



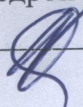
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

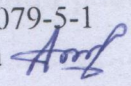
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА АВТОМОБИЛЬНОГО ТРАНСПОРТА, ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ТЕХНИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ

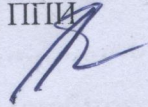
Электронное учебное пособие по междисциплинарному курсу
«Графический дизайн и мультимедиа» как средство организации
самостоятельной работы студентов профессиональной
образовательной организации

Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность программы бакалавриата
«Информатика и вычислительная техника»
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:
75,38 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«26» июня 2026 г.
Зав. кафедрой АТИТ и МОТД
 Руднев В.В.

Выполнила:
Студентка группы ЗФ-509-079-5-1
Мамыкина Алёна Олеговна 

Научный руководитель:
старший преподаватель кафедры
АТ, ИТ и МОТД ППИ
Шварцкоп О.Н. 

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕКТРОННЫХ УЧЕБНЫХ ПОСОБИЙ	7
1.1 Электронные учебные пособия в образовательном процессе: понятие, классификация, дидактические функции.....	7
1.2 Сущность, виды и особенности организации самостоятельной работы студентов в профессиональных образовательных организациях ...	15
1.3. Междисциплинарный характер курса «Графический дизайн и мультимедиа»: цели, задачи, содержание и требования к результатам освоения.....	20
Выводы по Главе 1	27
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА И ОПЫТНАЯ ПРОВЕРКА ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНОГО ПОСОБИЯ ПО МДК «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА	29
2.1 Сравнительный анализ средств разработки электронных учебный пособий и обоснование выбора платформы «Stepik» в качестве инструмента реализации практической части	29
2.2 Сравнительный анализ редакторов видео и обоснование выбора настольного редактора «CapCut» для организации самостоятельной работы студентов	33
2.3 Структура и содержание электронного учебного пособия «Настольный видеоредактор CapCut» по МДК 08.02 Графический дизайн и мультимедиа	35
2.4 Опытная проверка разработанного электронного учебного пособия и анализ результатов	42
Выводы по Главе 2	44
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	46
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	49

ВВЕДЕНИЕ

В современном обществе происходит активная цифровая трансформация всех сфер жизни, что предъявляет качественно новые требования к системе профессионального образования. На первый план выходит подготовка конкурентоспособных специалистов, способных к непрерывному самообразованию, критическому мышлению и самостоятельному поиску решений. В этих условиях особую значимость приобретает грамотная организация самостоятельной работы студентов, которая становится неотъемлемой частью учебного процесса и залогом формирования профессиональных компетенций.

Особое место в подготовке современных специалистов занимает междисциплинарный курс (МДК) «Графический дизайн и мультимедиа». Специфика данной дисциплины заключается в необходимости постоянного практического освоения быстроменяющихся программных продуктов, развитии креативного мышления и визуальной грамотности. Эффективное усвоение данного курса невозможно исключительно в рамках аудиторных занятий; оно требует качественно выстроенной самостоятельной работы студентов, которая должна быть обеспечена современным, интерактивным и доступным учебно-методическим сопровождением.

Актуальность исследования обусловлена несколькими факторами. Во-первых, необходимостью повышения качества профессиональной подготовки студентов средствами информационных и коммуникационных технологий. Во-вторых, стремительным развитием рынка графических и мультимедиа редакторов, среди которых особое место занимают мобильные и кроссплатформенные решения. В-третьих, дефицитом качественных электронных учебных пособий, разработанных с учётом специфики конкретных МДК и направленных именно на организацию самостоятельной деятельности обучающихся с использованием современного программного обеспечения.

Степень научной разработанности проблемы. Вопросы организации самостоятельной работы студентов в профессиональных образовательных организациях рассматривались в трудах отечественных учёных: В.В. Давыдова, М.И. Жалдака П.И. Пидкасистого, Т.И. Шамовой, А.В. Хуторского. Дидактические основы применения электронных учебных пособий и информационных технологий в образовании раскрыты в работах Н.В. Апальковой, А.П. Ершова, А.В. Могилёва, Т.С. Назаровой и др.. Методические аспекты преподавания графического дизайна и мультимедиа освещены в исследованиях А.В. Брусиловского, Н.Н. Демьяновой.

Вместе с тем, несмотря на значительный вклад указанных авторов в разработку теоретических и методических основ, в современной педагогической науке остаётся недостаточно изученным вопрос разработки электронных учебных пособий, ориентированных на организацию самостоятельной работы студентов именно по междисциплинарному курсу «Графический дизайн и мультимедиа» с использованием современных мобильных и кроссплатформенных редакторов, в частности CapCut.

Противоречие исследования заключается между объективной необходимостью эффективной организации самостоятельной работы студентов при изучении МДК «Графический дизайн и мультимедиа» с использованием современных доступных инструментов и недостаточной разработанностью специализированных электронных учебных пособий, ориентированных на работу в редакторе CapCut и включающих систему практических заданий с пошаговыми инструкциями.

Проблема исследования состоит в необходимости теоретического обоснования, практической разработки и опытной проверки электронного учебного пособия по МДК «Графический дизайн и мультимедиа» как эффективного средства организации самостоятельной работы студентов профессиональной образовательной организации.

Цель исследования заключается в теоретико-методическом обосновании, разработке и опытной проверке электронного учебного

пособия по МДК «Графический дизайн и мультимедиа» как средства организации самостоятельной работы студентов.

Объект исследования – процесс организации самостоятельной работы студентов профессиональной образовательной организации.

Предмет исследования – электронное учебное пособие по МДК 08.02 «Графический дизайн и мультимедиа» и условия его использования для организации самостоятельной работы студентов.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Изучить сущность, виды и особенности организации самостоятельной работы студентов в профессиональных образовательных организациях.
2. Раскрыть междисциплинарный характер курса «Графический дизайн и мультимедиа»: определить его цели, задачи, содержание и требования к результатам освоения.
3. Охарактеризовать электронные учебные пособия в образовательном процессе: раскрыть их понятие, классификацию и дидактические функции.
4. Провести сравнительный анализ существующих видео редакторов, выявить их преимущества и ограничения для организации самостоятельной работы студентов.
5. Обосновать выбор видео редактора «CapCut» в качестве новой платформы для самостоятельной работы студентов и ее применение в разработке электронного учебного пособия.
6. Провести сравнительный анализ востребованных сред разработки электронных пособий, выявить их преимущества и ограничения.
7. Обосновать выбор образовательной платформы «Stepik», как средство разработки электронного учебного пособия, для организации самостоятельной работы студентов.

8. Разработать электронное учебное пособие по МДК 08.02 «Графический дизайн и мультимедиа» в образовательной платформе «Stepik».

9. Провести опытную проверку разработанного электронного учебного пособия и оценить его результативность в организации самостоятельной работы студентов.

Методологическую основу исследования составляют положения о компетентностном подходе в образовании, теории самостоятельной работы и принципы создания электронных образовательных ресурсов.

