

УДК 372.8

## МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ВИДЕОРЕДАКТОРОВ В ШКОЛЬНОМ КУРСЕ ИНФОРМАТИКИ

Беспалов И. С.<sup>1</sup>, Бубенщикова И. А.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева, Астрахань, Россия

Статья **поступила** 24.04.2025, **принята** к публикации 25.06.2025. Опубликована онлайн.

**Аннотация.** Статья посвящена проблеме недостаточного внимания к теме видеомонтажа в школьной программе по информатике и предлагает решение в виде авторского практико-ориентированного курса. В условиях клипового мышления и визуальной культуры учащихся видеомонтаж рассматривается как эффективный инструмент развития креативности, критического мышления и цифровых навыков. В рамках курса ученики проходят все этапы создания видеоконтента – от идеи и сценария до финального монтажа, используя бесплатные редакторы.

Материалы курса размещены на образовательной платформе и включают инструкции, задания и интерактивные элементы. Статья будет полезна учителям информатики, методистам, разработчикам образовательных программ и всем, кто заинтересован в модернизации учебного процесса с учётом цифровых интересов современных школьников.

**Ключевые слова:** видеомонтаж, цифровая среда, клиповое мышление, школьное образование, визуальный контент, проектная деятельность, информатика, практические задания

## METHODS OF TEACHING VIDEO EDITING IN THE SCHOOL INFORMATICS CURRICULUM

Bespalov I. S.<sup>1</sup>, Bubenshchikova I. A.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Astrakhan State University named after V. N. Tatishchev, Astrakhan, Russia

**Abstract.** The article addresses the problem of insufficient attention to the topic of video editing in the school informatics curriculum and offers a solution in the form of an original practice-oriented course. In the context of students' clip thinking and visual culture, video editing is viewed as an effective tool for developing creativity, critical thinking, and digital skills. Within the course, students go through all stages of video content creation – from idea and script to final editing – using free software tools, including DaVinci Resolve. The course materials are hosted on the CoreApp

platform and include step-by-step instructions, tasks, and interactive elements. This article will be useful for informatics teachers, methodologists, educational program developers, and anyone interested in modernizing the learning process in accordance with the digital interests of today's students.

**Keywords:** video editing, digital environment, clip thinking, school education, visual content, project-based learning, informatics, practical tasks

## Введение

Современное поколение школьников формируется в условиях цифровой среды, где визуальный контент преобладает, как основной формат информационного взаимодействия. Фото, видео, сторис, клипы – всё мелькает и сменяется с бешеной скоростью. В этом ритме формируется клиповое мышление: внимание перескакивает с одного на другое, а глубокая концентрация становится редкостью. Это мышление не возникло из ниоткуда – его формируют социальные сети, видеоплатформы и стиль подачи информации в интернете в целом.

Именно через видеоконтент – его обсуждение, создание собственных видеозаписей, подростки активно реализуют свои творческие способности, осуществляют проектную деятельность, учат других и учатся сами.

## Материалы и методы

Анализ современных школьных учебников по информатике [1-5] показал, что тема видеоредактирования в школьных учебниках либо отсутствует полностью, либо подаётся очень поверхностно. Упор делается на теорию: как устроен звук, что такое кодирование, какие бывают форматы. Но как это применить на практике? Как создать своё видео? Какие инструменты существуют и как их использовать для видеомонтажа?

Ответы на эти важные для современных школьников вопросы, напрямую связанные с использованием современных информационных технологий, отсутствуют в школьной программе. Задания, как правило, направлены на простые вычисления или проверку терминов.

Внедрение более интерактивных и креативных заданий, таких как создание видеороликов, озвучивание и монтаж сюжетов, может значительно повысить интерес учащихся к учебному процессу. Такие задания развивают технические навыки, способствуют формированию критического мышления, творческой и командной работы. Позволяют учащимся глубже погрузиться в изучаемый материал, так как они становятся активными участниками процесса, а не просто пассивными читателями и слушателями.

Возникает явное противоречие между актуальными потребностями и предпочтениями современных учащихся, сформированными под влиянием цифровой культуры, и содержательным наполнением школьной программы.

Именно поэтому возникла идея восполнить этот пробел – создать авторский курс лабораторных работ, посвящённый видеомонтажу. Видеомонтаж – это не просто про «нарезать и склеить». Это способ мыслить визуально, формировать истории, развивать креатив. Это возможность быть услышанным. Это попытка говорить со школьниками на одном языке.

Чтобы обучение не зависело от дорогого софта, мы также выбрали список бесплатных видеоредакторов, которые покрывают разные потребности. В рамках исследования была подготовлена сравнительная таблица (таб. 1) для популярных бесплатных видеоредакторов.

