

Анализ ответов на открытый вопрос «Напишите конкретные способы, которые помогают вам регулировать свои эмоции?» позволил выявить ряд преобладающих стратегий эмоциональной регуляции, используемых респондентами. К ним относятся следующие:

- практики релаксации (указанные респондентами как «расслабиться», «полежать»), направленные на снижение физиологического возбуждения и создание ощущения спокойствия;
- стратегии избегания (изоляция, отвлечение от проблем, переключение мыслей), позволяющие временно дистанцироваться от негативных эмоций и снизить их интенсивность;
- физическая активность (упражнения, прогулки), способствующая выработке эндорфинов и улучшению настроения;
- социальная поддержка (разговоры с близкими), предоставляющая возможность получить эмоциональную поддержку и понимание;
- гедонистические методы (музыка, еда, игры), направленные на получение позитивных эмоций и отвлечение от негативных переживаний. Примечательно, что значительная часть респондентов затруднилась определить конкретные способы регуляции эмоций, что указывает на потенциальную необходимость развития осознанных стратегий саморегуляции, основанных на понимании собственных эмоциональных реакций и эффективных методах управления ими.

Заключение. Таким образом, обучающиеся 9-х классов, участвовавшие в опросе, в целом обладают достаточно развитым пониманием взаимосвязи между своими эмоциями, действиями и решениями. Большинство респондентов осознают влияние своих эмоциональных состояний на принимаемые решения и совершаемые поступки. Также анализ ответов выявил разнообразие используемых стратегий эмоциональной регуляции, включающих практики релаксации, стратегии избегания, физическую активность, социальную поддержку. При этом значительная часть респондентов испытывают затруднения в определении конкретных способов регуляции эмоций, что подчеркивает необходимость развития осознанных стратегий саморегуляции и повышения эмоциональной компетентности. Этот факт указывает на важность обучения молодежи техникам осознанного управления эмоциями, основанным на понимании собственных эмоциональных реакций и эффективных методах их регуляции, а также на умении распознавать потенциальные риски, связанные с использованием дезадаптивных стратегий.

Список цитированных источников:

1. Андреева, И.Н. Эмоциональный интеллект: исследование феномена / И.Н. Андреева // Вопросы психологии. – 2006. – № 3. – С. 78–86.
2. Гоулман, Д. Эмоциональный интеллект / Д. Гоулман. – М.: АСТ, 2009. – 478 с.
3. Андреева, И.Н. Азбука эмоционального интеллекта / И.Н. Андреева. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – 288 с.
4. Ильин, Е.П. Психология общения и межличностных отношений / Е.П. Ильин. – СПб.: Питер, 2009. – 576 с.

М.П. ТКАЧЕВА

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ВИДЕОКОНТЕНТ: СУЩНОСТЬ И СТРУКТУРА

Видео-контент можно рассматривать как аудиовизуальный материал, который используется для передачи информации в процессе обучения. В последние десятилетия он стал одним из наиболее популярных форматов контента, применяемого в образовательных целях. Это связано с его способностью привлекать внимание обучающихся, облегчать восприятие информации и способствовать ее лучшему запоминанию.

Исследования в области видеоконтента для образования активно ведутся учеными, педагогами и специалистами в области медиапедагогике (А.В. Федоров, Ю.Н. Усов, Л.С. Зазнобина, Е.А. Бондаренко, Е.Л. Вартанова, Я.Н. Засурский, И.В. Чельшева и др.). Они включают такие аспекты как влияние видео на мотивацию обучающихся, эффективность восприятия информации с помощью визуальных и аудиальных средств обучения. Целью данной статьи является анализ программ для создания видеоконтента.

Основная часть. Специалисты, исследующие использование видеоконтента на уроках музыки, акцентируют внимание на его потенциальной роли в развитии аудиовизуальной грамотности учащихся. Они рассматривают, как видео может помочь в создании более интерактивной и увлекательной образовательной среды, где ученики могут не только слушать, но и видеть исполнение музыки, изучать технику игры и анализировать произведения в контексте культурных и исторических аспектов. В результате такие исследования способствуют более глубокому пониманию и эффективному использованию видеоконтента в музыкальном образовании, что может значительно обогатить учебный процесс и повысить его качество. Виды видеоконтента представлены в таблице.

