

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

<b>I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>3</b>
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 ПЛАНА.....	10
1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	16
<b>II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>18</b>
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
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....</b>	<b>27</b>
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ ВИДЕОМОНТАЖА НА КОМПЬЮТЕРЕ».....	28
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 – ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ .....	34

# **I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ 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 молодежи»;

– 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 помощь 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 изучении 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 требованиями 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
<b>Раздел 2. Прогрессивный уровень видеомонтажа и анимация.</b>					
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	Скольжение, 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 наложения двигающегося 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 футажам. 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
<b>Итого часов:</b>		<b>144</b>	<b>72</b>	<b>72</b>	

### 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 «глитч».**

*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.** Скольжение, 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 наложения двигающегося 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 футажам. 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; экспортировать 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 проведенных мероприятиях, экскурсиях будет опубликована в официальной группе IT-Куб. Кировск в социальной сети «ВКонтакте»: [https://vk.com/it\\_cube\\_51](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)?
  - А) Футаж
  - Б) Хромакей
  - В) Анимация**
2. Выберите правильную комбинацию крупности планов в кинематографе?
  - А) Деталь – крупный план – 1-ый средний план;
  - Б) 1-ый средний план – оующий план – дальний план;
  - В) Деталь – 1-ый средний план – общий план.**
3. Уберите лишний термин движения камеры.
  - А) Подъезд**
  - Б) Наезд
  - В) Отъезд
  - Г) Подъём
  - Д) Скольжение
4. Каким может быть видеомонтаж? Выберите два варианта ответа.
  - А) Линейным**
  - Б) Чередующимся
  - В) Клиповым**
5. Как называется устройство, фиксирующее мобильное устройство в неподвижном положении?
  - А) Хромакей
  - Б) 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;

**В) Футаж**

Г) Секвенция

8. Какое разрешение считается Full HD?

А)  $2560 \times 1440$

**Б)  $1920 \times 1080$**

В)  $1280 \times 720$

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

А) 50 см

Б) 40 см

**В) 30 см**

10. Что такое хромакей?

А) Цветовой ключ

**Б) Это зелёный фон**

В) Эффект цифровой съёмки

<b>Критерии оценивания знаний учащихся (в баллах)</b>	
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. Пиветствуется 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
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
Применение теории основ видеосъемки 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](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»**

<b>№ п/п</b>	<b>Месяц Число</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
1	Сентябрь	Групповая	2	Основы видеосъёмки и монтажа. Теория.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
2		Групповая	2	Основы видеосъёмки и монтажа. Теория.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-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 «ИТ-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 «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
5		Групповая	2	Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футаж.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
6		Групповая	2	Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футаж.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
7		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
8		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
9		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
10	Октябрь	Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
11		Групповая	2	Теги и рейтинги.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

<b>№ п/п</b>	<b>Месяц Число</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
12		Групповая	2	Монитор клипа.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
13		Групповая	2	Монитор проекта.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
14		Групповая	2	Монтаж. Монтажные дорожки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
15		Групповая	2	Маркеры и направляющие.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
16		Групповая	2	Композиции (переходы).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
17		Групповая	2	Соединение клипов (изменение скорости).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
18	Ноябрь	Групповая	2	Эффекты (основа).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
19		Групповая	2	Трансформация. Кадрирование.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
20		Групповая	2	Генераторы (перемещение клипа).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
21		Групповая	2	Трекер движения (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
22		Групповая	2	Композитинг.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
23		Групповая	2	Уровни (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
24		Групповая	2	Работа с кривыми (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
25		Групповая	2	Громкость (эффекты). Элементы sound design.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
26		Групповая	2	Размытая подложка (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ 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 «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
28		Групповая	2	Яркость и контраст (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
29		Групповая	2	Альфа-маска (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
30		Групповая	2	Ротоскопирование (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
31		Групповая	2	Чёрно-белые эффекты.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
32		Групповая	2	Звуковая привязка. Работа с диктофоном.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
33		Групповая	2	Эффект пишущей машинки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
34		Групповая	2	Люмакей (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-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 «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
36	Январь	Групповая	2	Зеркальное отражение (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
37		Групповая	2	Хромакей (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
38		Групповая	2	Тень, полутона, свет. Цветовой баланс. (Эффекты.)	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
39		Групповая	2	Анимация «шторка».	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
40		Групповая	2	Динамический текст.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ 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 «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
42		Групповая	2	Титры.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
43		Групповая	2	Субтитры.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
44		Групповая	2	Эффект «глитч».	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
45		Групповая	2	Эффект «рыбий глаз».	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
46		Групповая	2	Баланс белого (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
47		Групповая	2	Смещение оттенка, удержание цвета. (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
48	Март	Групповая	2	Стробирование (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
49		Групповая	2	Добавляем секвенцию (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
50		Групповая	2	Применить маску. Эффект сокрытия.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
51		Групповая	2	Скольжение, обводка и сброс пульсации, мультикамерное редактирование (slip, ripple, multicam).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
52		Групповая	2	Смена цвета с помощью эффекта Secondary Color Correction Area Selection. Эффект наложения движущегося шума.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
53		Групповая	2	Анимация масштабирование карты.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ 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 «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
55		Групповая	2	Работа с футажами. Создадим видеопоздравление.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
56		Групповая	2	Отображение текста за объектом. Текст вдоль траектории.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
57		Групповая	2	Анимация «дудлов» и нарисованных фигур.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
58		Групповая	2	Создание видео открытки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
59		Групповая	2	Создание видео открытки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
60		Групповая	2	Создание видео поздравления.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
61		Групповая	2	Создание видео поздравления.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
62		Групповая	2	Создание видео поздравления.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
63		Групповая	2	Создание видео поздравления.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
64	Май	Групповая	2	Создание простейшей анимации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
65		Групповая	2	Создание простейшей анимации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
66		Групповая	2	Внедряем анимацию в видео.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
67		Групповая	2	Внедряем анимацию в видео.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
68		Групповая	2	Создаём мультик.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
69		Групповая	2	Создаём мультик.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
70		Групповая	2	Создаём рекламный ролик.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
71		Групповая	2	Создаём рекламный ролик.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
72		Групповая	2	Анимация логотипа или эффектные появления букв. Финальный просмотр работ.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
Итого			144			