

Администрация муниципального округа города Кировска
с подведомственной территорией Мурманской области

МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ХИБИНЫ» ГОРОДА КИРОВСКА»

Принята на заседании
педагогического совета
от «15» мая 2025 г.
Протокол № 3



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОДО ЦДТ «Хибины»
Е.В. Караваева
«16» мая 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности

«Основы видеомонтажа на компьютере»

Возраст обучающихся: 10-14 лет
Срок реализации программы: 1 год (144 часа)

Автор составитель:
Захаревич Юлия Валентиновна
педагог дополнительного образования

г. Кировск
2025 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

I. КОМПЛЕКС ОСНОВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	3
1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	6
1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	7
1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	7
1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛНА.....	10
1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	16
II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	18
2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	18
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	18
2.3 ФОРМА КОНТРОЛЯ.....	19
2.4 КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	19
2.5 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	26
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	27
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ ВИДЕОМОНТАЖА НА КОМПЬЮТЕРЕ».....	28
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 – ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	34

I. КОМПЛЕКС ОСНОВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы видеомонтажа на компьютере» ориентирована на учащихся средней и старшей школы и была создана с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области профессиональной видеосъёмки и монтажа на базе персонального компьютера, а также с целью выявления и стимулирования дальнейшего профессионального интереса среди обучающихся.

Программа предполагает изучение процесса создания видеороликов с применением профессиональной программы монтажа, через выполнение большого количества упражнений, выполняемых посредством портативных компьютера и программы Kdenlive, работающей на базе оперативной системы Linux, для создания видеоряда, монтажа, используя профессиональные приёмы съёмки. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Настоящая программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минобрнауки России №882, Минпросвещения России №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»);
- Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 № Р-5);
- Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28 августа 2015 года №АК- 2563/05 «О методических рекомендациях»;
- Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (Утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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 молодёжи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Паспорта национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МАОДО «ЦДТ «Хибины» г. Кировска.

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – базовый

Тип программы: дополнительная общеразвивающая

Электронные ресурсы. Программа предусматривает возможность проведения занятий в дистанционном формате в случае невозможности проведения в очной форме.

Актуальность программы заключается в том, что занятия по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы видеомонтажа на компьютере» дают обучающимся возможность приобрести начальные практические знания в области кинематографии, опыт коллективной работы и развить ИКТ компетенцию. Так же происходит знакомство с азами таких кинопрофессий как сценарист, режиссёр, оператор, специалист компьютерного монтажа фильмов и анимации. Соприкосновение с такими различными сферами деятельности дает возможности для раскрытия индивидуальных способностей учащихся, способствует самоопределению в сфере киноискусства, а также овладению навыками создания видеофильма (что может пригодиться как в профессиональной деятельности, так и в жизни в целом).

Программа знакомит учащихся с современными программным продуктом, развивает конструктивное созидательное мышление, воспитывает у школьников коммуникабельность посредством творческого общения в коллективе, оказывает помочь в выборе будущей профессии. При составлении и реализации данной программы используются индивидуализации и дифференциации образовательного процесса. Занятия строятся в такой форме, чтобы у обучающихся закрепился устойчивый интерес и естественное желание к получению новых знаний, чтобы они почувствовали радость и удовлетворение от выполненной работы, от преодоления естественно возникающих трудностей.

Программа носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение обучающимися основными приемами видеосъемки, монтажа, анимации и создания профессиональных видеороликов, кроме этого, программа способствует формированию навыков режиссерской работы.

Отличительной особенностью от других программ по обучению видеомонтажу, является использование учащимися только одного видеоредактора – KDENlive, в котором возможно как монтировать видео и кино, так и создавать, использовать анимацию. Таким образом, программа «Основы видеомонтажа на компьютере» вызвана необходимостью внедрения новых идей в программы по данному направлению. Применение электронной техники и визуальных технологий в полной мере соответствует требованию модернизации системы образования.

Новизна данной программы в том, что она носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение обучающимися профессиональными приемами

видеомонтажа и анимации на компьютере. Сейчас российский рынок операционных систем (ОС) постепенно переходит от импортных систем к отечественным. В 2023 году почти весь рынок российских ОС поделили три основные системы: Astra Linux (76%), «Альт» (11%) и РЕД ОС (10%). Данная программа обучения видеоредактору KDENlive полностью соответствует принципам импортозамещения и вправе заменить, ушедшие с цифрового рынка РФ, аналоги – Adobe Premier, Adobe After Effects и другие.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в поэтапном изучение разделов программы, которые формируют у учащихся целостное представление о специфике деятельности профессионального видеографа, интернет – журналиста, особенностях кинопроизводства и технологиях — организационной, сценаристской, режиссерской деятельности, в работе по видеомонтажу и различных видеоэффектов.