Таблица – Целевая направленность различных видов видеоконтента

№	Вид	Ожидаемый результат
1.	Информационный	максимально быстро и понятно донести информацию до аудитории
2.	Обучающий	сообщить аудитории что-то новое и полезное (различные мастер-классы, онлайн тренинги и т.п.)
3.	Рекламный	привлечение внимания аудитории к конкретной теме
4.	Документальный	создание эмоционального отклика аудитории на рассказы, реальные историй и представленный опыт людей; подчеркивание информационной ценности данных материалов
5.	Развлекательный	формирование положительных эмоций у аудитории, чувства легкости, отдыха, отвлечения от повседневных забот
6	Музыкальные и танцевальные видео	создание увлекательной и интерактивной образовательной среды, которая способствует глубокому пониманию музыкальных произведений и культурных контентов

Видеоинформация воздействует на эмоциональном уровне, создает высокую степень мотивации и, как следствие, способствует эффективному усвоению новой учебной информации. Одновременное воздействие видео и звука способно существенным образом повысить уровень восприятия учебной информации и эффективность учебного процесса.

Визуализация – метод представления информации в виде оптического изображения (например, в виде рисунков и фотографий, графиков, диаграмм, структурных схем, таблиц, карт и т.д.). Сегодня визуализация является одним из самых эффективных методов отображения информации. Визуализацию можно определить, как создание графических образов, в максимально информативной форме воспроизводящих значимые аспекты исследуемого процесса или явления. Существует большое разнообразие способов визуального представления данных. От выбора способа визуализации зависит процесс понимания информации.

Видеоконтент открывает широкие возможности в образовательной деятельности.

Динамика подачи и образное восприятие видеоинформации способствуют эффективному запоминанию учебной информации, увеличивая вероятность воспроизведения данного содержания в будущем.

Представление видеоконтента характеризуется определенными особенностями, важными для педагогического процесса:

- динамичная подача учебного материала, что способствует усилению внимания, вызывает интерес и делает разнообразным процесс передачи информации;
- использование интерактивной графики, анимации, видеофрагментов, аудиоэффектов, голосового сопровождения;
- визуализация явлений и процессов, которые невозможно продемонстрировать иным способом;
- наличие образной модели введения учебного контента;
- представление информации средствами искусства;
- повышение мотивации обучаемых, что способствует активизации их деятельности;
- использование разных режимов работы: стоп-кадр, видеофрагмент и др.
- возможность автоматизации этапов учебного процесса.

Предпочтение отдается коротким по продолжительности видеоматериалам, поэтому целесообразнее использовать короткий отрывок для интенсивного изучения. Безусловно, видео оживляет урок, делает учебный материал более доступным. Начало урока или изучения нового учебного материала с помощью видео — отличный способ привлечь внимание учащихся [1].

Для качественного создания видеоконтента (цифрового контента) необходимо освоить процесс использования видео редакторов. Уточним, что понятие «видео редактор» формулируется как компьютерная программа, включающая в себя набор инструментов, которые позволяют осуществлять нелинейный монтаж звуковых и видео файлов.

Видеоредактор имеет возможности для работы с видеофайлами разных форматов. Совокупность настроек и изменений, сделанных в конкретной программе, хранится в специальном системном файле и обозначается термином «проект». В программе имеется информационная консоль, в которой отображается информация о изменении клипов, последовательности действий, использовании эффектов и фильтров. Данные сохраняются автоматически. Это помогает контролировать полностью весь процесс создания видеофайла.

Готовый файл можно открыть для дальнейшего дополнения, при этом ссылки на пути нахождения файлов не должны изменяться, иначе видео объект не будет открыт. Некоторые программы предоставляют возможность напрямую сохранять исходные файлы, но тогда потребуется дополнительное дисковое пространство.

Timeline – таймлайн или окно монтажа – это основное рабочее поле, на котором расположены все видео- и звуковые дорожки. Именно в нем формируется видеопроект из клипов. Расположение клипов на дорожках осуществляется слева направо, их позиции соответствуют временной шкале. В качестве временных отсчетов может использоваться тайм-код. Тайм-код отображает время, соответствующее позиции на тайм-линии, и начинается с нуля или задается заранее.

