	20	практическое занятие
8	Советская кинокомедия 30-х годов	32	12	20	практическое занятие
9	Самые кассовые режиссеры СССР	32	12	20	практическое занятие
Итого:		288	108	180	

1.4.1 Планируемые результаты:

-Личностные:

- развитие личностных качеств: самоорганизации и самовыражения;
- развитие компетентных качеств: самостоятельного создания короткометражного игрового кино;

- Метапредметные:

- приобретение первичного опыта по формированию активной жизненной позиции в процессе подготовки телевизионного сюжета;

- получение возможности проявлять инициативу в принятии решений;
- понимание причин успеха/неуспеха практической деятельности.

- Предметные: К концу 3-го года обучения учащиеся:

Должны знать:

- основные термины телевизионной среды;
- теорию кинодраматургии;
- правила организации рабочего процесса;
- правила общения.

Должны уметь:

- работать в проектном режиме при создании игрового или документального кино;
- давать самооценку результатам своего труда;
- опыт проведения презентаций своих достижений;
- первоначальные навыки работы с ПК в процессе работы;
- монтировать видеофайлы;
- снимать на фотаппарат;
- писать короткие и лаконичные тексты;
- работать над выполнением заданием редакции как индивидуально, так и согласованно в составе группы - распределять работу между участниками проекта;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения на занятиях кружка и следовать им;
- слушать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий

Способы определения результативности:

- тесты; упражнения;
- практические задания; готовые репортажи;
- участие в конкурсах и фестивалях.

1.5. Содержание программы: 4 год обучения

1. Русский дореволюционный кинематограф

Теория: Киноискусство времён Российской империи конца XIX — начала XX века. Бурно развивался в период с 1907 по 1920 год и создал значительную съёмочную и прокатную инфраструктуру. Первые демонстрации кинематографа в России состоялись в 1896 г.: вначале в Москве и Петербурге, затем на Всероссийской ярмарке в Н. Новгороде. В 1896 г. произведены также первые любительские киносъёмки (В. Сашин, А. Федецкий, С. Макаров и др.). Кинематограф получал распространение чрезвычайно быстро, зрителей поражала "живая фотография". Это был общий для всех стран "аттракционный период" в развитии кино. До 1907 г. фильмы в Россию завозились главным образом из Франции (фирмы "Пате" и "Гомон"), а также Англии, Италии, Германии. Во многих русских городах открывались стационарные кинотеатры, утверждался отечественный кинопрокат. Наряду с "царской хроникой" производились документальные съёмки видных деятелей русской культуры Л. Толстого, В. Давыдова и др.

Практика: Тестирование

2. Основные признаки жанровой типологии. Виды и жанры киноискусства

Теория: Жанровая типология киноискусства включает деление на виды и жанры, а также анализ признаков, по которым классифицируются произведения. При этом система жанров сложна, и классифицировать фильмы по одному признаку невозможно.

Практика: Тестирование

3. Фабула, сюжет, композиция. Сюжет как один из основных компонентов драматургии фильма. Составные элементы сюжета

Теория: Фабула — это набор событий художественного произведения (фильма, поэмы, сценария и т.п.), выстроенный строго в хронологическом порядке, без описания персонажей, их личностных

трансформаций и прочих "высоких материй" вроде моральной или идеологической составляющей. Говоря простым языком, фабула – это краткий последовательный список всего произошедшего в произведении.

Практика: просмотр киноработ.

4. Влияние технических параметров на художественную сторону фотографии

Теория: Технические параметры (выдержка, диафрагма, ISO) и освещение влияют на художественную сторону фотографии через управление экспозицией и создание определённых эффектов. Эти параметры позволяют фотографу контролировать свет и тень в кадре, добиваясь нужного художественного эффекта.

Практика: Практическое занятие. Серия фотографий

5. Особенности фотосъёмки различных жанров в фотографии

Теория: Особенности фотосъёмки в различных жанрах фотографии зависят от объекта съёмки: портрета, пейзажа, натюрморта или репортажа. Ниже приведены примеры особенностей для каждого жанра.

Портрет

Особенности:

Освещение — мягкое, например, естественный свет или софтбокс, чтобы избежать резких теней на лице.

Фокус — сфокусироваться на глазах модели, а не на близлежащих частях лица (нос, лоб, рот).

Позирование — помогать модели чувствовать себя комфортно, предлагать различные позы и выражения лица, чтобы передать эмоции и характер.

Выбор фона — он может быть нейтральным или содержащим элементы, дополняющие образ модели.