Адресат программы. Программа адресована подросткам от 10 до 14 лет. Ориентирована на учащихся, в том числе не обладающих базовыми знаниями по направлению программы, но мотивированных и заинтересованных на изучение данной предметной области. Данный курс дает возможность совместить процессы воспитания личности и интереса к профессиональному монтажу и анимации видеороликов и фильмов с помощью компьютера, применить полученные знания на практике.

Объем программы – 144 часа. Срок освоения программы: 1 год.

Предусматривается возможность завершения занятий на любой ступени и добор на любой уровень на основе входящего контроля.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (академический час длится 45 минут) с перерывом в 10 минут между занятиями. В соответствии с требованиям СанПиН время непрерывной работы за компьютером 20-25 минут с перерывом для гимнастики для глаз и физических упражнений. Соблюдается режим проветривания помещений, санитарное содержание помещений и площадок проведения занятий.

Формы организации образовательного процесса:

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия.

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранам компьютера на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.

Содержание практических работ и виды проектов могут уточняться, в зависимости от наклонностей обучающихся, наличия материалов, средств и др.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области видеомонтажа на компьютере и современных компьютерных технологий.

Учебные занятия предусматривают особое внимание соблюдению учащимися правил безопасности труда, противопожарных мероприятий, выполнению экологических требований.

Программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК (оснащённых программами видеоредактирования) по всем

изучаемым разделам и предназначена для обучения обучающихся в учреждениях дополнительного образования, оснащенных кабинетом.

Методы организации образовательного процесса:

- словесные: объяснение, рассказ, чтение, опрос, инструктаж, эвристическая беседа, дискуссия, консультация, диалог;
- наглядно-демонстрационные: показ, демонстрация образцов, видео, фотографий, таблиц, схем, чертежей, моделей, предметов;
- практические: практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа (творческие задания, работа с эмулятором), опыты;
- метод диагностики: комплекс упражнений на развитие воображения, фантазии, творческие задания на рационально-логическое мышление, тесты на развитие у детей воссоздающего воображения, образного мышления, фантазии, словесно-логического мышления.
- методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение;
- метод оценки: анализ, самооценка, взаимооценка, взаимоконтроль;
- метод информационно-коммуникативный поддержки: работа со специальной литературой, интернет ресурсами;
- метод компьютерного моделирования;
- проектный метод.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы

Создать условия для творческой и технической самореализации личности ребенка, развития интереса к производству видеопродукции и анимации с помощью профессионального видеоредактора.

Задачи программы

Образовательные:

- познакомить с мультимедийными возможностями компьютера, назначением и составом средств мультимедиа;
- обучить основам теории и основным практическим навыкам при монтаже видеоматериалов и анимации;
- обучить теории работы с видеоаппаратурой (камера, штатив, свет и пр.);
- обучить основам работы в видеоредакторе;
- ознакомить с основами работы таких кинопрофессий как: режиссер, сценарист, оператор, специалист компьютерного монтажа, специалист компьютерной анимации;
- способствовать развитию фантазии, памяти и воображения.

Метапредметные:

- способствовать развитию коммуникативных умений, навыков самоорганизации, проектирования собственной деятельности;
- развивать способность использовать информационные и коммуникационные технологии для доступа к информации, для её поиска, организации, обработки, оценки и реализации (ИКТ-компетентность);
- развивать социальную активность и ответственность.

Личностные:

- способствовать формированию творческой личности с активной жизненной

- позицией, опытом сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- воспитывать нравственные качества (дисциплинированность, трудолюбие, целеустремленность, усидчивость).
 - воспитывать уважительное и доброжелательного отношения к другому человеку.
 - воспитывать позитивное отношение к созидательному труду;
 - способствовать профессиональной ориентации и самоопределения к будущей профессиональной деятельности через погружение в мир кинопрофессий.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля и контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы видеомонтажа на компьютере.					
1	Основы видеосъёмки и монтажа. Теория.	4	2	2	Беседа, анкетирование
2	Введение. Причины выбора. Обзор KDENlive. Установка и настройка программы. Термины и аббревиатуры.	4	2	2	Опрос, наблюдение
3	Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футажи.	4	2	2	Опрос, наблюдение
4	Обзор интерфейса программы.	8	4	4	Опрос, наблюдение
5	Теги и рейтинги.	2	1	1	Опрос, наблюдение
6	Монитор клипа.	2	1	1	Опрос, наблюдение
7	Монитор проекта.	2	1	1	Опрос, наблюдение
8	Монтаж. Монтажные дорожки.	2	1	1	Опрос, наблюдение
9	Маркеры и направляющие.	2	1	1	Опрос, наблюдение
10	Композиции (переходы).	2	1	1	Опрос, наблюдение
11	Соединение клипов (изменение скорости).	2	1	1	Опрос, наблюдение
12	Эффекты (основа).	2	1	1	Опрос, наблюдение
13	Трансформация. Кадрирование.	2	1	1	Опрос, наблюдение
14	Генераторы (перемещение клипа).	2	1	1	Опрос, наблюдение

