А.Д. СМАГИН

Старший преподаватель кафедры рекламы, связей с общественностью и дизайна Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова» (Москва, Россия)
e-mail: alex_smag@mail.ru

A.D. SMAGIN

Senior lecturer, Department of Advertising, Public Relations, and Design, Plekhanov Russian University of Economics (Moscow, Russia)
e-mail: alex_smag@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_483_493

РАСШИРЕНАЯ МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ СТУДЕНТАМ ПРОГРАММЫ ADOBE PREMIER PRO С ПОСЛЕДУЮЩИМ СОЗДАНИЕМ АВТОРСКОГО ВИДЕОРОЛИКА

METHODOLOGICAL PRINCIPLES FOR TEACHING CREATION OF EDUCATIONAL VIDEO CONTENT USING ADOBE PREMIERE PRO

В статье обобщаются методические основания разработки и интеграции учебных видеопродуктов, созданных с использованием профессионального программного обеспечения для монтажа, в том числе Adobe Premiere Pro, в смешанных и дистанционных формах обучения. На базе анализа эмпирических исследований и опытно-экспериментальных материалов выделены ключевые компоненты эффективной методики: теоретико-методологическая база медиапедагогики и медиакомпетентности; технологическая последовательность разработки учебного видео.

This article synthesizes methodological foundations for the development and integration of instructional video products produced with professional editing software, notably Adobe Premiere Pro, within blended and distance learning environments. Based on analysis of empirical studies and experimental practices, the study identifies core components of an effective methodology: a theoretical-methodological framework of media pedagogy and media competence.

Ключевые слова: медиакомпетентность, учебное видео, Adobe Premiere Pro, методика разработки, интерактивные видеолекции, ADDIE, дистанционное обучение.
Keywords: media competence, instructional video, Adobe Premiere Pro, development methodology, interactive video lectures, ADDIE, distance learning.

Введение

Современные педагогические практики предъявляют к учебному видеоконтенту требования, вытекающие из общей трансформации образовательной среды в сторону цифровизации и мультимедийности. В условиях интеграции медиа- и коммуникационных технологий в учебный процесс усиление роли видеоматериалов связано не только с их возможностью визуализировать сложные учебные конструкции, но и с функцией формирования у студентов медиакомпетенций, необходимых для профессиональной деятельности в цифровой образовательной среде. Переход к смешанным формам обучения акцентирует внимание на системном подходе к проектированию и использованию учебных видеопродуктов: видеоматериал в таких условиях выступает не как вспомогательный элемент, а как структурообразующий компонент учебного процесса, имеющий целевую, деятельностную и рефлексивную функции, которые подлежат специальной разработке и оцениванию в рамках образовательных программ [2, с. 19–21]. Актуальность исследования заключается в цифровой трансформацией образовательной среды, которая предъявляет новые требования к педагогическим практикам, требующим изучения новых технических возможностей программ для монтажа (например, Adobe Premiere Pro) и педагогически выверенной методикой их применения для создания эффективного образовательного продукта.

Цель исследования: разработка и обоснование методики преподавания навыков создания педагогически эффективного учебного видеоконтента с использованием профессионального программного обеспечения для монтажа.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: проанализировать теоретико-методологические основы интеграции учебного видео в образовательный процесс, когнитивные принципы восприятия, предложить практико-ориентированную методику преподавания, сочетающую теоретические основы, проектный подход (создание авторского ролика) и интерактивные формы обучения.

Методологическую основу исследования составляют системный, компетентностный и деятельностный подходы. Эмпирический метод включает моделирование технологического процесса создания видеоролика (анализ, проектирование, сценарное моделирование, разработка и монтаж, валидация, внедрение, оценка эффективности).

Современный образовательный процесс в вузе трансформируется в сторону активного внедрения цифровых и мультимедийных средств, что предъявляет новые требования к организации занятий и учебной деятельности; в этих условиях медиакомпетентность будущего педагога выступает ключевым компонентом профессиональной подготовки, обеспечивающим способность эффективно работать в информационном поле и взаимодействовать с различными участниками образовательного процесса. Медиакомпетентность включает как цифровую грамотность — знание устройства и функций компьютерных и программных систем, так и практические навыки поиска, оценки, использования и передачи информации, а также умение проектировать и применять мультимедийные ресурсы, объединяющие текст, звук, графику и видео [2, с. 29–30]. На уровне учебного модуля это означает не фрагментарное использование монтажных приёмов и визуальных эффектов, а системную технологию создания видеокурса с определённой структурой этапов, функций, форм и критериев оценки.