В таблице представлено краткое описание возможностей каждого редактора, их сильные и слабые стороны. Это помогает и ученикам, и педагогам подобрать подходящий инструмент под свои задачи.

Сравнительные характеристики видеоредакторов

Название	Операц-е системы	Особенности	Преимущества	Недостатки
DaVinci Resolve [8]	Windows, macOS, Linux	Мощный редактор для монтажа, цветокоррекции, аудио и визуальных эффектов	Продвинутая цветокоррекция, поддержка профессиональных форматов	Требует мощного оборудования
Kdenlive [10]	Windows, macOS, Linux	Открытый видеоредактор с возможностью работы с многоканальным аудио и видео	Простота использования, поддержка множества форматов	Интерфейс может быть не интуитивным для новичков
VSDC Free Video Editor [12]	Windows	Видеоредактор с поддержкой редактирования видео и аудио, эффекты	Множество эффектов, фильтров и инструментов для работы с видео	Не поддерживает редактирование 3D видео, сложно освоить
Movavi Video Editor [11]	Windows, macOS	Удобный инструмент для базового монтажа, ограничен в функционале в бесплатной версии	Простота использования, большое количество эффектов и шаблонов	Ограниченная функциональность в бесплатной версии
Filmora [9]	Windows, macOS	Простой видеоредактор с основными функциями монтажа, в бесплатной версии есть водяной знак	Удобный интерфейс, доступные эффекты и фильтры	Водяной знак на видео, ограничения в функционале
CapCut [7]	Windows, macOS, iOS, Android	Бесплатный мобильный видеоредактор с множеством звуков, фильтров и эффектов	Простота использования, множество встроенных эффектов и музыки	Ограничения в более сложном монтаже на ПК, зависит от устройства

Для реализации обучения основам видеоредактирования нами выбрана программа DaVinci Resolve [8] – современный, бесплатный, но при этом мощный видеоредактор, который используют даже профессионалы.

Обучение основам видеоредактирования реализовано в виде выполнения коротких практических заданий, размещенных на образовательной платформе CoreApp (см. рисунок 1).

В основе курса – практические и проектные задания, инструкции, вопросы для самопроверки, диалоговые тренажеры (см. рисунок 2). В процессе обучения ученики:

- формулируют идею видео;
- пишут сценарий (в том числе с помощью нейросетей);
- озвучивают текст (в том числе с помощью нейросетей);

- подбирают музыку и футажи;
- нарезают и монтируют материал;
- применяют анимированные эффекты, масштабирование; видеопереходы;
- обрабатывают итоговый ролик.

