

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»**

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом

Отдел техники

/наименование структурного подразделения/
(протокол от 20.04.2021 № 3)



УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
М.Р. Катунова

М.П.
(приказ № 196 ОД от 13.05.2021 г.)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Видеомонтаж на компьютере»

Возраст обучающихся: 10-11 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: общекультурный

Разработчик:
Жукова Зоя Матвеевна,
педагог дополнительного образования
Миронова Татьяна Сергеевна
методист

ОДОБРЕНА

Методическим советом

ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

(протокол от 13.05.2021 № 8).

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная общеобразовательная общеразвивающая программ «Видеомонтаж на компьютере» (далее - Программа) имеет **техническую направленность**. Программа направлена на изучение средств и способов создания и обработки видеороликов на компьютере.

Актуальность программы обусловлена высоким интересом к умению работать в программах видеомонтажа. Видеомонтаж – это одно из наиболее активно развивающихся направлений в информационных технологий в образовательном процессе. Программа Shotcut для видеомонтажа является идеальным средством для изучения основ создания видеороликов.

В настоящее время программа Shotcut является одной из наиболее популярных программ в видеомонтаже, т.к. позволяет начинающим творческим личностям проявлять себя как режиссера, в создании видеороликов. Программа выпускается для систем Windows, Linux и Mac OS X. Это кроссплатформенный софт. Shotcut —это полноценный видеоредактор, способный решать некоторые профессиональные задачи, но при этом подходит новичкам.

С помощью Shotcut можно коллажировать видеоролики, редактировать их с помощью довольно широкого набора настраиваемых фильтров (аудио и видео), корректировать качество видео и аудиорядов, изменять громкость, выбирать желаемую частоту дискретизации. Кроме того, отредактированный видео клип можно переконвертировать в любой из широкого набора доступных видеоформатов, включая WebM, MJpeg, H264 и многие другие, каждый из которых представлен целым рядом реализаций. Также присутствует возможность перекодировки в режиме LOSLESS, то есть без потерь.

Уровень освоения программы – общекультурный.

Результатом освоения Программы является разработка, создание и демонстрация созданных видео роликов на итоговом занятии.

Адресат программы: программа адресована учащимся школьного возраста 10-11 лет.

Объем и срок реализации программа рассчитана на 144 часа, на 1 год, 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Цель программы: Создание условий для формирования у учащихся знаний и навыков в области видеомонтажа с использованием компьютерных технологий.

Задачи:

Обучающие задачи.

- изучить назначения и функции в программе видеомонтажа Shotcut;
- сформировать понимание принципов создания сценария для видеоролика;
- освоить специальную терминологию;
- развить навыки создания сценария, и применение навыков видеомонтажа в различных сферах компьютерной деятельности.

Развивающие задачи.

- способствовать развитию компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Воспитательные задачи

- сформировать навыки, как самостоятельной работы, так и работы в коллективе при создании совместных творческих проектов.

Условия реализации программы.

Условия набора и формирования групп- коллектив учащихся формируется на основе свободной записи в соответствии с действующими на момент реализации программы нормативными актами.

В группу принимаются учащиеся 4-5 классов, не имеющие специальной подготовки. Количество учащихся в группе 12 человек.

Особенности организации образовательного процесса:

Особенности организации образовательного процесса заключаются в применении современных образовательных технологий: «проектного обучения», «игровой технологии».

В данной программе предусмотрена возможность реализации всей программы с использованием дистанционных технологий и электронного обучения (платформа для проведения видеоконференций), авторского электронного учебника с теоретическим материалом и практическими заданиями, а также использования электронной почты.

В течение учебного года учащимся предоставляется возможность участвовать в конкурсах по созданию видео роликов как внутри учебных групп, так и между группами, а также в соревнованиях уровня учреждения и города.

В случае вынужденного перехода в дистанционный формат обучения, программа может быть реализована в соответствии с нормативными актами учреждения с использованием дистанционных технологий и электронного обучения (Приложения №4).

Формы занятий: лекции, практические занятия, индивидуальная работа, беседы, конкурс.