Практические исследования, ориентированные на разработку учебного видеоконтента с использованием программного обеспечения для монтажа, фиксируют ряд методических последовательностей и критериев качества продукта. Так, работа, посвященная разработке анимационного обучающего видео на базе программного обеспечения для редактирования видео, описывает применение стадий модельного цикла ADDIE: анализ потребностей, проектирование, разработка, внедрение и оценка; в ходе верификации продукта применяются многоуровневые процедуры валидации экспертов, пробные испытания ограниченного и расширенного характера и сбор отзывов учителей и учащихся как измерителей практической пригодности и эффективности материала [7, с. 83–86]. Верификация на экспертах медийной и содержательной составляющих служит не декоративной процедурой, а источником целенаправленных правок, которые позволяют довести видеопродукт до статуса «готов к использованию» в учебной практике.

Исследования, посвящённые алгоритмам проектирования интерактивных видеолекций, подчёркивают важность включения диагностических и рефлексивных модулей непосредственно в структуру видеолекции.

Интерактивные элементы проектируются с учетом типичных учебных затруднений обучающихся: это тестовые задания с обратной связью, диагностические блоки для самодиагностики и этапы рефлексии, мотивирующие повторное обращение к материалу и осмысление изученного. При этом интерактивность рассматривается не как эстетический прием, а как инструмент дистанционной педагогической поддержки, направленной на подготовку к итоговой аттестации и формирование устойчивых учебных навыков у школьников. Интерактивная видеолекция, созданная с учетом типичных учебных затруднений, представляет собой целостный электронный ресурс, обеспечивающий дистанционную поддержку учащихся в подготовке к итоговой аттестации за счет сочетания диагностических механизмов и адаптивных форм взаимодействия: пользователь может останавливать и пересматривать фрагменты, выполнять встроенные задания и викторины, получать подсказки и пояснения, переходить по ссылкам к дополнительным материалам, самостоятельно решать дополнительные упражнения и договариваться с учителем о консультации по проблемным темам.

Процесс разработки такого ресурса предполагает поэтапную тех-нологию, включающую диагностику и самодиагностику затруднений, проектирование содержательной и интерактивной структуры, подбор инструментов платформы и тестирование готового продукта, причем цель каждого этапа — преодоление конкретных учебных дефицитов учащихся. Практически реализуемые варианты интерактивной видеолекции демонстрируют, что включённые средства диагностики и рефлексии повышают действенность подготовки к итоговым испытаниям за счет систематической тренировки типичных задач и разборов ошибок в форматах, удобных для самостоятельного повторения [4, с. 56–57].

С точки зрения классификации и типологии образовательного ау-диовизуального контента, современный видеопродукт характеризуется рядом трансформаций, которые имеют методическое значение для преподавания и разработки видеоматериалов. Выделяются такие тен-денции, как геймификация, персонификация и индивидуализация кон-тента, а также усиление интерактивности в коммуникации со зрителем; данные особенности вынуждают переработать критерии отбора форматов и жанров для учебных целей, разграничивая образовательное видео, ориентированное на систематическое усвоение учебного содержания, и научно-популярный контент, рассчитанный на широкую мультимедийную аудиторию и имеющий иную композиционно-жанровую логику. Эти различия оказывают

влияние на методику редактирования: учебные видеоматериалы требуют линейной структуризации материала, коротких тематических единиц и умеренного использования развлекательных приемов с целью поддержания когнитивной направленности восприятия [5, с. 5–7].