15	Трекер движения (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
16	Композитинг.	2	1	1	Опрос, наблюдение
17	Уровни (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
18	Работа с кривыми (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
19	Громкость (эффекты). Элементы sound design.	2	1	1	Опрос, наблюдение
20	Размытая подложка (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
21	Стоп-кадр (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
22	Яркость и контраст (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
23	Альфа-маска (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
24	Ротоскопирование (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
25	Чёрно-белые эффекты.	2	1	1	Опрос, наблюдение
26	Звуковая привязка. Работа с диктофоном.	2	1	1	Опрос, наблюдение
27	Эффект пишущей машинки.	2	1	1	Опрос, наблюдение
28	Люмакей (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
29	Создание слайд-шоу или видеоролика с помощью нелинейного монтажа. Опрос по теории.	2	1	1	Опрос, наблюдение

Раздел 2. Прогрессивный уровень видеомонтажа и анимация.

30	Зеркальное отражение (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
31	Хромакей (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
32	Тень, полутона, свет. Цветовой баланс. (Эффекты.)	2	1	1	Опрос, наблюдение
33	Анимация «шторка».	2	1	1	Опрос, наблюдение
34	Динамический текст.	2	1	1	Итоговое занятие
35	Эффект вращения. Участок эффект.	2	1	1	Опрос, наблюдение
36	Титры.	2	1	1	Опрос, наблюдение
37	Субтитры.	2	1	1	Опрос, наблюдение

38	Эффект «глитч».	2	1	1	Опрос, наблюдение
39	Эффект «рыбий глаз».	2	1	1	Опрос, наблюдение
40	Баланс белого (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
41	Смещение оттенка, удержание цвета. (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
42	Стробирование (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
43	Добавляем секвенцию (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
44	Применить маску. Эффект сокрытия.	2	1	1	Опрос, наблюдение
45	Скользжение, обводка и сброс пульсации, мультикамерное редактирование (slip, ripple, multicam).	2	1	1	Опрос, наблюдение
46	Смена цвета с помощью эффекта Secondary Color Correction Area Selection. Эффект наложениядвигающегося шума.	2	1	1	Опрос, наблюдение
47	Анимация масштабирование карты.	2	1	1	Опрос, наблюдение
48	Работа с библиотекой. Создание шаблона эффекта.	2	1	1	Опрос, наблюдение
49	Работа с футажами. Создадим видеопоздравление.	2	1	1	Опрос, наблюдение
50	Отображение текста за объектом. Текст вдоль траектории.	2	1	1	Опрос, наблюдение
51	Анимация «дудлов» и нарисованных фигур.	2	1	1	Опрос, наблюдение
52	Создание видео открытки.	4	2	2	Опрос, наблюдение
53	Создание видео поздравления.	4	2	2	Опрос, наблюдение
54	Создание простейшей анимации.	4	2	2	Опрос, наблюдение
55	Внедряем анимацию в видео.	4	1	1	Опрос, наблюдение
56	Создаём мультик.	8	4	4	Опрос, наблюдение
57	Создаём рекламный ролик.	4	2	2	Опрос, наблюдение
58	Анимация логотипа или эффектные появления букв. Финальный просмотр работ.	2	1	1	Опрос, наблюдение
Итого часов:		144	72	72	

1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Основы видеомонтажа на компьютере.

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. Вводный и первичный инструктаж по условиям и охране труда по программам вводного и первичного инструктажа.

Теория. Презентация «Основы видеосъёмки и монтажа. Теория.» Знакомство с понятием с принципами видеосъёмки и видеомонтажа. Правила композиции в кадре. Крупность планов и их комбинация. Положение и движение камеры. Управление вниманием. Свет. Температура. Цветокоррекция. Звук. Типы монтажа.

Практическая работа. Организация рабочего места для работы с видеомонтажем. Подготовка к дальнейшей работе. Опрос: теория основ видеосъёмки и монтажа.

Тема 2. Введение. Причины выбора. Обзор KDENlive. Установка и настройка программы. Термины и аббревиатуры.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 3. Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футажи.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 4. Обзор интерфейса программы.

Теория. Основные и дополнительные инструменты интерфейса видеоредактора. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 5. Теги и рейтинги.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 6. Монитор клипа.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 7. Монитор проекта.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 8. Монтаж. Монтажные дорожки.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 9. Маркеры и направляющие.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 10. Композиции (переходы).

Теория. Начало знакомства с монтажом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 11. Соединение клипов (изменение скорости).

Начало знакомства с монтажом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 12. Эффекты (основа).

Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 13. Трансформация. Кадрирование.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 14. Генераторы (перемещение клипа).

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 15. Трекер движения (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 16. Композитинг.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 17. Уровни (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 18. Работа с кривыми (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 19. Громкость (эффекты). Элементы sound design.

Теория. Знакомство со звуковыми эффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 20. Размытая подложка (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 21. Стоп-кадр (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 22. Яркость и контраст (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 23. Альфа-маска (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 24. Ротоскопирование (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 25. Чёрно-белые эффекты.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 26. Звуковая привязка. Работа с диктофоном.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой

работы с видеоматериалами на практике;

Тема 27. Эффект пишущей машинки.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 28. Люмакей (эффекты).