- лекция — объяснение новой теории, во время лекции учащиеся записывают конспект в тетради;
- практическое занятие в компьютерном классе, во время которого на компьютере выполняются задания педагога или осуществляется разработка собственного проекта;
- конкурс, где демонстрируются и оцениваются работы созданные учащимися;

Формы организации деятельности: фронтальная (проведение лекции со всем составом учащихся), групповая (проведения занятия в малых группах при разработке видео проектов), индивидуальная (индивидуальные консультации при разработке собственного видео проекта).

Материально-техническое оснащение:

- Наличие компьютерного класса, оснащенного программой для видеомонтажа, интерактивной доской или презентационными устройствами, необходимым программным обеспечением.
- Информационное обеспечение (выход в Интернет)

В случае перехода на дистанционное обучение учащийся должен иметь следующее оборудование и программное обеспечение:

- компьютер с доступом в Интернет;
- электронная почта;
- Страница ВКонтакте (по возможности);
- программа для организации видеоконференций;
- программа для видеомонтажа Shotcut.

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

- изучат с назначениями и функциями программы видеомонтажа Shotcut;
- сформируют понимание принципов построения видео роликов в данной программе Shotcut;
- освоят специальную терминологию;
- разовьют навыки видеомонтажа и создания сценария для видео фильма.

Метапредметные результаты:

- разовьют компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Личностные результаты.

- учащиеся приобретут навыки, как самостоятельной работы, так и работы в коллективе при создании совместных творческих видео проектов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Видеомонтаж на компьютере»

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Тема 1. Вводное занятие	1	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение.
2	Тема 2 Знакомство с видео программой, ее свойства и предназначение	1	1	2	Опрос по теме
3	Тема 3. Интерфейс видео программы, знакомство с линией времени, основы монтажа.	1	1	2	Выполнение задания по теме
4	Тема 4. Все о дизайне видеомонтажа.	1	1	2	Выполнение задания по теме
5	Тема 5. Обрезка видео, экспорт, соединение роликов.	1	1	2	Контрольные вопросы
6	Тема 6. Переходы, режим вставки. Фильтры и ключевые кадры.	1	1	2	Выполнение упражнения по теме
7	Тема 7. Работа со звуком. Фильтры (усиление, громкость, без звука, нарастание, затухание).	2	2	4	Выполнение упражнения по теме
8	Тема 8. Текст. Эффекты для текста. 3D текст в видео редакторе. Фильтр «градиент» для текста.	2	8	10	Выполнение практической работы
9	Тема 9. Фильтры и ключевые кадры Эффект- картинка в картинке.	2	10	12	Выполнение практической работы
10	Тема 10. Текст поверх видео ролика. Маски, динамические эффекты в работе с текстом.	2	14	16	Выполнение практической работы
11	Тема 11 Бегущая строка. Хромакей и цветокоррекция в видеомонтаже	2	6	8	Выполнение практической работы

12	Тема 12 Знакомство с основами в программе Adobe Photoshop	2	16	18	Выполнение практической работы
13	Тема 13. Создание сценария заставки и дизайн ролика заставки.	2	10	12	Выполнение практической работы
14	Тема 14. Слайд шоу из фотографий.	2	6	8	Выполнение практической работы
15	Тема 15. Монтаж фильма из отснятых видео роликов с музыкальным оформлением и использованием эффектов видеомонтажа.	4	10	14	Выполнение практической работы
16	Тема 16. Творческие проекты. Видео ролики с заставками и музыкальным оформлением.	2	24	26	Выполнение Творческих проектов
17	Тема 17. Итоговое занятие	1	3	4	Самостоятельная работа над итоговым проектом. Защита проекта.
	Итого:	28	116	144	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Видеомонтаж на компьютере».

Задачи:

Обучающие задачи.

- познакомить с назначениями и функциями в программе видеомонтажа;
- сформировать понимание принципов создания сценария для видеоролика;
- освоить специальную терминологию;
- развить навыки создания сценария, и применение навыков видеомонтажа в различных сферах компьютерной деятельности.