Практика: Практическое занятие. Серия фотографий

6. Направления в мировом изобразительном искусстве

Теория: В мировом изобразительном искусстве существуют направления, характерные для разных эпох: древности, средневековья, Нового времени и современности. Ниже приведены примеры направлений в изобразительном искусстве разных периодов.

Древность

Египетский стиль — фресковая живопись, папирусные книги. Традиционно в древнеегипетском изобразительном искусстве отсутствует перспектива: рисунки выполнены в профиль.

Античный стиль — Фаюмские портреты, фрески на Вилле Мистерий и в Доме Ливия.

Византийский стиль — иконопись и фресковая живопись Собора святой Софии, VI век.

Практика: Тестирование

7. Влияния изобразительного искусства на кинематограф

Теория: Изобразительное искусство влияет на кинематограф следующим образом:

Режиссёры вдохновляются известными полотнами. Они «цитируют» картины, копируя их композиционные, световые и цветовые решения, а иногда даже воспроизводят целые сюжеты в своих фильмах.

Живопись помогает ярко описать атмосферу фильма, подчеркнуть переживания героев, расширить границы кинотекста.

Картины появляются в кино как часть сюжета, с которой взаимодействуют, при выстраивании картинки, композиции кадра, как элемент интерьера, как характеристика персонажа, дополнение к его образу, как источник вдохновения для костюма.

Кино не «копирует» картину, а вступает с ней в диалог, интерпретируя, трансформируя, помещая в новый контекст. Например, полотно «золотого периода» Густава Климта «Поцелуй» обретает вторую жизнь в картине Мартина Скорсезе «Остров проклятых».

Практика: Тестирование

8. Отечественная живопись XIX -XX века

Теория: Отечественная живопись XIX–XX веков была многогранна и изменчива, отражала исторические события, государственный строй и настроения жителей. В этот период развивались разные художественные направления, появились новые объединения художников.

XIX век

В первой половине века господствовал академический классицизм, Академия художеств призывала художников создавать картины на религиозную тематику, библейские и мифологические сюжеты.

Во второй половине века живописцы обратились к критическому реализму, создавали картины с сюжетами народного быта и жизни крестьян. Активное начало этого связывают с именами И. Крамского, Г. Мясоедова, В. Перова, которые объединились в Товарищество передвижных художественных выставок (художники-передвижники). Активное распространение получил жанр портрета как символ связи между художниками, их знаменитыми современниками и обществом.

Основателем бытового жанра считается А. Венецианов, основной темой его творчества была сельская жизнь

Практика: Тестирование

9. Рецензия на игровое полнометражное кино

Теория: Рецензия на игровое полнометражное кино — это аналитический текст, который позволяет читателю понять художественную ценность картины, её место в кинематографе, культуре и науке.

В рецензии отражается:

- краткое содержание фильма;
- точка зрения автора;
- оценка работы актёров и режиссёров;
- рекомендации к просмотру.

Практика: Написание рецензии

Учебно-тематический план 4 год обучения

№	Тема	Всего	Тео рия	Практ ика	Формы контроля
1	Русский дореволюционный кинематограф	32	32		
2	Основные признаки жанровой типологии. Виды и жанры киноискусства	32	12	20	практическое занятие
3	Фабула, сюжет, композиция. Сюжет как один из основных компонентов драматургии фильма. Составные элементы сюжета	32	12	20	практическое занятие
4	Влияние технических параметров на художественную сторону фотографии	32	12	20	практическое занятие
5	Особенности фотосъемки различных жанров в фотографии	32	12	20	практическое занятие
6	Направления в мировом изобразительном искусстве	32	12	20	практическое занятие
7	Влияния изобразительного искусства на кинематограф	32	12	20	практическое занятие
8	Отечественная живопись XIX -XX века	32	12	20	практическое занятие
9	Рецензия на игровое полнометражное кино	32	12	20	практическое занятие
Итого:		288	108	180	

1.5.1 Планируемые результаты:

-Личностные:

- развитие личностных качеств: самоорганизации и самовыражения;
- развитие компетентных качеств: самостоятельного создания короткометражного игрового кино;

- Метапредметные:

- приобретение первичного опыта по формированию активной жизненной позиции в процессе подготовки телевизионного сюжета;
- получение возможности проявлять инициативу в принятии решений;
- понимание причин успеха/неуспеха практической деятельности.

- Предметные: К концу 4-го года обучения учащиеся:

Должны знать:

- основные термины кино среды;
- теорию кинодраматургии;
- правила организации рабочего процесса;
- правила общения.