Теория. Новые термины. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 29. Создание слайд-шоу или видеоролика с помощью нелинейного монтажа.

Теория. Просмотр демонстрации работы в программе.

Практическая работа. Сделать небольшой видеоролик (можно больше) на 30-60 секунд на основе готового материала.

Закрепление материала прошлых занятий. Опрос по теории.

Раздел 2. Прогрессивный уровень видеомонтажа и анимация.

Тема 30. Зеркальное отражение (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 31. Хромакей (эффекты).

Теория. Новые термины. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 32. Тень, полутона, свет. Цветовой баланс. (Эффекты.)

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 33. Анимация «шторка».

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 34. Динамический текст.

Теория. Работа с текстом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 35. Эффект вращения. Участок эффект.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 36. Титры.

Теория. Работа с текстом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 37. Субтитры.

Теория. Работа с текстом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 38. Эффект «глitch».

Теория. Новые термины. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 39. Эффект «рыбий глаз».

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 40. Баланс белого (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 41. Смещение оттенка, удержание цвета. (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 42. Стробирование (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 43. Добавляем секвенцию (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 44. Применить маску. Эффект сокрытия.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 45. Скользжение, обводка и сброс пульсации, мультикамерное редактирование (slip, ripple, multicam).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 46. Смена цвета с помощью эффекта Secondary Color Correction Area Selection. Эффект наложениядвигающегося шума.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 47. Анимация масштабирование карты.

Теория. Знакомство с анимацией, её создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 48. Работа с библиотекой.

Теория. Создание шаблона эффекта. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 49. Работа с футажами. Создадим видеопоздравление.

Теория. Знакомство с анимацией, её создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 50. Отображение текста за объектом. Текст вдоль траектории.

Теория. Работа с текстом, его анимация. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 51. Анимация «дудлов» и нарисованных фигур.

Теория. Новые термины. Знакомство с анимацией фигур, линий, её создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.

Тема 52. Создание видео открытки.

Теория. Создание видео открытки.

Практическая работа. Сделать небольшой видеоролик (можно больше) на 60 секунд (можно больше) на основе готового материала.

Тема 53. Создание видео поздравления.*Теория.* Создание видео поздравления.*Практическая работа.* Сделать небольшой видеоролик (можно больше) на 60 секунд (можно больше) на основе готового материала.**Тема 54.** Создание простейшей анимации.*Теория.* Создание анимации и применение. Анимация геометрической фигуры.*Практическая работа.* Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике.**Тема 55.** Внедряем анимацию в видео.*Теория.* Создание анимации и применение. Анимация встраивается в видеоряд.*Практическая работа.* Сделать анимированный мультфильм на 1-2 минуты на основе готового материала.**Тема 56.** Создаём мультик.*Теория.* Создаём мультик.*Практическая работа.* Сделать анимированный мультфильм на 1-2 минуты на основе готового материала.**Тема 57.** Создаём рекламный ролик.*Теория.* Создаём рекламный ролик.*Практическая работа.* Сделать небольшой видеоролик (можно больше) на 60 секунд (можно больше) на основе готового материала.**Тема 58.** Анимация логотипа или эффектные появления букв. Финальный просмотр работ.*Теория.* Работа с текстом, его анимация. Знакомство с возможностями редактора.*Практическая работа.* Смонтировать видеоролик на 30-60 секунд (можно больше), предварительно отсняв материал. Тематика свободная, приветствуются креативные идеи.

Финальный просмотр работ. Защита проектов.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Образовательный результат программы выражается в овладении обучающимся набором индивидуальных качеств, профессиональных знаний, умений и навыков:

- способность к активному сотрудничеству в любом виде деятельности;
- умение ясно выражать свои мысли и общаться с собеседниками;
- умение ориентироваться в нестандартной ситуации;
- владение основами профессионального видеомонтажа и анимации;
- владение основами видеосъёмки и монтажа (грамотно строить композицию кадра; настраивать и правильно использовать освещение; правильно использовать планы; правильно использовать возможности съёмочной техники);
- владение основами нелинейного видеомонтажа видеороликов: производить захват видеофайлов; импортировать заготовки видеоролика; редактировать и группировать видео; монтировать звуковую дорожку видеоролика; создавать титры; создавать эффекты видео и анимации; экспорттировать видеофайлы);
- умение выполнять как простейшую, так и сложную обработку видео/фото материалов для вставки их в видеоряд;
- выполнять правила техники безопасности при работе с компьютером
- навыки самостоятельной постановки и решения нестандартных творческих

задач.