Развивающие задачи.

- способствовать развитию компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Воспитательные задачи

- формировать навыки, как самостоятельной работы, так и работы в коллективе при создании совместных творческих проектов.

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

- познакомятся с назначениями и функциями программы видео монтажа;
- сформируют понимание принципов построения сценария для создания видео ролика;
- освоить специальную терминологию;
- развить навыки видеомонтажа, применение видео роликов в различной сфере деятельности.

Метапредметные результаты:

- разовьют компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Личностные результаты.

- учащиеся приобретут навыки, как самостоятельной работы, так и работы в коллективе при создании совместных творческих проектов в области видеомонтажа.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Вводное занятие.

Теория.

Инструктаж по правилам поведения для учащихся, технике безопасности работы в компьютерной лаборатории и правилам дорожного движения. Основные операции при работе в операционной системе Windows.

Практика.

Создать свой пароль. Создание своей папки. Как войти в свою группу через заданный пароль.

Тема 2. Знакомство с видео программой, ее свойства и предназначение.

Теория. Знакомство с программой, чем она отличается от других видео программ и ее предназначение

Практика. Первые шаги знакомства с программой Shotcut.

Тема 3. Интерфейс видео программы, знакомство с линией времени, основы монтажа.

Теория. Что такое линия времени и каково ее значение при видео монтаже.

Практика. Выполнение монтажа на линии времени.

Тема 4. Все о дизайне видеомонтажа.

Теория. Анализ профессионально выполненных работ и работ с дизайнерскими ошибками, как в цвете, так и в сценарии.

Практика. Выполнение задания с учетом анализа на тему: (Распространенные ошибки при видеомонтаже).

Тема 5. Обрезка видео, экспорт, соединение роликов.

Теория. Правильная прокрутка и обрезка видео ролика. Экспорт и соединение кусков.

Практика. Выполнение заданий на тему обрезки, экспорта и соединения видео роликов.

Тема 6. Переходы, режим вставки. Фильтры и ключевые кадры.

Теория. Разновидности переходов и их свойства. Значение фильтров в видеомонтаже.

Практика. Задание с употреблением переходов и фильтров.

Тема 7. Работа со звуком. Фильтры (усиление, громкость, без звука, нарастание, затухание).

Теория. Шкала звука и управление звуком при смене ключевых кадров.

Практика. Выполнение контрольного задания с переходами звука.

Тема 8. Текст. Эффекты для текста. 3D текст в видео редакторе.

Фильтр «градиент» для текста.

Теория. Значение текста в видео монтаже. Текст с эффектами и переходами.

Текст в редакторе 3D. Фильтры для текста.

Практика. Выполнение заданий видеомонтажа с эффектами и фильтрами.

Тема 9. Фильтры и ключевые кадры. Эффект- картинка в картинке.

Теория. Значение ключевых кадров в видео монтаже и употребление фильтров.

В каких случаях употребляется эффект (картинка в картинке).

Практика. Выполнение задания с ключевыми кадрами и эффектом (картинка в картинке).

Тема 10. Текст поверх видео ролика. Маски, динамические эффекты в работе с текстом.

Теория. Необходимая функция для видеомонтажа, наложение текста на видео ролик.

Разновидности масок и динамические эффекты в создании текста.

Практика. Создание текста на поверхности видео ролика. Использование динамических эффектов в создании текста.

Тема 11. Бегущая строка. Хромакей и цветокоррекция в видеомонтаже.

Теория. Какое предназначение бегущей строки в видеомонтаже. Работа с цветокоррекцией и навыки использования хромакей.

Практика. Применение бегущей строки в созданном рекламном ролике, применение цветокоррекции в соответствии тематики видео ролика.

Тема 12. Знакомство с основами в программе Adobe Photoshop

Теория. Шкала инструментов, понятие форматов, слои, заливка цветом, текст.

Практика. Выполнение заданий на изучение возможностей в программе Adobe Photoshop

Тема 13. Создание сценария заставки и дизайн заставки.