В ходе проведения исследования применялись следующие *методы*:

– теоретические: анализ, синтез, обобщение и систематизация научной психолого-педагогической и методической литературы, нормативно-правовых документов, сравнительный анализ программных продуктов;

– эмпирические: педагогическое наблюдение, анкетирование, тестирование, анализ продуктов самостоятельной деятельности студентов, педагогический эксперимент.

Теоретическую основу исследования составили труды отечественных и зарубежных учёных, посвящённые проблемам организации самостоятельной работы, дидактическим функциям электронных средств обучения, а также методике преподавания дисциплин графического дизайна и мультимедиа.

База исследования – ГБПОУ «Южно-Уральский государственный технический колледж».

Структура выпускной квалификационной работы включает в себя введение, основную часть, состоящую из двух глав, заключение и список использованных источников.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕКТРОННЫХ УЧЕБНЫХ ПОСОБИЙ

1.1 Электронные учебные пособия в образовательном процессе:
понятие, классификация, дидактические функции

В условиях цифровизации образования и активного внедрения информационно-коммуникационных технологий в учебный процесс особую значимость приобретают электронные образовательные ресурсы, среди которых важное место занимают электронные учебные пособия (далее – ЭУП). Использование ЭУП позволяет существенно повысить качество обучения, обеспечить его индивидуализацию, визуализацию сложных процессов и организацию эффективной самостоятельной работы студентов.

Проблема разработки и использования электронных средств обучения на протяжении последних десятилетий находится в центре внимания отечественных и зарубежных исследователей. Фундаментальные основы теории и методики применения электронных учебных пособий заложены в трудах Н.В. Апальковой, С.А. Бешенкова А.П. Ершова, В.А. Извозчикова, Е.И. Машбиц, А.В. Могилёва, Т.С. Назаровой, И.В. Роберт, и др. учёных.

В педагогической литературе понятие «электронное учебное пособие» трактуется различными авторами по-разному, что обусловлено многоаспектностью данного феномена и его динамичным развитием. Так, И.В. Роберт определяет электронное учебное пособие как «программно-методический комплекс, обеспечивающий методически целесообразную интерактивную деятельность пользователя по овладению знаниями, умениями и навыками в рамках конкретной учебной дисциплины» [22, с. 45]. А.П. Ершов рассматривает ЭУП как «электронное издание учебного назначения, содержащее систематизированный учебный материал и

предназначенное для использования в образовательном процессе» [12, с. 78].

А.В. Могилёв подчёркивает, что электронное учебное пособие – это «не просто оцифрованный текст учебника, а качественно новое средство обучения, обладающее интерактивностью, мультимедийностью, адаптивностью и способное обеспечить обратную связь с пользователем» [17, с. 112]. Т.С. Назарова акцентирует внимание на дидактической направленности ЭУП, определяя его как «средство обучения, реализующее определённую дидактическую цель и обеспечивающее достижение планируемых образовательных результатов» [18, с. 56].

Обобщая подходы различных авторов, можно выделить следующие характерные признаки электронного учебного пособия:

- наличие структурированного учебного материала, соответствующего содержанию конкретной учебной дисциплины или её раздела;
- соответствие государственным образовательным стандартам и учебным программам;
- интерактивность, обеспечивающая активное взаимодействие пользователя с содержанием пособия;
- мультимедийность, предполагающая использование текста, графики, аудио- и видеoinформации, анимации;
- наличие системы контроля и самоконтроля, обеспечивающей обратную связь;
- возможность адаптации к индивидуальным особенностям обучающегося;
- наличие методического аппарата, включающего цели, задачи, указания, рекомендации.

Важно отличать электронные учебные пособия от других видов электронных образовательных ресурсов (ЭОР). Электронные образовательные ресурсы представляют собой более широкое понятие и

включают в себя электронные учебники, электронные библиотеки, образовательные порталы, онлайн-курсы, обучающие программы, мультимедийные презентации, видеоуроки и другие цифровые материалы учебного назначения. Электронное учебное пособие является частным случаем ЭОР и отличается своей целостностью, системностью и методической завершённостью.

В отличие от электронного учебника, который, как правило, представляет собой полную цифровую версию печатного издания, электронное учебное пособие может быть посвящено отдельному разделу, теме или аспекту дисциплины и иметь более узкую специализацию. ЭУП часто разрабатывается для организации конкретных видов учебной деятельности, в том числе самостоятельной работы студентов.

В педагогической литературе выделяются различные классификации электронных учебных пособий по ряду оснований. Рассмотрим основные из них.

По назначению и месту в учебном процессе выделяют:

- базовые электронные учебные пособия, обеспечивающие изучение основного содержания дисциплины;
- дополнительные электронные учебные пособия, расширяющие и углубляющие изучаемый материал;
- практикумы и лабораторные работы в электронной форме, направленные на формирование практических умений и навыков;
- электронные пособия для организации самостоятельной работы студентов;
- электронные пособия для контроля и оценки знаний.

По характеру представляемой информации различают:

- текстовые электронные пособия, содержащие преимущественно текстовую информацию;

- мультимедийные электронные пособия, использующие различные формы представления информации: текст, графику, аудио, видео, анимацию;

- интерактивные электронные пособия, обеспечивающие активное взаимодействие пользователя с содержанием;

- гипертекстовые электронные пособия, построенные на принципах нелинейной навигации по материалу.

По форме реализации выделяют:

- локальные электронные учебные пособия, размещаемые на компакт-дисках или локальных серверах;

- сетевые электронные учебные пособия, доступные через Интернет;

- мобильные электронные учебные пособия, адаптированные для использования на мобильных устройствах;

- комбинированные электронные учебные пособия, сочетающие различные формы реализации.

По степени интерактивности различают:

- пассивные электронные пособия, предоставляющие информацию в готовом виде без возможности взаимодействия;

- частично интерактивные пособия, содержащие отдельные элементы взаимодействия (тесты, задания);

- полностью интерактивные пособия, обеспечивающие активное взаимодействие пользователя со всеми компонентами содержания.

По дидактической цели выделяют:

- информационные электронные пособия, направленные на передачу знаний;

- тренинговые электронные пособия, ориентированные на формирование умений и навыков;

- контролирующие электронные пособия, предназначенные для проверки знаний;

– комбинированные электронные пособия, реализующие несколько дидактических целей.

Как отмечает Н.В. Апалькова, «выбор типа электронного учебного пособия определяется спецификой учебной дисциплины, целями и задачами обучения, контингентом обучающихся и условиями организации учебного процесса» [7, с. 89].

Электронные учебные пособия выполняют в образовательном процессе ряд важных дидактических функций. Рассмотрим основные из них.

1. Информационная функция заключается в представлении учебного материала в структурированном, систематизированном виде. ЭУП обеспечивает доступ к учебной информации, её хранение и передачу обучающимся. Мультимедийные возможности ЭУП позволяют визуализировать сложные процессы, представить информацию в наглядной и доступной форме.