Должны уметь:

- писать кинокритические отзывы;
- работать в проектной форме при создании игрового или документального кино;
- давать самооценку результатам своего труда;
- опыт проведения презентаций своих достижений;
- первоначальные навыки работы с ПК в процессе работы;
- монтировать видеоматериалы;
- снимать на фотоаппарат;
- писать короткие и лаконичные тексты;

- работать над выполнением заданием редакции как индивидуально, так и согласованно в составе группы - распределять работу между участниками проекта;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения на занятиях кружка и следовать им;
- слушать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий

Способы определения результативности:

- тесты; упражнения;
- практические задания; готовые репортажи;
- участие в конкурсах и фестивалях.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1.Календарный учебный график .

№	Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Объём учебных часов	Режим работы
1	Первый	01.09	31.05	36	72	288	2 раза в неделю по 4 академических часа
2	Второй	01.09	31.05	36	72	288	2 раза в неделю по 4 академических часа
3	Третий	01.09	31.05	36	72	288	2 раза в неделю по 4 академических часа
4	Четвертый	01.09	31.05	36	72	288	2 раза в неделю по 4 академических часа

2.2.Условия реализации программы

Материально- техническое обеспечение программы:

- учебный кабинет;
- персональный компьютер с установленным программным обеспечением;
- зеркальный фотоаппарат;
- штатив;
- монопод;
- слайдер
- наличие Интернета.
- информационное обеспечение
- кадровое обеспечение – Учебное помещение должно соответствовать требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами (*Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»*).

Материально- техническое обеспечение программы:

Для реализации программы «Режиссура документального и игрового кино» помещение должно соответствовать следующим характеристикам:

- персональные компьютеры с установленным на них программным обеспечением;
- наличие Интернета;
- Принтер;
- Телевизор или мультимедиа-проектор;
- Зеркальные фотоаппараты и объективы;
- Средства стабилизаций (штативы, моноподы, слайдеры, стабилизаторы)

Информационное обеспечение:

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), специальные компьютерные программы (пакет Adobe Premier Pro)

Кадровое обеспечение:

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа обеспечена квалифицированными кадрами, образования которых соответствует профилю ДОП.

2.3.Формы аттестации

Текущий и итоговый контроль:

Главным критерием оценки является степень участия каждого студийца в создании собственного игрового или документального кино. В конце года составляется своеобразный рейтинг каждого студийца: сколько им подготовлено сценариев; раскадровок; в каких массовых мероприятиях, организованных или обслуживаемых телестудией, принимал участие, и какие получил отзывы от педагогов, зрителей, представителей средств массовой информации и т.п. Подобная практика создает в коллективе здоровую конкуренцию и стимулирует весь коллектив к достижению новых вершин в творчестве

2.4 Оценочные материалы реализации программы:

- публикация видеоматериала на интернет площадках;
- просмотр видео работ на большом экране;
- участие в фестивалях детских и юношеских СМИ;

Оценка результативности

Качественные видеоролики без компьютера. Правильная фиксации телефона, получении четкого видеоряда, очистка линзы, эффект размытия заднего фона, создании правильной экспозиции, в программах для профессиональной видеосъемки, особенностях памяти телефона, все то, что нужно современному ребенку для познания медиа сферы, для самораскрытия и возможности выбора будущей профессии. Все материалы будут с четкой периодичностью публиковаться на интернет ресурсах.

Требования, предъявляемые к оцениваемым работам

Независимо от формы представления информации (фото, видео, письменный и устный текст) главным требованием является наличие в ней

индивидуального авторского замысла, собственного обоснованного мнения и отсутствие каких-либо штампов.

Предполагается, что по окончании обучения, на выходе, мы имеем подростка, способного к выбору жизненного и профессионального пути, заинтересованного в продолжении обучения и способного к работе во «взрослых» - профессиональных СМИ.

Жизненный опыт подсказывает, что не все из детей закончат полный курс обучения, и далеко не все выпускники выберут путь профессионального журналиста, режиссера или оператора. Являясь творческим объединением, студия вовсе не стремится к стопроцентному устройству своих выпускников в средства массовой информации. По большому счету студию можно назвать клубом, где собираются подростки, интересующиеся техникой и технологией mass-media, желающие поделиться своими взглядами на окружающую действительность, научиться выражать свои мысли и эмоции. Играя в блогинг и телевидение, они постигают жизненные правила и законы, становятся самостоятельными и уникальными личностями. Таким образом, студия представляет собой не только воспитательно-образовательное учреждение, но и агента социализации

2.5.Методические материалы

- особенности организации образовательного процесса
- методы обучения
- формы организации образовательного процесса
- формы организации учебного занятия
- педагогические технологии
- алгоритм учебного занятия

Методы подачи нового материала:

1. Словесный – передача необходимой для дальнейшего обучения информации, устное изложение, беседа.