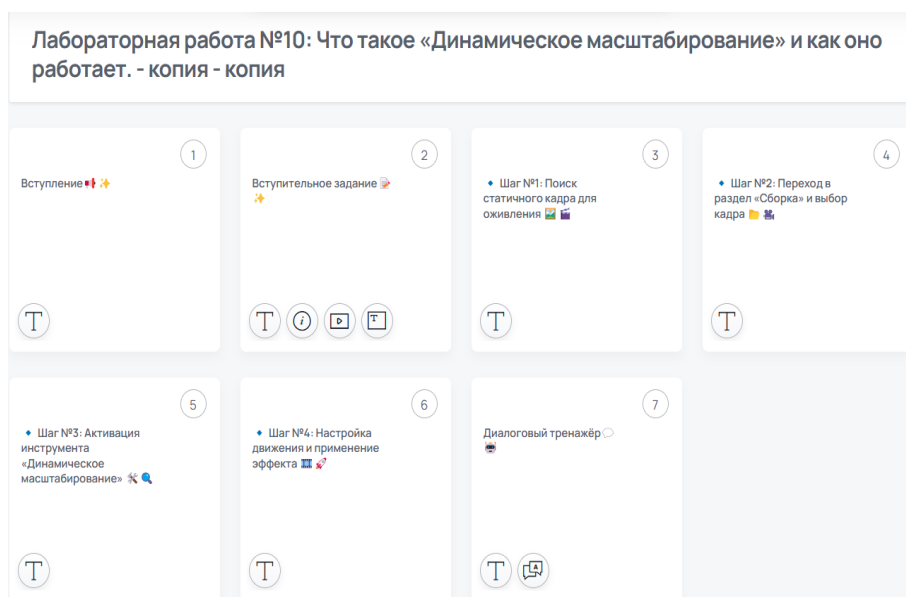


Рисунок 1. Пример размещения материалов в CoreApp

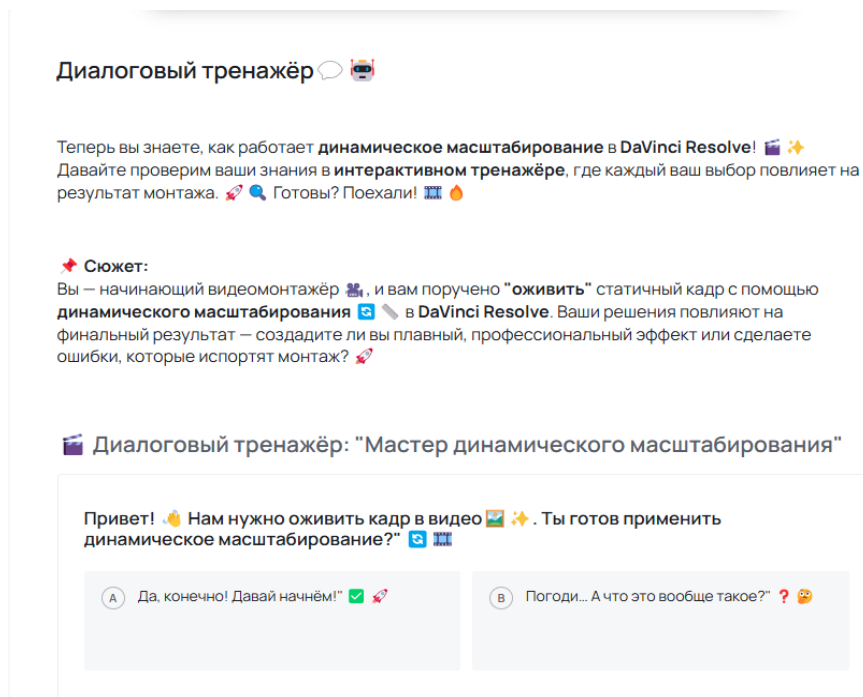


Рисунок 2. Пример диалогового тренажера в CoreApp

Помимо подробных инструкций на каждом этапе создания видеоконтента включает в себя интерактивные элементы, визуализацию, обратную связь. Такой подход помогает школьникам не просто «знать», а уметь. Они учатся применять полученные знания на практике, выражать себя через видео и понимать, как работают современные цифровые инструменты. А ещё – получают важные навыки, которые пригодятся не только в учёбе, но и в будущем.

## Результаты

В результате проведенного исследования был разработан и внедрен авторский курс лабораторных работ, направленный на устранение выявленного пробела в школьном образовании.

Создание структурированного образовательного контента: разработан практико-ориентированный курс по видеомонтажу, охватывающий полный цикл создания видеоконтента: от формулировки идеи и написания сценария (в том числе с применением нейросетевых инструментов) до финального монтажа, наложения эффектов и экспорта готового ролика. Курс методически выстроен как последовательность коротких практических заданий, обеспечивающих поэтапное формирование навыков.

Сравнительный анализ и выбор программного обеспечения: проведен анализ современных бесплатных видеоредакторов, результаты которого систематизированы в сводной таблице (таблица 1). На основе данного анализа для реализации курса был выбран профессиональный, но бесплатный видеоредактор DaVinci Resolve [8], обеспечивающий широкие возможности для обучения без финансовых затрат.

Технологическая реализация курса: все материалы курса (пошаговые инструкции, практические задания, вопросы для самопроверки, интерактивные диалоговые

тренажеры) размещены на образовательной платформе CoreApp [6].

## Заключение

Разработанный курс практических работ по видеоредактированию может стать решением проблемы отсутствия данной темы в школьных учебниках. Он даёт учащимся возможность пройти весь путь создания видеоконтента – от идеи и сценария до монтажа и финального экспорта.

Использование платформы CoreApp обеспечило наглядность, интерактивность и лёгкий доступ к материалам. А благодаря пошаговым инструкциям, заданиям и вопросам для самопроверки обучение стало не только понятным, но и увлекательным.

Таким образом, интеграция работы с видеоконтентом в учебный процесс может стать эффективным инструментом для повышения мотивации и вовлеченности школьников, а также для развития их навыков, необходимых в современном мире.

## Список литературы

1. Информатика. 7 класс: учебник / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 6-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. – 240 с.
2. Информатика. 10 класс: учебник / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. – 288 с.
3. Информатика. 10 класс. Углубленный уровень: учебник: в 2 ч. Ч. 1 / К. Ю. Поляков, Е. А. Еремин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 341 с.
4. Информатика. 11 класс. Углубленный уровень: учебник: в 2 ч. Ч. 1 / К. Ю. Поляков, Е. А. Еремин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 245 с.
5. Информатика. 10 класс. Углубленный уровень: учебник: в 2 ч. Ч. 2 / И. Г. Семакин, Т. Ю. Шеина, А. В. Шестакова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 232 с.