2. Обучающая функция проявляется в организации учебной деятельности студентов, обеспечении поэтапного освоения материала, формировании знаний, умений и навыков. ЭУП предоставляет возможность индивидуализации обучения, адаптации темпа и уровня сложности к особенностям конкретного обучающегося.

3. Развивающая функция связана с развитием познавательных процессов: внимания, памяти, мышления, воображения. Интерактивные элементы ЭУП стимулируют активную познавательную деятельность, развивают критическое мышление, творческие способности.

4. Контролирующая функция обеспечивается наличием в ЭУП системы тестов, заданий, упражнений, позволяющих осуществлять текущий, промежуточный и итоговый контроль знаний. Обратная связь, предоставляемая ЭУП, позволяет студенту оценить уровень своей подготовленности, выявить пробелы и скорректировать учебную деятельность.

5. Мотивационная функция проявляется в повышении интереса к изучению дисциплины за счёт использования мультимедийных средств, интерактивных элементов, игровых технологий. Визуальная привлекательность, интерактивность, возможность самостоятельного выбора траектории обучения способствуют формированию положительной мотивации к учёбе.

6. Ориентирующая функция заключается в навигации по учебному материалу, предоставлении рекомендаций по изучению содержания, определении оптимальной траектории обучения. Гипертекстовая структура ЭУП позволяет студенту самостоятельно выбирать последовательность изучения тем и разделов.

7. Коммуникативная функция реализуется через возможность взаимодействия студента с преподавателем, другими обучающимися, экспертами посредством встроенных средств коммуникации (форумы, чаты, электронная почта). Это особенно важно при организации дистанционного и смешанного обучения.

8. Адаптивная функция проявляется в возможности подстройки содержания и темпа обучения под индивидуальные особенности студента: уровень подготовки, скорость усвоения материала, предпочтительный стиль обучения. Адаптивные ЭУП анализируют действия пользователя и предлагают соответствующие учебные материалы.

Помимо дидактических функций, электронные учебные пособия должны удовлетворять ряду требований, обеспечивающих их эффективность в образовательном процессе.

Требования к содержанию:

- соответствие государственному образовательному стандарту и учебной программе;
- научная достоверность и актуальность представленного материала;
- логическая структурированность и системность изложения;

- доступность изложения, соответствующая уровню подготовки обучающихся;

- наличие методического аппарата: целей, задач, указаний, рекомендаций, глоссария.

Требования к дизайну и интерфейсу:

- эргономичность и удобство навигации;
- визуальная привлекательность и эстетичность оформления;
- единообразие стиля оформления всех элементов;
- читаемость текста и наглядность графических элементов;
- интуитивно понятный интерфейс, не требующий специальных навыков для работы.

Требования к функциональности:

- наличие интерактивных элементов, обеспечивающих активное взаимодействие;
- возможность мультимедийного представления информации;
- наличие системы контроля и самоконтроля;
- возможность поиска информации по пособию;
- возможность печати отдельных фрагментов;
- совместимость с различными операционными системами и устройствами.

Требования к техническим характеристикам:

- оптимальный объём, обеспечивающий быструю загрузку и работу;
- минимальные системные требования, доступные большинству пользователей;
- надёжность и стабильность работы;
- возможность обновления и дополнения содержания.

Как отмечает В.А. Извозчиков, «эффективность электронного учебного пособия определяется не столько его техническим совершенством, сколько методической целесообразностью использования, соответствием дидактическим принципам и образовательным целям» [14, с. 67].

Особое значение электронные учебные пособия приобретают при организации самостоятельной работы студентов. ЭУП, предназначенные для самостоятельной работы, должны обладать следующими специфическими характеристиками:

- наличием подробных инструкций и рекомендаций по выполнению заданий;
- возможностью самоконтроля и самооценки результатов;
- дифференциацией заданий по уровню сложности;
- наличием примеров и образцов выполнения заданий;
- возможностью получения оперативной обратной связи;
- обеспечением мотивации к самостоятельной деятельности.

В современных условиях развития мобильного обучения и использования смартфонов и планшетов в образовательных целях особую актуальность приобретают мобильные электронные учебные пособия. Они обеспечивают доступ к учебным материалам в любое время и в любом месте, что особенно важно для организации самостоятельной работы студентов. Мобильные ЭУП должны быть адаптированы к небольшим экранам мобильных устройств, иметь упрощённый интерфейс и оптимизированный объём контента.

Анализ научной литературы показывает, что разработка электронных учебных пособий является сложным междисциплинарным процессом, требующим совместных усилий педагогов, методистов, программистов, дизайнеров. Как отмечает С.А. Бешенков, «качественное электронное учебное пособие – это результат интеграции педагогических, методических, технических и дизайнерских решений, направленных на достижение образовательных целей» [8, с. 45].

Таким образом, электронные учебные пособия представляют собой эффективное средство обучения, обладающее широкими дидактическими возможностями. Они выполняют информационную, обучающую, развивающую, контролирующую, мотивационную, ориентирующую,

коммуникативную и адаптивную функции. Классификация ЭУП по различным основаниям позволяет выбрать оптимальный тип пособия для конкретных образовательных целей и условий. Особую значимость электронные учебные пособия приобретают при организации самостоятельной работы студентов, обеспечивая её методическое сопровождение, интерактивность, адаптивность и возможность самоконтроля. Разработка качественных ЭУП требует учёта содержания учебной дисциплины, особенностей контингента обучающихся, дидактических принципов и современных технических возможностей, что и определяет актуальность исследования существующих электронных образовательных ресурсов по направлению «Графический дизайн и мультимедиа» и выявления дефицитов для организации самостоятельной работы студентов.

1.2 Сущность, виды и особенности организации самостоятельной работы студентов в профессиональных образовательных организациях

В условиях стремительного обновления знаний и технологий, характерных для современного этапа развития общества, перед системой профессионального образования стоит задача подготовки конкурентоспособного специалиста, способного к непрерывному самообразованию, критическому осмыслению информации и самостоятельному принятию решений. Ключевую роль в решении данной задачи играет организация самостоятельной работы студентов, которая рассматривается педагогической наукой как важнейший компонент учебного процесса и эффективное средство формирования профессиональных компетенций.

Проблема организации самостоятельной работы обучающихся на протяжении длительного времени находится в центре внимания отечественных исследователей. Фундаментальные основы теории

самостоятельной учебной деятельности заложены в трудах таких ученых, как: В. В. Давыдов, Я. А. Коменский, Н. А. Половникова, К. Д. Ушинский, А. В. Хуторский, Т. И. Шамова, и мн. др.