Учебное видео — это целенаправленное аудиовизуальное средство, которое не только облегчает восприятие сложных процессов и ускоряет выполнение практических заданий, но и создает эффект персонального контакта преподавателя со слушателем, дает возможность многократного просмотра, остановок и контроля усвоения, а значит — служит надежной опорой для формирования профессиональных умений. Поскольку стандартные видеохостинги (например, крупные платформы) не всегда предлагают материалы, строго соответствующие учебной программе и авторской задумке педагога, создание собственных видеороликов становится педагогическим преимуществом: преподаватель получает гарантию авторских прав и может точно настроить содержание, сценарий и темп подачи под учебные цели. Для производства таких материалов оптимально использовать профессиональные нелинейные системы монтажа — среди них Adobe Premiere Pro, Camtasia и Sony Vegas Pro, которые предоставляют широкий набор инструментов для монтажа, работы со звуком, титрами и цвето-коррекцией; при этом Premiere Pro, как один из стандартов отрасли, обеспечивает интеграцию в профессиональные рабочие процессы и используется в промышленной практике телевидения и кино, что делает его особенно востребованным в курсах, ориентированных на подготовку авторских видеопроектов. В методическом контексте это означает, что преподавание должно сочетать создание четко структурированных, целенаправленных учебных видеороликов с практическими занятиями, где студенты учатся не только технике работы в ПО, но и сценарному мышлению, планированию съемки и защите авторской идеи, — таким образом видеоматериал становится не просто средством передачи знаний, а основой проектно-ориентированного обучения, усиливающего мотивацию, обеспечивающего повторяемость и системность освоения навыков и позволяющего студента [3, с. 174].

Adobe Premiere Pro — профессиональная нелинейная система монтажа с широким набором инструментов для точного редактирования, работы со звуком, цветокоррекцией и оформлением титров. Она поддерживает большинство видеоформатов и разрешений, эффективно работает с крупными и многокамерными проектами, а также расширяется плагинами и тесно интегрируется с другими приложениями Adobe (After

Effects, Photoshop, Audition). Благодаря статусу отраслевого стандарта, регулярным обновлениям и гибким рабочим процессам Premiere Pro одинаково удобен как для образовательных курсов, так и для профессиональной постпродакшн-работы.

Для внедрения расширенной методики преподавания Adobe Premiere Pro с последующим созданием авторского видеоролика оптимально опираться на принципы перевёрнутого и асинхронного обучения: ключевой теоретический и демонстрационный материал подается в виде коротких, тематически сфокусированных микролекций (каждая — несколько минут), которые студенты просматривают заранее в удобное время; это освобождает аудиторное время для активной практики и делает студента главным действующим лицом учебного процесса. В практической части занятия акцент делается на пошаговой реализации фрагментов будущего авторского проекта — монтажной стратегии, работе со звуком, цветокоррекции, графикой и эффектами — в формате мастер-классов и лабораторных, где студенты сразу применяют просмотренные техники к своим материалам, обсуждают решения в малых группах и проводят взаимную экспертную критику. Такой цикл — «короткое видео → немедленное применение → рецензирование → доработка» — усиливает мотивацию и вовлеченность, формирует умение самостоятельно искать технические приемы в библиотеке видеоматериалов и интегрировать их в творческое видение. Для сохранения внимания и повышения усвоения содержание модулей делится на четкие цельные блоки с практическими контрольными задачами и встроенными чекпоинтами (минизадания, короткие квизы, демонстрации результатов), а обязательные этапы промежуточной сдачи и рефлексии обеспечивают как краткосрочное закрепление, так и последовательное накопление навыков, ведущих к долговременному запоминанию.

Итеративная структура курса — несколько циклов план-съемка-монтаж-ревью — позволяет студентам видеть прогресс и оттачивать авторский стиль, а преподаватель, в свою очередь, фокусируется на фасилитации, целевых подсказках и оценке процессов, а не на однонаправленной подаче материала. В результате расширенная методика сочетает доказанные преимущества коротких обучающих роликов и активного, проектноориентированного обучения: она снижает когнитивную нагрузку, повышает качество практических умений в Premiere Pro, усиливает долговременное удержание знаний и мотивирует студентов довести персональный видеопроект от идеи до профессиональной реализации [9, с. 2–4].

В исследовании было актуализировано решение проблем обучения — низкой мотивации учителей и учащихся и неэффективного использования учебных медиа — путем разработки учебных видеороликов по теме «Источники энергии» на базе Adobe Premiere Pro. Работа выполнена по модели ADDIE (анализ, проектирование, разработка, внедрение, оценка): на этапе анализа проведены интервью и опросы для выявления потребностей и недостатков текущей практики, на этапе проектирования спроектированы сценарии, тексты, шрифты и графические материалы, на этапе разработки создан продукт с привлекательными изображениями и анимацией, после чего он прошёл валидирование экспертами по медиа, содержанию, учебным средствам и оценочным заданиям.