По итогам освоения программы «Основы видеомонтажа на компьютере» обучающиеся достигают следующие результаты:

Будут знать:

- основы теории видеосъёмки и монтажа;
- основы видеомонтажа;
- теорию профессионального создания видеоэффектов и анимации;
- какое оборудование использовать для видеомонтажа;
- специальные термины, используемые при создании видеороликов в киноиндустрии;
- технические настройки и программу для создания видеофильмов – KDENlive.

Будут уметь:

- теорию съёмки и монтажа киноиндустрии;
- выставлять профессионально свет;
- профессионально монтировать видеоролики и фильмы;
- применять спецэффекты;
- применять анимацию;
- применять цветокоррекцию к видео;
- анализировать и применять технические приемы видеосъёмки и монтажа;
- работать с видео;
- работать со звуком;
- продумывать сценарии и раскадровки;
- разрабатывать идеи создания видео;
- выражать свои мысли, обосновывать свои идеи, оформлять и защищать личные проекты.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных часов на 2025-2026 учебный год: 144 часа.

Занятия по программе проводятся с сентября по май 2025-2026 учебного года, включая каникулярное время, кроме зимних каникул (праздничные дни) и дополнительных каникул в связи с неблагоприятной эпидемиологической обстановкой.

Календарный учебный график – Приложение 1.

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Прием осуществляется по заявлению о зачислении от родителя или законного представителя, а также при активированном сертификате ПФДО.

Занятия проводятся по группам. Состав группы до 12 обучающихся.

Информационное сопровождение:

Вся информация о ходе реализации программы, о проведённых мероприятиях, экскурсиях будет опубликована в официальной группе ИТ-Куб. Кировск в социальной сети «ВКонтакте»: https://vk.com/it_cube_51.

Материально-технические:

Для полноценной реализации программы необходимо:

- интерактивная доска;
- столы ученические;
- стол письменный;
- шкафы;
- стулья;
- флешки;
- ноутбуки;
- локальная сеть;
- доступ в сеть интернет;
- проектор;
- экран;
- принтер.

Программное обеспечение:

- операционная система Linux;
- интернет-браузер Yandex;
- аккаунт в службе Yandex;
- видеоредактор KDENlive;

Материалы, приспособления, инструменты:

- бумага А4;
- шаблоны.

2.3 ФОРМА КОНТРОЛЯ

Эффективность освоения программы «Основы видеомонтажа на компьютере» отслеживается с помощью промежуточного и итогового контроля. Результативность обучения определяется с помощью нескольких видов проверки: выполнения творческих работ, проектов, законченных видеороликов, самостоятельных работ, тестов.

Промежуточный контроль предусматривает самостоятельную презентацию и защиту проекта.

Итоговый контроль предусматривает выполнение творческой работы. Тему итогового проекта учащийся выбирает самостоятельно, исходя из пройденного материала, и выполняет в течение нескольких занятий по техническому заданию от преподавателя. Предусмотрена творческая защита проекта перед аудиторией и преподавателем. «Зачет» ставится в случае, если проект соответствует заданию и выполнен не менее, чем на 80 процентов. Оценивается также грамотность, функциональность, оригинальность и эстетика работы.

Критерии оценки знаний и умений

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол контроля, чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Критериями оценки результативности обучения также являются

Критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- широта кругозора;
- свобода восприятия теоретической информации;
- развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.

Критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня развития практических умений и навыков знания программ;
- качество выполнения практического задания;
- технологичность практической деятельности.

Критерии оценки уровня развития обучающихся детей:

- культура организации практической деятельности;
- культура поведения;
- творческое отношение к выполнению практического задания;
- аккуратность и ответственность при работе;
- развитость специальных способностей.

2.4 КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа предусматривает личностно-ориентированный подход, который учитывает индивидуальные особенности личности учащихся, способствует развитию их способностей и навыков.

Формы организации обучения – индивидуальная и групповая.

Индивидуальная работа предполагает самостоятельную работу учащегося над проектом, выбор алгоритма работы, подбор референсов по теме работы. Педагог оказывает консультативную помощь. Индивидуальная работа развивает в учащихся способности к самостоятельному и оригинальному творческому мышлению, предполагает личную ответственность за результаты работы, обучает к организации и планированию труда.

Групповая форма работы предполагает работу в командах, что способствует развитию духа сотрудничества, умению слушать другого, эмпатии, конструктивного оппонирования, защиты своей точки зрения, обучает работе в команде, тем самым,

подготавливая учащихся к будущей профессиональной деятельности.

Учебное занятие организовано по двухчастному принципу: теория и практика. Теоретические части занятия опираются на следующие методы обучения: словесный (лекция), наглядно-иллюстративный (презентация). На практической части используются проблемно-творческий подход (когда педагог ставит задачу и вместе с учащимися ищет способы ее выполнения), мастер-класс (объяснение, демонстрация приемов преподавателем и их воспроизведение группой учащихся).

Организация учебного занятия:

Обучение по программе «Основы видеомонтажа на компьютере» на протяжении полугода поделено на тематические блоки, каждый раздел посвящен отдельным видам знаний в области видеомонтажа в программе KDENlive.