В педагогической литературе понятие «самостоятельная работа» трактуется неоднозначно, что обусловлено многоаспектностью данного феномена. Так, П. И. Пидкасистый определяет самостоятельную работу как «вид познавательной деятельности индивида, который осуществляется без непосредственного участия преподавателя, но по его заданию и при его периодическом руководстве и контроле» [19, с. 142]. Т.И. Шамова акцентирует внимание на активности субъекта, рассматривая самостоятельную работу как «систематическую, целенаправленную познавательную деятельность студентов, осуществляемую без непосредственного руководства преподавателя по заданию последнего» [25, с. 78].

А.В. Хуторской подчёркивает, что самостоятельная работа – это не просто выполнение заданий без контроля преподавателя, а особая форма организации учебной деятельности, при которой студент «сам ставит цели, планирует деятельность, выбирает способы и средства её выполнения, осуществляет контроль и оценку полученных результатов» [24, с. 95].

Е.С. Полат отмечает, что в условиях модернизации образования самостоятельная работа приобретает особую значимость, поскольку именно она «становится основным способом приобретения знаний и умений, формирования опыта творческой деятельности» [20, с. 56].

Обобщая подходы различных авторов, можно выделить следующие характерные признаки самостоятельной работы:

- познавательная активность и инициативность студента;
- осознанность и целенаправленность деятельности;
- выполнение заданий без непосредственного руководства преподавателя, но в рамках его общего руководства;
- наличие системы контроля и самоконтроля;

– ориентация на достижение определённых образовательных результатов.

В зависимости от основания классификации в педагогической науке выделяют различные виды самостоятельной работы.

По дидактической цели различают:

1. Подготовительную самостоятельную работу, направленную на актуализацию ранее усвоенных знаний и подготовку к восприятию нового материала.

2. Работу по приобретению новых знаний, связанную с изучением новых тем и разделов.

3. Работу по закреплению и систематизации знаний, включающую выполнение упражнений, решение задач, составление конспектов.

4. Творческую самостоятельную работу, направленную на решение нестандартных задач, выполнение исследовательских и проектных заданий.

По характеру познавательной деятельности выделяют репродуктивную, поисковую и творческую самостоятельную работу. Репродуктивная работа предполагает воспроизведение знаний и способов деятельности по образцу. Поисковая деятельность связана с нахождением новых способов решения задач на основе уже имеющихся знаний. Творческая самостоятельная работа характеризуется созданием нового продукта, выдвижением оригинальных идей, проведением исследований [21, с. 103].

По форме выполнения самостоятельная работа может быть индивидуальной, групповой и фронтальной. Индивидуальная работа предполагает выполнение заданий каждым студентом в соответствии с его личным темпом и уровнем подготовки. Групповая форма организации способствует развитию коммуникативных навыков, умения работать в команде, распределять обязанности. Фронтальная самостоятельная работа выполняется всеми студентами одновременно над одним и тем же заданием.

По месту выполнения выделяют аудиторную и внеаудиторную самостоятельную работу. Аудиторная самостоятельная работа осуществляется под непосредственным контролем преподавателя в процессе практических и лабораторных занятий. Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентами самостоятельно во внеучебное время и включает чтение литературы, подготовку сообщений и докладов, выполнение домашних заданий, курсовых и выпускных квалификационных работ, участие в научно-исследовательской деятельности.

Особое значение самостоятельная работа приобретает в профессиональных образовательных организациях, что обусловлено рядом особенностей. Во-первых, в соответствии с требованиями Федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования [6], на самостоятельную работу студентов отводится значительная часть учебного времени – до 50 % от общего объёма учебной нагрузки. Во-вторых, специфика профессионального образования предполагает формирование не только теоретических знаний, но и практических умений и навыков, что невозможно без систематической самостоятельной отработки профессиональных действий.

В-третьих, в условиях реализации компетентностного подхода, закреплённого в ФГОС СПО, самостоятельная работа становится основным механизмом формирования общих и профессиональных компетенций. Студент, выполняя задания самостоятельно, не только усваивает знания, но и учится применять их в профессиональной деятельности, развивает способность к самоорганизации, самоконтролю и самооценке.

Организация самостоятельной работы в ПОО имеет свои специфические особенности:

1. Тесная связь с будущей профессиональной деятельностью – задания должны моделировать реальные профессиональные ситуации.

2. Дифференцированный подход к студентам с учётом их индивидуальных особенностей, уровня подготовки и темпа усвоения материала.

3. Использование современных информационных и коммуникационных технологий, электронных образовательных ресурсов, что особенно актуально в условиях цифровизации образования.

4. Систематический контроль и оценка результатов самостоятельной работы со стороны преподавателя.

5. Методическое сопровождение самостоятельной работы, включающее наличие учебных пособий, методических указаний, электронных ресурсов.

Важным аспектом организации самостоятельной работы является её мотивация. Как отмечает Н. А. Половникова, «без внутренней мотивации студента к самостоятельной деятельности невозможно достичь высоких образовательных результатов» [21, с. 89]. Мотивация к самостоятельной работе формируется через осознание студентами её значимости для будущей профессиональной деятельности, через создание ситуаций успеха, через использование современных интерактивных форм и методов обучения.

В современных условиях особую роль в организации самостоятельной работы приобретают электронные образовательные ресурсы и информационно-коммуникационные технологии. Электронные учебные пособия, онлайн-курсы, мультимедийные ресурсы, интерактивные тренажёры позволяют обеспечить доступ к учебной информации в любое время и в любом месте, визуализировать сложные процессы, обеспечить интерактивность и адаптивность обучения. Это особенно важно для студентов ПОО, которые зачастую совмещают учёбу с работой и нуждаются в гибких формах организации учебного процесса.

Таким образом, самостоятельная работа студентов представляет собой сложный, многоаспектный феномен, включающий различные виды,

формы и уровни познавательной деятельности. В профессиональных образовательных организациях самостоятельная работа приобретает особое значение как средство формирования профессиональных компетенций, развития способности к самообразованию и непрерывному профессиональному росту. Эффективная организация самостоятельной работы требует учёта специфики изучаемых дисциплин, индивидуальных особенностей студентов, применения современных педагогических технологий и электронных образовательных ресурсов, что и определяет актуальность разработки специализированных электронных учебных пособий, направленных на организацию самостоятельной деятельности обучающихся.

1.3. Междисциплинарный характер курса «Графический дизайн и мультимедиа»: цели, задачи, содержание и требования к результатам освоения

В системе СПО междисциплинарные курсы (МДК) занимают особое место, поскольку именно они обеспечивают интеграцию теоретических знаний и практических умений, необходимых для выполнения профессиональных задач. Согласно ФГОС СПО, МДК представляет собой комплексную учебную дисциплину, объединяющую содержание нескольких смежных дисциплин и направленную на формирование профессиональных компетенций в рамках конкретного профессионального модуля [6].