Теория. Предназначение заставки. Что такое сценарий, схема создания сценария.

Практика. Написание сценария к видео ролику.

Тема 14. Слайд шоу из фотографий.

Теория. Правильный подбор очередности фотографий, и оформление каждого кадра используя полученные навыки в программе Adobe Photoshop.

Практика. Выполнение монтировки слайд шоу используя коррекцию кадров.

Тема 15. Монтаж фильма из отснятых роликов с использованием эффектов.

Теория. Правило сборки видео кусков, правильное употребление переходов и эффектов.

Практика. Выполнение видеомонтажа, с употреблением эффектов.

Тема 16. Творческие проекты. Видео ролики с заставками и музыкальным оформлением.

Теория. Создание проектов различной тематики:

- а) Слайд шоу
- б) Ролик лирико-поэтического жанра.
- в) Ролик рекламного направления.
- г) Ролик -интервью.
- д) Творческая работа (тема на выбор).

Практика. Выполнение проектов.

Тема 17. Итоговое занятие (зачет).

Теория. Зачетная работа с использованием полученных навыков видеомонтажа.

Тема, по выбору учащегося.

Практика. Создание фильма на выбранную тему. **Зачет.**

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные материалы:

В процессе обучения используется следующие оценочные материалы:

- Анкета – один раз в год (Приложение №1)
- Практические задания – по окончанию каждой темы (Приложение № 2)
- Форма фиксации и критерии оценки Творческих работ(Приложение №2)
- Информационная карта освоения учащимися образовательной программы – в течении года (Приложение №3)

Виды и формы контроля:

Входной контроль учащихся проводится в форме анкетирования и проводится на 1 занятии.

Основной задачей анкетирования является определение уровня подготовки учащихся по владению компьютером, выполнения базовых пользовательских операций.

Текущий контроль учащихся проводится по завершению темы. Методы диагностики результата: практические задания, творческие проекты по темам.

Итоговый контроль включает создание итогового творческого проекта на самостоятельно выбранную тему и презентация видео ролика, созданного обучающимся.

Критерии для определения результатов и качества образовательного процесса

Выполнение программы оценивается по количеству заданий, сделанных обучающимся.

В процессе реализации применяются современные образовательные технологии:

1. Технология проектного обучения. Использование технологии проектного обучения в теме «Творческие видео проекты», что позволяет развиваться в сфере видеомонтажа повышая интеллектуальный уровень.

2. Технология развивающего обучения проходит через весь курс, в процессе реализации которого учащиеся вовлекаются в различные виды деятельности – разработка и создание собственного творческого проекта. В процессе деятельности учащиеся не только запоминают специальные термины, но и обучаются рациональным приемам применения знаний на практике, создавая собственные творческие проекты. Таким образом, технология содействует развитию учащегося путем взаимодействия с окружающей его средой и способствует его саморазвитию.

Приложение №1**Анкета**

	Вопросы	да	нет
1.	Дома, в вашей семье есть компьютер		
2.	Умеете самостоятельно включать компьютер		
3.	Работаете на компьютере под руководством родителей		
4.	Работаете на компьютере самостоятельно		
5.	Пробовали делать фото или видео съемки и каким инструментом		
6.	Знакомы с программой Adobe Photoshop и на каком уровне.		
7.	Умеете пользоваться программой Zoom		
8.	В Zoom под руководством родителей или самостоятельно		
9.	Возможность на ваш компьютер поставить видео программу Shotcut		
10.	Стоит у вас на компьютере какая – либо видео программа.		

Приложение №2

Таблица оценки и фиксации выполнения заданий практических заданий (8 заданий)

	Программа: «Творческое моделирование в графическом редакторе»	ОИФ													
1	Задание 1														
2	Задание 2														
...														
10	Задание 8														
	Баллы														

Подведение промежуточного и итогового контроля осуществляется в конце декабря и в конце мая каждого учебного года.

Критерии оценки:

- грамотное использование инструментов программы;
- грамотное техническое воплощение задуманного сценария;
- общее дизайнерское решение.