Каждое занятие отличается индивидуальным содержанием в рамках тематического блока, имеет динамическую структуру и предусматривает постоянную смену деятельности.

- теоретическая часть (лекция и презентация);
- мастер-класс (демонстрация приемов работы преподавателем и воспроизведение их учащимися);
- самостоятельная работа учащегося над индивидуальным проектом;
- рефлексия, обсуждение итогов самостоятельной работы;
- вопросы и ответы по теме занятия, консультирование по возникшим проблемам

Перечень дидактического материала:

- электронные учебники, справочные материалы и системы, используемых программ, интернет, рабочие тетради обучающихся.

Входящий контроль

Тест:

1. Как называются это процесс создания иллюзии движения отдельных изображений (кадров)?

- A) Футаж
- B) Хромакей
- V) Анимация**

2. Выберите правильную комбинацию крупности планов в кинематографе?

- A) Деталь – крупный план – 1-ый средний план;
- B) 1-ый средний план – оющий план – дальний план;
- V) Деталь – 1-ый средний план – общий план.**

3. Уберите лишний термин движения камеры.

- A) Подъезд**
- B) Наезд
- V) Отъезд
- G) Подъём
- D) Скольжение

4. Каким может быть видеомонтаж? Выберите два варианта ответа.

- A) Линейным**
- B) Чередующимся
- V) Клиповым**

5. Как называется устройство, фиксирующее мобильное устройство в неподвижном положении?

- A) Хромакей
- B) Штатив**

В) Мобильный держатель

6. Выберите НЕ правильные с точки зрения композиции кадры, не соответствующие правилу третей.



А)



Б)



В)

Верный вариант

7. Как называется готовый видеофрагмент длительностью до одной минуты?

А) Шот;

Б) Футаж

Г) Секвенция

8. Какое разрешение считается Full HD?

А) 2560×1440

Б) 1920×1080

В) 1280×720

9. Экран должен находиться от глаз на расстоянии не менее:

А) 50 см

Б) 40 см

B) 30 см

10. Что такое хромакей?
- А) Цветовой ключ
Б) Это зелёный фон
 В) Эффект цифровой съёмки

Критерии оценивания знаний учащихся (в баллах)	
Верно отвечено на 1-2 вопросов	0 (низший балл)
Верно отвечено на 3-4 вопросов	1 (проходной балл)
Верно отвечено на 5-7 вопросов	2 (средний балл)
Верно отвечено на 8-10 вопросов	3 (высший балл)

Промежуточный контроль

Задание: Создать слайд-шоу или видеоролика с помощью нелинейного монтажа. Исходные видео материалы, учащиеся выбирают сами, либо из личных архивов, либо из бесплатных ресурсов. Пицтествуется творческий подход. Просмотр демонстрации работы в программе. Наложить музыкальное сопровождение и текстовые элементы. Сделать небольшой видеоролик (можно больше) на 30-60 секунд на основе готового материала в видеоредакторе KDENlive.

Закрепление материала прошлых занятий. Опрос по теории.

Видеоролик должен содержать:

- нелинейный (клиповый) монтаж;
- подбор подходящих текстовых элементов;
- наличие видеопереходов;
- подбор подходящих кадров;
- монтаж кадров;
- наличие звука и отсутствие лишнего фонового звука;
- применение теории основ видеосъёмки и монтажа;
- видеоролик (можно больше) на 30-60 секунд на основе готового материала.

Инструменты: видеоредактор – KDENlive.

Критерии оценивания работ (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Нелинейный (клиповый) монтаж	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Подбор подходящих текстовых элементов	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Наличие видеопереходов	Отсутствует	
	Не достаточно по количеству и качеству.	
	Присутствует.	
Подбор	Отсутствует	0

подходящих кадров		
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Монтаж кадров	Отсутствует	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Наличие звука и отсутствие лишнего фонового звука	Отсутствует	0
	Недостаточно хорошо подобрано музыкальное сопровождение.	1
	Отсутствуют лишние шумы исходного видеоматериала, есть дополнительное музыкальное сопровождение	2
Длинна видеоролика	Слишком быстро, не читаются примененные видеоэффекты	0
	Слишком долго и затянуто	1
	Смотрится динамично и гармонично. Не скучно смотреть, эффекты понятны.	2
Общее впечатление	Низкое	0
	Среднее	1
	Высшее	2
Применение теории основ видеосъёмки и монтажа	Отсутствует	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2

Итоговый контроль

Задание:

Создать видеоролик «Анимация логотипа или эффектные появления букв».

Финальный просмотр работ. Работа с текстом, его анимация. Смонтировать видеоролик на 30-60 секунд (можно больше), предварительно отсняв материал, взять с интернета или из собственных архивов. Тематика свободная, приветствуются креативные идеи. Защита проектов.