Курс «Графический дизайн и мультимедиа» является ярким примером междисциплинарной интеграции, что обусловлено самой природой графического дизайна как синтетической творческой деятельности. Под графическим дизайном понимается художественно-проектная деятельность по созданию визуальных коммуникаций, осуществляемая посредством графических средств (знаков, шрифтов, иллюстраций, цвета, композиции) и

направленная на передачу информации определённой целевой аудитории [9, с. 45]. Мультимедиа, в свою очередь, предполагает использование совокупности текстовых, графических, аудио- и видеoinформаций, представленных в цифровой форме и обрабатываемых с помощью технических средств [12, с. 78].

Междисциплинарный характер курса проявляется в интеграции содержания следующих областей знаний и учебных дисциплин:

1. Информационные технологии – освоение профессиональных графических редакторов, работа с растровой и векторной графикой, цифровая обработка изображений, вёрстка, анимация, видеомонтаж.

2. Изобразительное искусство и цветоведение – основы композиции, колористики, теории цвета, цветовых гармоний, психологии восприятия цвета.

3. Типографика и шрифтовое оформление – изучение шрифтовых гарнитур, правил набора, иерархии текста, принципов читаемости.

4. Композиция и макетирование – законы построения визуального пространства, пропорции, ритм, равновесие, контраст, модульные сетки.

5. Реклама и маркетинговые коммуникации – основы создания рекламной продукции, брендинга, визуальной идентичности, афиш, баннеров, логотипов.

6. История искусства и дизайна – знание исторических стилей, направлений, тенденций развития визуальной культуры.

7. Мультимедийные технологии – создание анимации, интерактивного контента, видеопродукции, презентаций, цифровых историй.

Как отмечает А. В. Брусиловский, «именно междисциплинарный характер курса позволяет студентам увидеть целостную картину профессиональной деятельности, научиться применять знания из разных областей в решении единой творческой задачи» [9, с. 32].

Цель МДК 08.02 «Графический дизайн и мультимедиа» заключается в формировании у студентов системы теоретических знаний и практических умений в области создания графической и мультимедийной продукции, развитии профессионального художественно-графического мышления и освоении современных цифровых инструментов для решения профессиональных задач.

Для достижения указанной цели междисциплинарный курс решает следующие задачи:

1. Сформировать у студентов представления о месте и роли графического дизайна и мультимедиа в системе современных визуальных коммуникаций.
2. Обеспечить освоение теоретических основ композиции, цветоведения, типографики и макетирования.
3. Научить студентов работать в современных графических и мультимедийных редакторах на профессиональном уровне.
4. Развить художественно-графическое мышление, креативность и визуальную грамотность.
5. Сформировать умение создавать различные виды графической продукции: логотипы, фирменный стиль, рекламные баннеры, афиши, коллажи, буклеты, визитные карточки, презентации.
6. Освоить технологии создания мультимедийного контента: анимации, видеороликов, интерактивных презентаций.
7. Воспитать эстетический вкус, чувство стиля и ответственность за качество создаваемого визуального продукта.
8. Развить навыки самостоятельной работы с профессиональным программным обеспечением и цифровыми ресурсами.

Содержание междисциплинарного курса 08.02 «Графический дизайн и мультимедиа», согласно Профессиональному модулю 08.02. «Графический дизайн и мультимедиа», утвержденный ГБПОУ «Южно-Уральский государственный технический колледж» [31]:

Тема 08.02.01 Компьютерная графика

Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики. Физические основы компьютерной графики. Соответствие цветов и управление цветом. Форматы хранения графических изображений. Практические занятия и лабораторные работы не предусмотрены.

Тема 08.02.02 Векторная графика

Особенности векторной графики. Редактор векторной графики. Редактор разработки мультимедийного контента.

Тематика практических и лабораторных работ:

1. Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.
2. Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом.
3. Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень.
4. Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия.
5. Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений.

Практические и лабораторные работы в среде редактора компьютерной анимации:

- 1 Создание статических изображений.
- 2 Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация.
- 3 Создание автоматической анимации.
- 4 Разработка программной анимации объектов.
- 5 Создание анимации средствами ActionScript 3.0.
- 6 Создание простых сценариев. Работа с событиями.
- 7 Работа с функциями в ActionScript 3.0.
- 8 Рисование в ActionScript 3.0. Циклы.
- 9 Создание Flash-баннера и Gif-анимации.
- 10 Создание игрового приложения.

Тема 08.02.03 Растровая графика

Особенности растровой графики. Редактор растровой графики.

Тематика практических занятий и лабораторных работ. Работа в среде редактора растровой графики:

1 Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики.

2 Освоение инструментов выделения и трансформации областей.

Рисование и раскраска.

3 Создание и редактирование изображения.

4 Работа с масками. Векторные контуры фигуры.

5 Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры.

6 Работа со стилями слоев и фильтрами.

7 Создание коллажей. Фотомонтаж.

8 Корректировка цифровых фотографий.

9 Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн.

10 Создание анимированных изображений.

11 Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта.

12 Создание макета сайта, буклета.

13 Создание рекламного баннера.

14 Изображения для Web. Создание Gif-анимаций.

Тема 08.02.04 Трехмерная графика

Основы трехмерной графики. Основы построения сцен. 3D моделирования.

Тематика практических занятий и лабораторных работ:

1 Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики.

2 Освоение основных инструментов редактора 3D графики.

3 Создание и редактирование трехмерных объектов.

4 Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.

5 Создание сложных трёхмерных сцен.

Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа при изучении раздела 2:

- 1 Изучение дополнительной литературы и интернет-ресурсов.
- 2 Самостоятельное освоение средств разработки графических изображений и мультимедиа.
- 3 Выполнение индивидуальных заданий.
- 4 Оформление отчетов по практическим и лабораторным работам.

Требования к результатам освоения курса, утвержденные ГБПОУ «Южно-Уральский государственный технический колледж» [31], предполагают формирование у студентов следующих компетенций:

Профессиональные компетенции (ПК) 8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложений с учетом современных тенденций в области веб-разработки [31]. Студент должен уметь:

- создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений;
- создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях;
- использовать специальные графические редакторы.

Общие компетенции (ОК) 1-11 [31].

Как отмечает Н.Н. Демьянова, «результатом освоения МДК «Графический дизайн и мультимедиа» должно стать не просто знание программных продуктов, а способность студента самостоятельно решать комплексные профессиональные задачи – от постановки творческого замысла до создания готового визуального продукта, соответствующего современным требованиям рынка» [11, с. 67].

Важной особенностью курса является его ориентация на самостоятельную работу студентов. Специфика МДК 08.02 такова, что освоение программного обеспечения, развитие художественного вкуса, накопление визуального опыта невозможно в рамках только аудиторных занятий. Значительная часть учебного времени отводится на

самостоятельную работу: выполнение творческих проектов, создание портфолио, изучение дополнительных материалов, освоение новых инструментов и приёмов. Именно поэтому курс требует качественно выстроенного учебно-методического сопровождения, включающего современные электронные учебные пособия, обеспечивающие студентов необходимыми теоретическими знаниями, пошаговыми инструкциями, примерами и заданиями для самостоятельной работы.