Окно предварительного просмотра, одно из немаловажных объектов программы, предназначается для оценки состояния видео.

Эффекты и фильтры позволяют осуществлять коррекцию и изменение характеристик видео. Наиболее распространенными из них являются:

- цветокоррекция;
- коррекция уровней яркости;
- шумоподавление;
- замедление/ускорение движения;
- использование неподвижных изображений;
- наложение титров;
- наложение графических композиций;
- переходы;
- улучшение качества видео, повышение резкости;
- имитирующие фильтры;
- деформация;
- размытие.

В большинстве случаев видео имеет звуковое сопровождение. Многие программы по созданию видеоконтента имеют встроенные редакторы звука, имеющие в своем составе простейшие функции аудиоредактора. Звуковые дорожки позволяют изменять уровни громкости, микшировать, накладывать фильтры и звуковые эффекты. Для отслеживания уровня аудиодорожки присутствует звуковая шкала, по ней можно выставить требуемую громкость для всей аудиозаписи.

Главными функциями редактора являются: захват, монтаж, финальный просчет и сжатие видео и звука.

1. Захват. Помимо возможности загружать готовые видеофайлы, многие редакторы позволяют захватывать видео, то есть сохранять видеопоток в файл. Фонограмма записывается одновременно с видео, но также может быть записана позже, при монтаже, в виде аудиокomentarиев или дополнительного звукового сопровождения.

В целях экономии дискового пространства видеопоток при захвате сжимается, то есть кодируется с применением алгоритмов компрессии. Выбор параметров кодирования зависит от возможностей компьютера или монтажной станции, разумного соотношения размера файла и качества видео, а также от дальнейших намерений по использованию этого файла.

2. Монтаж. Простейшим возможностями монтажа обладают все видеоредакторы, например, возможность разрезать или склеивать фрагменты видео и звука. Но более «продвинутые» приложения имеют намного больше возможностей и позволяют изменять характеристики видео, создавать различные переходы между роликами, изменять масштаб и формат видео, добавлять и устранять шум, производить цветовую коррекцию, добавлять титры и графику, управлять звуковой дорожкой, наконец, создавать стереоизображение (3D).

3. Финальный просчет и сжатие. В зависимости от целей последующего использования полученной после монтажа видеопрограммы, необходимо выполнить финальный просчет (рендеринг) и сжатие видео- и аудиоматериала. Эта операция требует значительных системных ресурсов, и может отнимать немало времени при сложных проектах [2].

Некоторые видеоредакторы позволяют производить DVD-авторинг – процесс создания образа DVD-видео. Это операция включает в себя создание меню, разделение фильмов на разделы, добавление нескольких звуковых дорожек для различных языков, добавление субтитров. Более «продвинутые» редакторы имеют также возможность авторинга Blu-ray.

Достаточно удобен видеоредактор Sony Vegas – программа, включающая в себя набор инструментов, которые позволяют осуществлять нелинейный монтаж видео- и звуковых файлов. Кроме того, большинство видеоредакторов позволяют создавать и накладывать титры, осуществлять цветовую и тональную коррекцию изображения, микшировать звук и создавать спецэффекты. Программы профессионального назначения позволяют синхронизировать звук с изображением по временному коду [3].

Еще одна профессиональная программа для создания и монтажа видео посредством различных инструментов и эффектов – Sony Vegas Pro. Удобный интерфейс, универсальность и большое количество профессиональных возможностей принесли большую популярность указанному видеоредактору [4].

Sony Vegas Pro – современный, многофункциональный продукт, созданный корпорацией Sony, лидер в области профессиональной электроники и другой высокотехнологичной продукции. Компания разрабатывала свой продукт, чтобы он соответствовал всем современным стандартам и сочетал в своем составе: качество, скорость, удобство работы и профессионализм. К интерфейсу Sony Vegas Pro можно привыкнуть в достаточно короткие сроки. Все скомпоновано лаконично и интуитивно понятно. Поэтому работать в такой среде очень удобно.

Программный пакет дополнили новейшие инновационные средства для разработки первоклассных аудио- и видеоматериалов. Редактор имеет в своем составе 3D-контент и большое количество визуальных эффектов, расширенный набор инструментов для изменения звуковых файлов.