2. Наглядный – сопровождение рассказа презентацией, показ образцов работ;
3. Практический – обмен идеями, просмотр
4. Поисковый – сбор информации по интересующей теме

Формы организации учебного занятия:

- Мастер-классы;
- Решение проблемных ситуаций;
- Ролевые игры;
- Объяснение;
- Тренинговые упражнения по развитию устной и письменной речи;
- Разбор речевых ошибок;
- Презентация;
- Опрос;
- Распределение обязанностей;
- Анализ, обобщение и систематизация материалов при подготовке страниц школьного блога;
- Практическая работа с ПК. Фотоаппаратом и диктофоном.

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения; - технология группового обучения;
- технология разноуровневого обучения; - технология развивающего обучения;
- игровая технология обучения;
- коммуникативная технология обучения;
- технология коллективной творческой деятельности;- здоровье сберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия:

Теоретические занятия строятся следующим образом:

- Оргмомент;
- Раздача материалов для самостоятельной работы и повторения материала;

- Объяснение нового материала. Теоретический материал педагог дает учащимся, помимо вербального, классического метода преподавания, при помощи различных современных технологий в образовании (презентации, интернет, электронные учебники);

- Проверка полученных знаний.

Практические занятия проводятся таким образом:

- Практические занятия начинаются с правил техники безопасности при работе с различным инструментом и с электричеством и разбора допущенных ошибок во время занятия в обязательном порядке;

- Педагог показывает конечный результат занятия, т.е. заранее готовит (собирает робота или его часть) практическую работу;

- Педагог показывает, используя различные варианты, последовательность сборки узлов робототехнических устройств;

- Обучающиеся самостоятельно (и, или) в группах проводят видео съемку.

- Самостоятельная работа по обработке и монтажу материала.

2.6 Список литературы

К программе «Режиссура документального и игрового кино»

1. Варустин Л. Тайны газетной строки. Л., 1971.
2. Горохов В. М. Проблемы журналистского мастерства. М., 1972.
3. Беневоленская Т. А. 'О языке и стиле газетного очерка. - М., 1973.
4. Жанры советской газеты. - М., 1972.
5. Журбина Е.И. Теория и практика художественно-публистических, жанров. - М., 1969.
6. Аграновский А. Призвание. - М., 1967.
7. Крутова О.Н. Человек и мораль. - М., 1970.
8. Словарь по этике. - М., 1989.
9. Дорохова А. Как себя вести. - М., 1966.
10. Камычек Я. Вежливость на каждый день. - М., 1975.
11. Бондаренко Е.А. Диалог с экраном. — М., 2014.

12. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. — М., 2016.
13. Герасимов С. Воспитание кинорежиссера. — М., 2000.
14. Гин А.А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: Пособие для учителя. 4-е изд. — М.: Вита-Пресс, 2002. — 88 с.
15. Гудридж М. Профессия: кинорежиссер. М.: Рипол Классик. 2014.
16. Кино: от студии до зрительного зала. Сб., сост. Е.Нагирняк, В.Петрова, М. 2015.
17. Кренке Ю: Практический курс воспитания актера. Учебное пособие. М. 2019.
18. Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. М., 1990.
19. Сахновский В.Г. Режиссура и методика ее преподавания. Учебное пособие. СПб.: Лань 2018
20. Чехов М.А. О технике актера. М., 2016.
21. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. — М., 2015.
- 22.

Литература для детей и родителей:

1. Беленький Игорь. История кино. Киносъемки, кинопромышленность, киноискусство. - М.: «Альпина Паблишер», 2019. (16+)
2. Кино. Для тех, кто хочет все успеть. – М.: «Бомбора». 2018 (12+)
3. 100 фильмов для школьников
<https://www.culture.ru/cinema/movies/child-100>

Приложение 1

Методической особенностью обучения в программе является личностно-ориентированная технология обучения, т.е. используются педагогические приемы, принципы, методы и формы для реализации творческого потенциала каждого учащегося.

При работе с детским коллективом режиссёру-педагогу необходимо найти здоровый баланс между профессиональными требованиями к работе учащихся и воспитательной составляющей педагогического процесса. Нельзя забывать о том, что цели и задачи, стоящие перед педагогом, прежде всего, воспитательного характера, а не художественного.