Видеоролик должен содержать:

- нелинейный (клиповый) монтаж;
- подбор подходящих элементов объекта анимации;
- наличие видеопереходов;
- подбор подходящих фоновых кадров;
- монтаж кадров;
- наличие анимации;
- работа с ключевыми точками;
- наличие звука и отсутствие лишнего фонового звука;

– применение теории основ видеосъёмки и монтажа;
 – видеоролик (можно больше) на 30-60 секунд на основе готового материала.
 Инструменты: видеоредактор – KDENlive.

– правильное кадрирование;
 – работа с наложениями;
 – работа с круглой маской.

Инструменты: смартфон, предмет для превращения в него на видео, мобильное приложение – CapCut.

Критерии оценивания работ: (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Нелинейный (клиповый) монтаж	Отсутствует	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Подбор подходящих элементов объекта анимации	Неудачный объект для анимации	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Подходящий объект для анимации	2
Наличие видеопереходов	Отсутствует	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Подбор подходящих фоновых кадров	Отсутствует	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Монтаж кадров	Отсутствует	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Наличие анимации	Отсутствует	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Работа с ключевыми точками	Отсутствует	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Наличие звука и отсутствие лишнего фонового звука	Отсутствует	0
	Недостаточно хорошо подобрано музыкальное сопровождение.	1

	Отсутствуют лишние шумы исходного видеоматериала, есть дополнительное музыкальное сопровождение	2
Применение теории основ видеосъёмки и монтажа	Отсутствует	0
	Недостаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Длина видеоролика	Слишком быстро, не читаются примененные видеоэффекты	0
	Слишком долго и затянуто	1
	Смотрится динамично и гармонично. Не скучно смотреть, эффекты понятны.	2
Общее впечатление	Низкое	0
	Среднее	1
	Высшее	2

2.5 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Современные образовательные технологии, применяемые при реализации программы:

Технология развивающего обучения - это такое обучение, при котором главной целью является не приобретение знаний, умений и навыков, а создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и особенности индивидуума.

Под развивающим обучением понимается новый, активно-деятельный способ обучения, идущий на смену объяснительно-иллюстративному способу.

Технология проблемного обучения представляет собой метод, при котором педагог создает сложные ситуации, требующие разрешения, и стимулирует обучающихся к активной самостоятельной деятельности для их решения.

Игровые педагогические технологии основаны на использовании игр в качестве основного инструмента обучения, направленного на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Информационно-коммуникативные технологии включают процессы передачи информации и обучения с использованием компьютеров и других средств коммуникации.

Технология коллективного взаимообучения предполагает работу в парах или группах учащихся. В парной работе можно использовать статическую пару, где два ученика меняются ролями, динамическую пару, где четверо учеников готовят одно задание, но обсуждают его с разными партнерами, и вариационную пару, где каждый ученик получает свое задание и проводит взаимообучение с другими участниками группы.

Метод проектов - педагогическая технология, интегрирующая в себе исследовательские, поисковые, проблемные методы, творческие по своей сути.

Здоровьесберегающая образовательная технология - система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образования (учащихся, педагогов и др.). В эту систему входит:

– Использование данных мониторинга состояния здоровья детей, проводимого медицинскими работниками, и собственных наблюдений в процессе реализации образовательной технологии, ее коррекция в соответствии с имеющимися данными.

– Учет особенностей возрастного развития и разработка образовательной стратегии, соответствующей особенностям памяти, мышления, работоспособности, активности и т.д. детей данной возрастной группы.

– Создание благоприятного эмоционально-психологического климата в процессе реализации технологии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Петров М. Н. Компьютерная графика: Учебник для вузов. 3-е изд. СПб.: Питер, 2011 – 544 с.: ил.
2. Резников Ф.А., Комягин В.Б. Видеомонтаж на компьютере. - М.: Триумф, 2002.
3. Серженко Д.И. авторская программа: «Основы видеомонтажа» г. Санкт–Петербург, 2016 г.
4. Целебеева С. М. К вопросу об использовании информационных компьютерных технологий в начальной школе [Текст] / С. М. Целебеева, Г. Б. Прончев // Проблемы и перспективы развития образования: материалы II междунар. науч. конф. (г. Пермь, май 2012 г.). — Пермь: Меркурий, 2012 — С. 187-189.
5. Хагуров Т.А. авторская программа «Технология видеосъемки и видеомонтажа» г. Краснодар, 2018 г.).

Интернет ресурсы:

1. <https://vk.com/clubkdenlive>
2. <https://github.com/KDE/kdenlive>
3. <https://vk.com/plafonvk>
4. <https://pc-consultant.ru/video/kak-montirovat-video-na-komp-yutere/>
5. https://docs.kdenlive.org/en/getting_started/tutorials.html

Литература для учащихся:

1. Симаков В.Д. Когда в руках видеокамера // Искусство в школе. - 2006 - № 1 - С. 55-56
2. Симаков В.Д. Внимание, снимаю! // Искусство в школе. - 2006, №2, С. 34-39, и № 3.
3. Рейнбоу В. Видеомонтаж и компьютерная графика. СПб.: Питер, 2005 г.
4. Щербаков Ю.В. Сам себе и оператор, сам себе и режиссер. М.: Феникс, 2000 – 448 с.
5. Фрумкин Г.М. Сценарное мастерство: кино-телевидение-реклама. Учебное пособие.- Изд.дом «Кнорус», 2008 – 223 с.
6. Ширман Р. Алхимия режиссуры. Мастер-класс. – Киев: Телерадиокурьер, 2008 – 448 с.