Для проверки реализуемости продукт испытали в рамках PBL: сначала в ограниченном пилоте на 5 учащихся, затем в расширенном — на 20, при этом использовались интервью, анкеты, экспертные листы валидации и тесты эффективности. Результаты валидации показали высокий уровень соответствия — 90 % (медиаэксперт), 95 % (эксперт по содержанию), 91 % (эксперт по учебным средствам) и 96 % (эксперт по оценочным вопросам), средний балл валидности — 93 % (категория «очень валидно»), а замечания и рекомендации экспертов были учтены для доработки продукта. На основании полученных данных авторы делают вывод, что учебные видеоролики, смонтированные в Adobe Premiere Pro, обладают высокой педагогической пригодностью: они повышают мотивацию и активность учащихся, способствуют самоподготовке и представляют собой эффективный вспомогательный ресурс для достижения планируемых компетенций по теме «Источники энергии» [7, с. 84–88].

При создании авторского видеоролика исследователи проходят полный цикл производства — от предпроизводства до оценки — чтобы получить педагогически обоснованный и практически применимый продукт. Сначала проводится анализ потребностей и соответствие учебной программе (определение компетенций KD, целевой аудитории и выявление пробелов в текущем обучении), затем на этапе проектирования готовятся сценарий и сториборд с детальным разбиением на сцены, образовательными целями каждой сцены, текстом озвучки, списком необходимых визуальных и звуковых материалов (включая съёмочный план, скринкасты, иллюстрации и анимации), а также оформительскими решениями — шрифты, титры, тайминги и контрольные чекпоинты.

На этапе разработки в Adobe Premiere Pro осуществляют сборку материалов на таймлайне: монтаж кадров по сценарию, нарезка и

склейка, синхронизация и сведение звука, наложение озвучки и субтитров, цветокоррекция, добавление переходов, ключевых анимаций и графических пояснений; параллельно создаются интерактивные элементы и контрольные задания, встроенные в видео или сопровождающие его. После первичной сборки ролик проходит экспертную валидацию (медиа- и предметные эксперты дают замечания по содержанию, структуре и наглядности), вносятся правки, затем проводится поэтапное тестирование — ограниченный пилот и расширенное испытание в классных условиях с предтестом и посттестом, анкетированием учителей и учеников по шкале Лайкерта для оценки практичности и привлекательности.

На этапе внедрения ролик используется в контексте проблемно-ориентированных занятий (PBL): просмотр — обсуждение — практическое задание — рецензирование, что обеспечивает немедленное применение знаний. Наконец, этап оценки фиксирует валидность, эффективность и практичность через процентные показатели валидации экспертов, прирост успешности по ККМ в посттестах и положительные отзывы участников, после чего на основе полученных данных ролик дорабатывается для финальной версии и последующего масштабного использования [6, с. 2–6].

При создании авторского видеоролика для курса процесс начинается с тщательной предпроизводственной подготовки: формируется учебная цель и подробный сценарий/сториборд, где каждый эпизод привязан к одному знанию или навыку (например, перспектива, вид спереди, косая проекция в курсе инженерной графики), прописываются ключевые тезисы, хронометраж, наброски слайдов и план демонстраций; затем создают и собирают источники — видеофайлы съемки, скринкасты, иллюстрации, голосовые записи и звуковые эффекты. На этапе производства запись лекционной части делается в удобном для платформы формате, после чего в Adobe Premiere Pro выполняется монтаж: нарезка и логическая сегментация контента по знаниям, синхронизация и сведение звука, вырезание пауз и лишних повторов, добавление титров, графических подсказок, анимаций и ключевых визуальных акцентов; при создании коротких роликов материал обычно выдерживают в пределах 7–9 минут (средний ~8 мин), а полноценные «длинные» лекции — около 50–55 минут, которые при необходимости режут на серию коротких роликов, причем в каждом сохраняется завершённость одной учебной единицы.

Для удобства студентов и аналитики в файл встраивают главы/метки, субтитры и сопровождающие транскрипты (важно для доступно-

сти и повторного просмотра), а экспортируют в практичный профиль (H.264/mp4, 720p или выше) с оптимальным битрейтом для потоковой доставки. После первичной сборки ролик проходит внутреннюю проверку и экспертную валидацию по содержанию и медиааспектам; затем проводятся пилотные просмотры в условиях платформы с автоматическим учётом кликов и времени просмотра, встроенными контрольными вопросами или короткими квизами между сегментами — это позволяет измерять вовлечённость и корректировать длину, темп и сложность.