Анализ нормативно-рекомендательной базы курса показывает, что его содержание постоянно обновляется в соответствии с развитием программного обеспечения и тенденциями рынка графического дизайна. Это требует от преподавателя гибкости в планировании учебного процесса и от студента – готовности к непрерывному самообразованию, что ещё раз подтверждает необходимость использования современных электронных учебных пособий как средства организации самостоятельной работы.

Таким образом, МДК 08.02 «Графический дизайн и мультимедиа» представляет собой междисциплинарную образовательную область, объединяющую знания из информационных технологий, изобразительного искусства, цветоведения, композиции, типографики, рекламы и мультимедийных технологий. Цель, задачи, содержание и требования к результатам освоения курса направлены на формирование у студентов профессиональных компетенций в области создания графической и мультимедийной продукции. Междисциплинарный характер курса и его практическая направленность обуславливают особую значимость самостоятельной работы студентов, которая должна быть обеспечена качественным учебно-методическим сопровождением, в том числе с использованием современных электронных учебных пособий.

Выводы по Главе 1

В первой главе были проанализированы теоретические основы организации самостоятельной работы студентов, изучающих МДК «Графический дизайн и мультимедиа» с применением электронных учебных пособий (ЭУП).

Было уточнено само определение ЭУП: можно подчеркнуть, что это далеко не обычная цифровая копия бумажного учебника, а сложный программно-методический комплекс, обладающий высоким уровнем интерактивности, мультимедийности и встроенными функциями обратной связи. Также была проведена четкая систематизация ЭУП по разным критериям (целевое назначение, формат реализации, степень интерактивности и другие параметры) и сформулированы базовые требования к ним, что крайне важно для грамотного проектирования и осознанного выбора подобных материалов.

Были выделены дидактические функции ЭУП, особенно значимые для самостоятельной работы: они не только передают знания, но и помогают студенту планировать деятельность, контролировать и оценивать свои результаты.

Вдобавок к этому, сущность самостоятельной работы студентов была тщательно рассмотрена как важнейший инструмент формирования компетенций: она предполагает не механическое выполнение заданий, а осознанное целеполагание, выбор способов решения задач и самоанализ при методическом сопровождении преподавателя.

Специфика МДК «Графический дизайн и мультимедиа» является ярко выраженной междисциплинарной спецификой и требует масштабной практической тренировки умений, включая уверенное обращение с векторной и растровой графикой, трехмерным моделированием, анимацией и прочими цифровыми инструментами. Именно по этой причине большая

доля учебного времени должна быть переведена в формат самостоятельной или лабораторной работы.

Доказана необходимость использования ЭУП как инструмента сопровождения самостоятельной работы. При этом главным критерием их эффективности выступает не техническая сложность, а соответствие педагогическим задачам и образовательным целям.

Таким образом, в первой главе сформирована теоретическая база исследования: раскрыты ключевые понятия, определены функции и требования к ЭУП, показана роль самостоятельной работы и специфика изучаемого курса. Это создаёт основу для анализа существующих ЭУП и выявления их недостатков — задачи, которую предстоит решить во второй главе.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА И ОПЫТНАЯ ПРОВЕРКА ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНОГО ПОСОБИЯ ПО МДК «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА

2.1 Сравнительный анализ средств разработки электронных учебных пособий и обоснование выбора платформы «Stepik» в качестве инструмента реализации практической части

Для разработки электронного учебного пособия существует большое количество цифровых платформ, различающихся по назначению, функциональным возможностям и уровню сложности. При выборе инструмента необходимо учитывать возможность размещения теоретического и мультимедийного материала, создания практических заданий, организации контроля знаний, а также удобство работы автора и обучающегося.

Для сравнительного анализа были рассмотрены четыре платформы: iSpring Learn, Stepik, CoreApp и TestPad.

iSpring Learn

iSpring Learn — облачная система управления обучением (LMS), предназначенная для создания, размещения и организации электронных курсов. Платформа позволяет использовать текстовые и мультимедийные материалы, тесты, практические задания и готовые электронные курсы.

К основным *преимуществам iSpring Learn* относятся:

- широкий набор инструментов для электронного обучения;
- поддержка текста, изображений, аудио, видео и презентаций;
- создание тестов и автоматическая проверка результатов;
- возможность структурирования учебного материала в курсы и разделы;
- большая система статистики и контроля результатов усвоения;
- поддержка мобильного обучения.

К *недостаткам* можно отнести:

- относительно высокую сложность при использовании расширенных возможностей;
- наличие большого количества функций, которые могут быть избыточными для небольшого учебного проекта;
- необходимость использования дополнительных инструментов iSpring для создания сложного интерактивного контента.

Вывод: iSpring Learn является функциональным профессиональным решением, однако для разработки небольшого электронного учебного пособия его возможности могут быть избыточными.

Stepik

Stepik — образовательная платформа для создания и размещения онлайн-курсов. Основной принцип её работы заключается в последовательном представлении учебного материала в виде разделов, уроков и отдельных шагов. В курс можно включать текст, изображения, видео, дополнительные материалы, тесты и практические задания.

К *преимуществам* Stepik относятся:

- понятный и удобный интерфейс;
- возможность создания и публикации учебных курсов;
- поддержка текстового и мультимедийного контента;
- большое количество типов учебных заданий;
- автоматическая проверка ряда заданий;
- возможность последовательного построения учебного материала;
- инструменты контроля результатов обучения;
- доступ к курсам через браузер и мобильные устройства;
- отсутствие необходимости устанавливать специальное программное обеспечение.

К *недостаткам* платформы относятся:

- ограниченные возможности индивидуального визуального оформления курса;

- часть дополнительных возможностей зависит от условий использования платформы;

- для создания сложного мультимедийного контента могут потребоваться сторонние программы.

Вывод: в целом Stepik сочетает необходимые для электронного учебного пособия инструменты с относительно простой организацией работы, что делает платформу подходящей для самостоятельной разработки учебного курса.

CoreApp

CoreApp — онлайн-конструктор образовательных курсов, предназначенный для создания интерактивных учебных материалов без программирования. Платформа предоставляет инструменты для создания уроков, тестов, тренажёров, викторин и других интерактивных элементов.

Преимуществами CoreApp являются:

- визуальный конструктор без необходимости программирования;
- большое количество интерактивных элементов;
- возможность создания тестов и тренажёров;
- использование мультимедийных материалов;
- возможность адаптации курсов для различных устройств;
- наличие инструментов для быстрого создания учебного контента.

Недостатками являются:

- большое количество функций может усложнять разработку небольшого курса;
- часть возможностей предоставляется в зависимости от выбранного тарифа;
- отдельные функции ориентированы на создание комплексных образовательных проектов и онлайн-школ.

Вывод: CoreApp является перспективным инструментом для создания интерактивных курсов, однако для поставленной в работе задачи часть его возможностей не является необходимой.