Несомненно, работа с режиссёрами-детьми требует большего вложения сил и терпения от педагога, нежели работа со взрослыми учащимися. Основная проблема заключается в том, что учащиеся не могут работать самостоятельно над роликом, короткометражным фильмом. Но надо помнить, что юные режиссёры не умеют работать самостоятельно не по злой воле: не учили, не требовали. Нужно постепенно, планомерно приучать учащихся к ответственности по отношению к собственному и общему коллективному делу. Шаг за шагом, задание за заданием необходимо привести учащихся к осознанию того, что без их собственного вклада в процесс создания кинопроизведения, работа над ним не продвинется далеко. Педагогу, работающему с режиссёрами-детьми, безусловно, необходима очень высокая степень самоорганизации, потому что бесполезно пытаться добиться её от учащихся, не обладая ею самому. Начинать следует с малого — быть строго последовательным в своих действиях и требованиях. Давая задание учащимся, добиваться результата, не упускать мелочей, ведь они, накапливаясь понемногу, выливаются впоследствии в большие проблемы на уровне коллективного творчества и воплощения задуманного. Но учащимся необходимо усвоить, что истинный успех решает взаимосвязь самостоятельной работы с общей. Репетиция — как этап, толчок вперёд, определение направления, проверка усвоенного, соединение частей,

выработка генерального плана — должна быть подготовлена самостоятельной работой учащихся.

Конечно, педагог не может применять к учащемуся объединения такие же требования, как к профессионалу. Учащиеся, не привыкшие к серьёзной творческой работе, быстро устают от множества повторений в процессе репетиций, их внимание, ещё очень неустойчивое, постоянно переключается с объекта на объект. В подобных ситуациях педагогу необходимо проявить гибкость: с одной стороны, учащимся нужно сменить вид деятельности, с другой — не отклониться от поставленных задач на конкретный момент процесса обучения. В данном случае необходим симбиоз педагогически-режиссёрских решений: например, вместо очередного повтора репетируемого эпизода спектакля, дать учащимся этюд на сходную ситуацию.

После просмотра и разбора этюда уже можно будет вернуться к чистке эпизода безо всякого урона репетиционному процессу, и даже, наоборот, зачастую именно в таких этюдных заданиях рождаются неожиданные творческие находки, режиссёрские приспособления.

Никогда не следует пренебрегать процессом объяснения, какого-либо понятия, момента, действия. Пусть это займёт немного больше времени, чем рассчитывал педагог, пусть это объясняется даже не впервые, но, поверьте, освоение осмысленного, понятого материала в любом случае будет проходить быстрее и легче, нежели механическое заучивание того, что не до конца понято воспитанниками. Нужно стремиться наладить диалог с учащимися, постоянно подключая их к решению тех или иных вопросов, проблем, стимулируя их к выработке собственного мнения по множеству жизненных позиций и к умению выражать и отстаивать своё мнение.

Педагогу важно осознать ценность этюдной работы в учебном процессе по мастерству режиссёра. Режиссёрские этюды, впрочем, как и актёрские позволяют развить у учащихся внимание, фантазию, память, логику действий, ассоциативное мышление, культуру поведения на сцене с той лишь

разницей, что в режиссёрском этюде нужно охватывать историю целиком, в то время как актёры зачастую концентрируют внимание исключительно на своей роли. Всё это происходит в почти игровой атмосфере легко и естественно для учащихся. При выборе тем для этюдов нужно следить за тем, чтобы они были разнообразными и охватывали самые различные жизненные ситуации и проявления человеческих чувств и эмоций.

Существует множество направлений в этюдной работе:

- этюды на проявление человеческих эмоций;
- этюды на выразительность жеста;
- этюды на органическое молчание;
- пластические этюды;
- этюды по нескольким заданным словам или предметам;
- этюды, основанные на стоп-кадрах;
- этюды на основе произведений живописи или литературы, пословиц, поговорок и фразеологизмов;
- этюды с воображаемыми предметами (партнёрами);
- импровизационные блиц-этюды и т.д.

Что касается последнего типа этюдов, обычно они вызывают особое затруднение у учащихся, так как импровизация является очень сложной сферой для начинающих юных дарований. Тем не менее, нельзя опускать это вид работы, так как воспитание импровизационного самочувствия является неотъемлемым условием развития, как актёрского, так и режиссёрского дарования учащихся. К заданиям такого рода, педагогу необходимо возвращаться снова и снова.

Независимо от этапа работы над спектаклем, фильмом или иным основным творческим заданием (съёмка видеоролика или короткого фильма), три составляющие занятия должны оставаться неизменными:

- речевой тренинг;
- актёрско-режиссёрский тренинг;
- психофизический тренинг.