6. Лабораторная работа №6: Импорт исходных медиафайлов [Электронный ресурс] / Беспалов И. С. – CoreApp, 2025. – URL: <https://coreapp.ai/app/player/lesson/67ea38f4c42f8245969698ca> (дата обращения: 22.12.2025).
7. CapCut 3.0.0 [Электронный ресурс]: редактор видео для социальных сетей / разраб. Bytedance Pte. Ltd. – URL: <https://www.capcut.com/> (дата обращения: 22.12.2025).
8. DaVinci Resolve [Электронный ресурс]: программа для цветокоррекции, монтажа и постпродакшна / разраб. Blackmagic Design. – URL: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve> (дата обращения: 22.12.2025).
9. Filmora [Электронный ресурс]: видеоредактор / разраб. Wondershare Technology Co., Ltd. – URL: <https://filmora.wondershare.com/> (дата обращения: 22.12.2025).
10. Kdenlive [Электронный ресурс]: свободный видеоредактор / разраб. сообщество KDE. – URL: <https://kdenlive.org/> (дата обращения: 22.12.2025).
11. Movavi Video Editor [Компьютерная программа] / URL: <https://www.movavi.com> (дата обращения: 22.12.2025).
12. VSDC Free Video Editor [Электронный ресурс]: программа для нелинейного видеомонтажа / разраб. Flash-Integro LLC. – URL: <https://www.videosoftdev.com/ru/free-video-editor> (дата обращения: 22.12.2025).

## References

1. Bosova L. L., Bosova A. Yu. Informatika. 7 klass: uchebnik [Informatics. Grade 7: Textbook], 6th ed., Moscow: BINOM. Laboratoriya znaniy, 2016, 240 p.
2. Bosova L. L., Bosova A. Yu. Informatika. 10 klass: uchebnik [Informatics. Grade 10: Textbook], Moscow: BINOM. Laboratoriya znaniy, 2016, 288 p.

3. Polyakov. K. Yu., E. A. Eremin Informatika. 10 klass. Uglublenny`j uroven`: uchebnik: v 2 ch. Ch. 1 [Informatics. Grade 10. Advanced Level: Textbook. Part 1], Moscow: BINOM. Laboratoriya znaniy, 2015, 341 p.
4. Polyakov K. Yu., Eremin E. A. Informatika. 11 klass. Uglublenny`j uroven`: uchebnik: v 2 ch. Ch. 1 [Informatics. Grade 11. Advanced Level: Textbook. Part 1], Moscow: BINOM. Laboratoriya znaniy, 2015, 245 p.
5. Semakin I. G., Sheina T. Yu., Shestakova L. V. Informatika. 10 klass. Uglublenny`j uroven`: uchebnik: v 2 ch. Ch. 2 [Informatics. Grade 10. Advanced Level: Textbook. Part 2], Moscow: BINOM. Laboratoriya znaniy, 2014, 232 p.
6. Bespalov I. S. (2025). Laboratory work N. 6: Import of source media files. In Title of the full course. CoreApp. URL: <https://coreapp.ai/app/player/lesson/67ea38f4c42f8245969698ca> (accessed: Dec. 22, 2025).
7. CapCut [Computer software]. Version 3.0.0. Bytedance Pte. Ltd. URL: <https://www.capcut.com/> (accessed: Dec. 22, 2025).
8. DaVinci Resolve [Computer software]. Version 18.6. Blackmagic Design. URL: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve> (accessed: Dec. 22, 2025).
9. Filmora [Computer software]. Version 12.3.1. Wondershare Technology Co., Ltd. URL: <https://filmora.wondershare.com/> (accessed: Dec. 22, 2025).
10. Kdenlive [Computer software]. Version 23.08.3. KDE Community. URL: <https://kdenlive.org/> (accessed: Dec. 22, 2025).
11. Movavi Video Editor [Computer software]. Version 22.5. Movavi. URL: <https://www.movavi.com/> (accessed: Dec. 22, 2025).
12. VSDC Free Video Editor [Computer software]. Version 8.2. Flash-Integro LLC. URL: <https://www.videosoftdev.com/ru/free-video-editor> (accessed: Dec. 22, 2025).



СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ/ ABOUT THE AUTHORS		
<p><b>Иван Сергеевич Беспалов</b>, студент, Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева, 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а, isbem@yandex.ru</p>		<p><b>Ivan Sergeevich Bespalov</b>, Student, Astrakhan State University named after V. N. Tatishchev, 20a Tatishchev St., Astrakhan, Russia, 414056</p>
<p><b>Ирина Александровна Бубенщикова</b>, кандидат педагогических наук, доцент кафедры прикладной математики и информатики, Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева, 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а, iris_100@mail.ru</p>		<p><b>Irina Aleksandrovna Bubenshchikova</b>, Candidate of Pedagogic Sciences, Associate Professor of the Department of Applied Mathematics and Computer Science, Astrakhan State University named after V. N. Tatishchev, 20a Tatishchev St., Astrakhan, Russia, 414056</p>