TestPad

TestPad — сервис, ориентированный преимущественно на создание тестов и проведение проверки знаний. Он позволяет быстро формировать различные виды проверочных заданий и получать результаты их выполнения.

К *преимуществам* TestPad относятся:

- простой процесс создания тестов;
- различные типы проверочных заданий;
- удобство проведения контроля знаний;
- возможность быстрого получения результатов;
- небольшой порог освоения.

К *недостаткам* относятся:

- основная ориентация на тестирование;
- ограниченные возможности создания полноценного электронного учебного курса;
- недостаточные возможности для последовательного представления теоретического, мультимедийного и практического материала.

Таким образом, TestPad целесообразно использовать преимущественно как инструмент контроля знаний, но его возможностей недостаточно для реализации полноценного электронного учебного пособия в качестве самостоятельной платформы.

Обоснование выбора платформы Stepik

По результатам проведённого анализа было установлено, что каждая из рассмотренных платформ имеет определённую область применения. Для реализации практической части, а именно для разработки электронного учебного пособия была выбрана платформа Stepik.

При ознакомлении с рассмотренными платформами, Stepik оказался наиболее понятным и удобным для решения поставленной задачи. Структура платформы позволяет сосредоточиться непосредственно на содержании электронного пособия, не тратя лишнее время на освоение

сложных технических инструментов. Данный фактор имеет практическое значение, поскольку разрабатываемое пособие предполагает поэтапное изучение материала и выполнение последовательных действий.

Таким образом, выбор Stepik основан не только на субъективном удобстве работы с платформой, но и на соответствии её функциональных возможностей целям и содержанию разрабатываемого электронного учебного пособия.

2.2 Сравнительный анализ редакторов видео и обоснование выбора настольного редактора «CapCut» для организации самостоятельной работы студентов

Для практической реализации электронного учебного пособия необходимо выбрать видеоредактор, который будет соответствовать уровню подготовки студентов и позволит сформировать базовые навыки видеомонтажа. Поскольку студенты только начинают знакомиться с обработкой видеоматериалов, основными критериями выбора являются понятный интерфейс, доступность основных инструментов монтажа, возможность работы с видео, аудио и текстом, а также наличие дополнительных функций, позволяющих постепенно усложнять практические задания.

Movavi Video Editor представляет собой настольный видеоредактор, ориентированный в том числе на начинающих пользователей.

Программа имеет понятный интерфейс и предоставляет инструменты для обрезки и объединения видео, добавления текста, музыки, переходов и эффектов. К преимуществам относится относительно быстрое освоение основных функций, однако часть возможностей доступна только в платной версии, что может создавать ограничения при организации обучения для группы студентов.

DaVinci Resolve является профессиональным решением, объединяющим видеомонтаж, цветокоррекцию, обработку звука и создание визуальных эффектов.

Программа обладает очень широкими возможностями и подходит для выполнения сложных профессиональных задач. Однако именно это является её недостатком для начинающих студентов: большое количество инструментов и сложная структура интерфейса увеличивают время освоения программы. Для выполнения базовых учебных заданий значительная часть профессиональных функций оказывается избыточной.

Shotcut — бесплатный видеоредактор с открытым исходным кодом, предоставляющий широкие возможности для монтажа и обработки видео.

Его преимуществами являются отсутствие платы за использование и поддержка различных форматов. Вместе с тем интерфейс и большое количество настроек могут представлять определенную сложность для пользователей, которые впервые работают с видеомонтажом.

CapCut Desktop представляет собой настольный видеоредактор, сочетающий базовые инструменты монтажа с современными средствами обработки видео.

В программе можно выполнять нарезку и объединение фрагментов, работать с временной шкалой, добавлять текст, музыку, переходы, эффекты и выполнять цветовую коррекцию. Дополнительным преимуществом является наличие инструментов искусственного интеллекта, которые могут использоваться на последующих этапах обучения. Интерфейс программы отличается понятной организацией основных инструментов, что делает её подходящей для первого знакомства с видеомонтажом.

Таким образом, рассмотренные программы обладают необходимыми средствами для создания видеороликов, однако отличаются уровнем сложности и направленностью.

На основании предложенных характеристик, для организации самостоятельной работы студентов был выбран *CapCut Desktop*, поскольку

он обеспечивает оптимальное сочетание функциональности и простоты освоения. Студенты могут последовательно изучить основные этапы видеомонтажа: импорт материалов, работу с временной шкалой, обрезку и объединение фрагментов, добавление текста, звука, переходов и эффектов. После освоения базовых операций возможно постепенное введение более сложных инструментов, включая цветокоррекцию, ключевые кадры и функции искусственного интеллекта.

Выбор CapCut обусловлен также тем, что программа позволяет получить практический результат уже на начальных этапах обучения. Это особенно важно при самостоятельной работе, когда студент должен ориентироваться в интерфейсе и выполнять задания без постоянной помощи преподавателя. Понятная логика работы программы снижает первоначальный порог входа и позволяет сосредоточиться непосредственно на изучении принципов видеомонтажа.

2.3 Структура и содержание электронного учебного пособия «Настольный видеоредактор CapCut» по МДК 08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Электронное учебное пособие «Настольный видеоредактор CapCut» реализовано на образовательной платформе «Stepik» в формате последовательного онлайн-курса. Выбор такой среды разработки обусловлен необходимостью обеспечить чёткую структуризацию учебного материала, удобную навигацию и возможность самостоятельной работы обучающихся с возвратом к пройденным этапам.

При проектировании структуры пособия учитывались:

- содержание изучаемой темы и логика освоения функционала видеоредактора;
- необходимость сочетания теоретических сведений с практическими заданиями;

- требования к организации самостоятельной работы студентов;
- последовательность формирования навыков — от базовых действий к комплексному выполнению задач.

Формат онлайн-курса на «Stepik» позволяет разбить материал на отдельные шаги и разделы, что обеспечивает поэтапное освоение «CapCut»: от запуска программы и создания проекта до самостоятельного монтажа и экспорта готового видеоролика.

Архитектурные особенности и интерфейс электронного учебного пособия

Пособие имеет многостраничную модульную структуру, где каждый раздел и шаг представляют собой отдельный экран, это обусловлено большим объёмом практических навыков, которые необходимо последовательно отработать.

Основные элементы интерфейса пособия:

- левое навигационное меню — содержит перечень разделов и подразделов курса, позволяет быстро переходить между темами и возвращаться к ранее изученному материалу;
- центральная область — предназначена для размещения основного учебного контента: текстовых пояснений, инструкций, скриншотов интерфейса CapCut, рекомендаций по выполнению заданий;
- верхняя панель — отображает информацию о текущем шаге, прогрессе освоения материала и статусе выполнения заданий.

Такая организация интерфейса обеспечивает удобство работы с курсом, наглядность структуры и возможность гибкого темпа обучения (рисунок 1).