Приложение 1 – Календарный учебный график программы «Основы видеосъёмки на компьютере»

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	Групповая	2	Основы видеосъёмки и монтажа. Теория.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
2		Групповая	2	Основы видеосъёмки и монтажа. Теория.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
3		Групповая	2	Введение. Причины выбора. Обзор KDENlive. Установка и настройка программы. Термины и аббревиатуры.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
4		Групповая	2	Введение. Причины выбора. Обзор KDENlive. Установка и настройка программы. Термины и аббревиатуры.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
5		Групповая	2	Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футажи.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
6		Групповая	2	Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футажи.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
7		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
8		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
9		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
10		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
11	Октябрь	Групповая	2	Теги и рейтинги.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
12	Ноябрь	Групповая	2	Монитор клипа.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
13		Групповая	2	Монитор проекта.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
14		Групповая	2	Монтаж. Монтажные дорожки.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
15		Групповая	2	Маркеры и направляющие.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
16		Групповая	2	Композиции (переходы).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
17		Групповая	2	Соединение клипов (изменение скорости).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
18		Групповая	2	Эффекты (основа).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
19		Групповая	2	Трансформация. Кадрирование.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
20		Групповая	2	Генераторы (перемещение клипа).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
21		Групповая	2	Трекер движения (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
22		Групповая	2	Композитинг.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
23		Групповая	2	Уровни (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
24		Групповая	2	Работа с кривыми (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
25		Групповая	2	Громкость (эффекты). Элементы sound design.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
26		Групповая	2	Размытая подложка (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
27	Декабрь	Групповая	2	Стоп-кадр (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
28		Групповая	2	Яркость и контраст (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
29		Групповая	2	Альфа-маска (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
30		Групповая	2	Ротоскопирование (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
31		Групповая	2	Чёрно-белые эффекты.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
32		Групповая	2	Звуковая привязка. Работа с диктофоном.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
33		Групповая	2	Эффект пишущей машинки.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
34		Групповая	2	Люмакей (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
35		Групповая	2	Создание слайд-шоу или видеоролика с помощью нелинейного монтажа. Опрос по теории.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
36	Январь	Групповая	2	Зеркальное отражение (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
37		Групповая	2	Хромакей (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
38		Групповая	2	Тень, полутона, свет. Цветовой баланс. (Эффекты.)	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
39		Групповая	2	Анимация «шторка».	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
40		Групповая	2	Динамический текст.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
41	Февраль	Групповая	2	Эффект вращения. Участок эффект.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
42		Групповая	2	Титры.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
43		Групповая	2	Субтитры.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
44		Групповая	2	Эффект «глитч».	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
45		Групповая	2	Эффект «рыбий глаз».	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
46		Групповая	2	Баланс белого (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
47		Групповая	2	Смещение оттенка, удержание цвета. (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
48		Групповая	2	Стробирование (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
49	Март	Групповая	2	Добавляем секвенцию (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
50		Групповая	2	Применить маску. Эффект сокрытия.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
51		Групповая	2	Скользжение, обводка и сброс пульсации, мультикамерное редактирование (slip, ripple, multicam).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
52		Групповая	2	Смена цвета с помощью эффекта Secondary Color Correction Area Selection. Эффект наложения двигающегося шума.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
53		Групповая	2	Анимация масштабирования карты.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
54	Апрель	Групповая	2	Работа с библиотекой. Создание шаблона эффекта.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
55		Групповая	2	Работа с футажами. Создадим видеопоздравление.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
56		Групповая	2	Отображение текста за объектом. Текст вдоль траектории.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
57		Групповая	2	Анимация «дудлов» и нарисованных фигур.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
58		Групповая	2	Создание видео открытки.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
59		Групповая	2	Создание видео открытки.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
60		Групповая	2	Создание видео поздравления.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
61		Групповая	2	Создание видео поздравления.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
62		Групповая	2	Создание видео поздравления.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
63		Групповая	2	Создание видео поздравления.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
64		Групповая	2	Создание простейшей анимации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
65		Групповая	2	Создание простейшей анимации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
66	Май	Групповая	2	Внедряем анимацию в видео.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
67		Групповая	2	Внедряем анимацию в видео.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
68		Групповая	2	Создаём мультик.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
69		Групповая	2	Создаём мультик.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
70		Групповая	2	Создаём рекламный ролик.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
71		Групповая	2	Создаём рекламный ролик.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
72		Групповая	2	Анимация логотипа или эффектные появления букв. Финальный просмотр работ.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
Итого		144				