Оценивается по 3-х балльной системе:

1 бал – со значительной помощью, 2 балла – небольшая помощь, 3 балла – самостоятельное выполнение

Форма фиксации и критерии оценки творческих проектов

Название проекта _____

Фамилия, имя учащегося	Художественно-эстетическое впечатление	Сценарий видео ролика	Правильное использование текста в видеомонтаже	Использование инструментария программы	Общая оценка

Критерии оценки:

- Художественно-эстетическое впечатление
- Сценарий видео ролика
- Правильное использование текста
- Использование инструментария программы

Уровень выполнения оценивается по 10-балльной системе

1 – 4 балла, низкий уровень выполнения

5-8 баллов, средний уровень выполнения

9-10 баллов, высокий уровень выполнения

ПРИЛОЖЕНИЕ 3**Информационная карта освоения учащимися образовательной программы**

№	Фамилия, имя	Входной контроль (анкета)	Промежуточный контроль по темам								Творческие проекты					Итоговый Творческий проект	Общая оценка
			8	9	10	11	12	13	14	15	№1	№2	№3	№4	№5		
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	

Педагог дополнительного образования _____ / _____ / _____

Приложение №4

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Видеомонтаж на компьютере»
реализуемой в случае дистанционного образовательного процесса

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Тема 1. Вводное занятие.	1	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение. обсуждение в Zoom. В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
2.	Тема 2 Знакомство с видео программой, ее свойства и предназначение	1	1	2	Опрос, обсуждение в Zoom. В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
3.	Тема 3. Интерфейс видео программы, знакомство с линией времени, основы монтажа.	1	1	2	Упражнение по теме в Zoom. В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
4.	Тема 4. Все о дизайне видеомонтажа.	1	1	2	Упражнение по теме в zoom. В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
5.	Тема 5. Обрезка видео, экспорт, соединение роликов.	1	1	2	Контрольные вопросы через zoom. В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
6	Тема 6. Переходы, режим вставки. Фильтры и ключевые кадры.	1	1	2	Выполнение упражнения по теме через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
7.	Тема 7. Работа со звуком. Фильтры (усиление, громкость, без звука, нарастание, затухание).	2	2	4	Выполнение упражнения по теме через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru

8.	Тема 8. Текст. Эффекты для текста. 3D текст в видео редакторе. Фильтр «градиент» для текста.	2	8	10	Выполнение практической работы в программе Shotcut через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
9.	Тема 9. Фильтры и ключевые кадры Эффект- картинка в картинке.	2	10	12	Выполнение практической работы в программе Shotcut через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
10.	Тема 10. Текст поверх видео ролика. Маски, динамические эффекты в работе с текстом.	2	14	16	Выполнение практической работы в программе Shotcut через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
11.	Тема 11 Бегущая строка. Хромакей и цветокоррекция в видеомонтаже	2	6	8	Выполнение практической работы в программе Shotcut через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
12.	Тема 12 Знакомство с основами в программе Adobe Photoshop	2	16	18	Выполнение практической работы в программе удаленного доступа Any Dask через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
13.	Тема 13. Создание сценария заставки и дизайн ролика заставки.	2	10	12	Выполнение практической работы в программе Shotcut через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
14	Тема 14. Слайд шоу из фотографий.	2	6	8	Выполнение практической работы в программе Shotcut через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
15	Тема 15. Монтаж фильма из отснятых видео роликов с музыкальным оформлением и использованием эффектов видеомонтажа.	4	10	14	Выполнение практической работы в программе Shotcut через Zoom В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru

16	Тема 16. Творческие проекты. Видео ролики с заставками и музыкальным оформлением.	2	24	26	Создание творческих проектов в программе Shotcut в конференции Zoom. В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
17	Тема 17. Итоговое занятие (Зачет)	1	3	4	Создание итогового творческого проекта в программе Shotcut. Презентация проекта в конференции Zoom. В закрытой группе ВК https://vk.com/club198624223 электронной почте zoya48@mail.ru
	Итого:	28	116	144	