На основании пред- и посттестов, а также анкетирования студентов и преподавателей вносятся финальные правки: усиливают наглядность там, где падала успеваемость, добавляют паузы и рекомендации по самостоятельной работе, оптимизируют звук и субтитры для мобильного просмотра и, при необходимости, выпускают версию с пониженным разрешением для экономии трафика; итоговый авторский ролик интегрируется в структуру перевёрнутого занятия — как предматериал к групповым обсуждениям, практическим заданиям и оценке — чтобы обеспечить связку просмотра и активного применения знаний в аудитории [8, с. 3–7].

Заключение

Методика внедрения учебного видеоконтента в образовательный процесс предполагает этапность интеграции в учебный план и систему оценивания. На организационном уровне целесообразно начинать с пилотных модулей в рамках дисциплин, где видеоматериал может заменить или дополнить традиционные формы лекции; при этом обязательной составляющей является педагогическая подготовка преподавателя к созданию и использованию видеокурса как средства обучения, включая навыки педагогического дизайна, сценарирования и базового монтажа [1, с. 3–4].

Когнитивно-психологические аспекты восприятия видео отражаются в рекомендациях по структуре материала: короткие сегменты, логические паузы для переваривания информации, задания на закрепление и поощрение повторных просмотров способствуют уменьшению когнитивной перегрузки и улучшению удержания информации. Эти принципы находят эмпирическое подтверждение в сравнительных исследованиях эффективности коротких и длинных видеоматериалов, где короткие фрагменты демонстрируют преимущества по вовлечённости и повторному просмотру, а также дают статистически значимое улучшение итоговой успеваемости в контролируемых условиях [8, с. 4–6].

Суммируя изложенное, следует констатировать, что методика преподавания навыков создания и использования учебных видеопродуктов с применением профессиональных систем монтажа должна основываться на трех взаимосвязанных компонентах: теоретико-методологической (понятийно-категориальной) базе медиапедагогики и медиакомпетентности; технологической последовательности разработки (ADDIE или эквивалентной модели), включающей экспертную валидацию и тестирование; и когнитивно-дидактических принципах проектирования контента (короткие тематические блоки, интерактивность, диагностическая интеграция).

Список литературы:

1. *Акуленко В.Л.* К вопросу об уточнении понятий «ИКТ- компетенция» и «ИКТ-компетентность» / В.Л. Акуленко, Л.Л. Босова // Ученые записки ИИО РАО. — Москва, 2005. — № 17. — С. 3–8.

2. *Гамисония С.С.* Формирование медиакомпетентности будущих учителей средствами смешанного обучения. — Армавир: Армавирский государственный педагогический университет, 2023. — 226 с.

3. *Платоненко А.С.* Использование учебного видео в совре-менном образовании // Материалы 57-й научной конференции аспи-рантов, магистрантов и студентов БГУИР. — Минск, 2021. — С. 173–175.

4. *Попова Л.А.* Интерактивные видеолекции как средство дистанционной поддержки школьников в процессе подготовки к итоговой аттестации // Калининградский вестник образования. — 2021. — № 1 (9). — С. 54–62.

5. *Стерликов Д.А.* Современный образовательный аудиовизуальный контент: функциональные, типологические и жанровые особенности: дис. … канд. наук. — Белгород: Белгородский гос. нац. исслед. ун-т, 2025. — 194 с.

6. *Feriyansyah F., Gandamana A., Siregar W.M., Nainggolan M.A.* Development of animation video learning media based on Adobe Premiere Pro in civic in primary school // Proceedings of ICONSEIR 2021. — Medan, Indonesia, 21 Dec 2021. — P. 1–7.

7. *Revita R., Mukmin B.A., Mujiwati E.S.* Development of learn-ing videos based on Adobe Premiere Pro for elementary school students // Jurnal Eduscience. — 2024. — Vol. 11. — № 1. — P. 83–92.

8. *Zhu J., Yuan H., Zhang Q., Huang P.-H., Wang Y., Duan S., Lei M., Lim E.G., Song P.* The impact of short videos on student performance in an online-flipped college engineering course (метод: редактирование коротких видео — Adobe Premiere Pro) // Humanities and Social Sciences Communications. — 2022. — Vol. 9. — P. 1–10.