Sony Vegas Pro предоставляет пользователю возможность задавать анимацию эффектов с помощью кривых и расстановки ключей. Панель интерфейса отображает необходимые для настройки изображения, параметры (осевое смещение, угол поворота, высота, ширина, масштабирование). Стоит упомянуть ещё одну функциональную возможность панели Event Pan / Crop, которая позволяет создавать индивидуальные маски с использованием кривых Безье. Такая функция вкупе с размытием и пикселизацией формирует зрелищные и уникальные эффекты.

Обобщим достоинства и недостатки Sony Vegas Pro. Видеоредактор Sony Vegas Pro изначально разрабатывался компанией Sonic Foundry как многодорожечный профессиональный аудио-редактор для высококачественного микширования и обработки неограниченного количества звуковых дорожек. С самой первой версии пользовательский интерфейс программы был весьма продуман и функционален при своей простоте и наглядности, и, благодаря этому, практически не изменился до сих пор.

Впоследствии в программу была добавлена возможность совмещения не только звука, но неограниченного количества дорожек с видеоматериалом, а затем группа разработчиков была приобретена компанией Sony. Начиная с пятой версии, программа выпускается уже под этой маркой, равно как и остальные программные продукты Sonic Foundry.

Заключение. На основании вышеизложенного можно утверждать, что видеоконтент представляет собой мощный инструмент в современной образовательной среде, обладающий как значительными преимуществами, так и определенными ограничениями. Его эффективность напрямую зависит от грамотного применения, продуманной методики и учета специфики целевой аудитории. С одной стороны, видео позволяет повысить вовлеченность учащихся, наглядно продемонстрировать сложные концепции, разнообразить методы обучения и обеспечить доступ к образовательным ресурсам для широкого круга пользователей. С другой стороны, необходимо учитывать потенциальные проблемы, связанные с качеством видеоматериалов, перегруженностью информацией, отсутствием интерактивности и необходимостью обеспечения доступности для всех категорий учащихся.

Список цитированных источников:

1. Онокой, Л.С. Компьютерные технологии в науке и образовании: учебное пособие / Л.С. Онокой, В.М. Титов. – М.: ИД ФОРУМ, ИНФРА – М, 2012. – 224 с.
2. Видеоредактор / Википедия Свободная энциклопедия. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80> (дата обращения: 27.02.2025).
3. Видеоредактор Sony Vegas / Википедия Свободная энциклопедия. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80> (дата обращения: 27.02.2025).
4. Пташинский, В.С. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro 11 / В.С. Пташинский. – М.: ДМК Пресс, 2012. – 312 с.

В.В. ТРИСАНТОВИЧ, А.А. ГЕРАСИМЕНКО

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ЖИВОЙ ПРИРОДЕ У ВОСПИТАННИКОВ СТАРШЕЙ ГРУППЫ ПОСРЕДСТВОМ ИГР ЭКОЛОГИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ

В настоящее время перед образованием стоит задача формирования экологически развитой личности. Задача носит характер государственного уровня и предусмотрена Образовательным стандартом дошкольного образования [1] и учебной программой для учреждений дошкольного образования Республики Беларусь [2]. Уже в дошкольном возрасте важно формировать первичные представления о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы. Живая природа – это удивительный, сложный и многогранный мир. Необходимо проводить экологическое образование и воспитание таким образом, чтобы дети узнавали о природе, приобретали практические навыки, знали, как рационально использовать природные ресурсы, защищать природу, проявлять уважение к природе. Именно поэтому важно использовать методы, которые дают достоверные знания, направленные на формирование представлений о живом в природе.

Цель статьи: рассмотреть особенности организация работы по формированию представлений о живой природе у воспитанников старшей группы посредством игр экологического содержания.

Основная часть. Игра как метод экологического воспитания – это игра, специально организованная воспитателем учреждения дошкольного образования и привнесенная в процесс познания природы и взаимодействия с ней. Такую форму обучающей игры воспитателя учреждения дошкольного образования с детьми, имеющую определенную дидактическую цель, можно назвать игровой обучающей ситуацией. Игровая обучающая ситуация характеризуется следующими моментами [3]:

– имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочного либо литературного произведения, которое хорошо знакомо детям;

– оснащена необходимыми игрушками, атрибутикой; для нее специально организуются пространство и предметная среда;