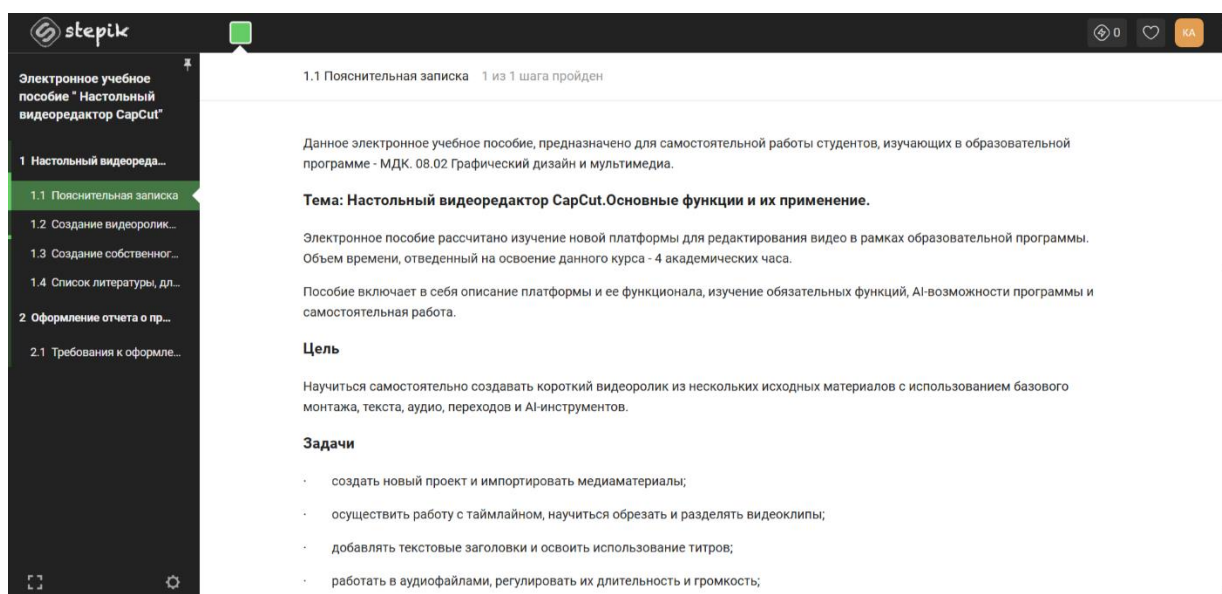


Рисунок 1 — Основные элементы интерфейса ЭУП

Структура электронного учебного пособия сформирована в соответствии с логикой освоения видеомонтажа и требованиями к формированию практических навыков.

Таблица 1 - Основные структурные элементы курса и их функциональное назначение

<i>Структурный элемент</i>	<i>Содержание и назначение</i>
Название электронного учебного пособия	Определяет тематику курса: «Настольный видеоредактор CapCut». Служит идентификатором учебного продукта и отражает его целевую направленность.
Пояснительная записка	Урок номер 1, Модуля 1. Содержит назначение пособия, тему, цель, задачи, планируемые результаты обучения и перечень материально-технического обеспечения. Является методологической основой курса.
Создание видеоролика «УРАЛ» в редакторе видео CapCut	Урок номер 2, Модуля 1. Основной практический раздел, в котором поэтапно рассматривается процесс создания видеоролика в CapCut. Включает последовательность действий от запуска программы до финального экспорта. Данный урок состоит из 7 подробных шагов.

Продолжение таблицы 1

Создание собственного клипа	Урок номер 3, Модуля 1. Обучающимся предлагается самостоятельно создать второй видеоролик на выбранную тему, применив освоенные навыки монтажа, работы с текстом, аудио и AI-инструментами.
Список литературы, для самостоятельного изучения	Урок номер 4, Модуля 1. Содержит перечень источников для дальнейшего изучения, включая ссылки на официальные руководства платформы.
Требования к оформлению отчета и рефлексия	Урок номер 1, Модуля 2. Определяют основные критерии и стандарты представления результатов практической деятельности, включая формат, объем, структуру и способы демонстрации результатов.

Далее на рисунках 2,3,4,5,6 и 7 представлены фрагменты уроков и основные структурные элементы учебного пособия.

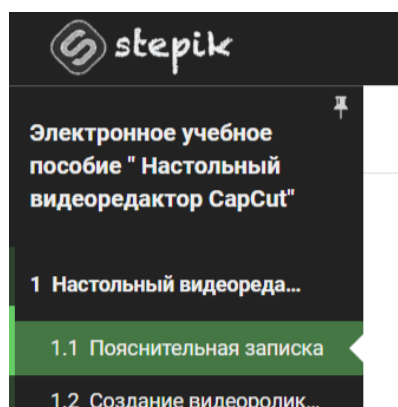


Рисунок 2 — Название электронного учебного пособия

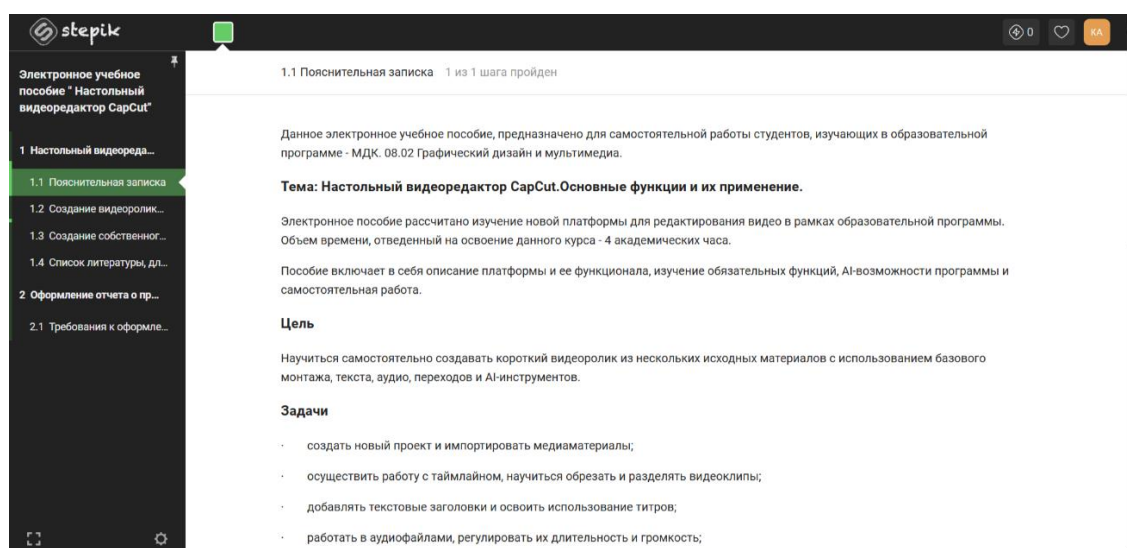


Рисунок 3 — Пояснительная записка

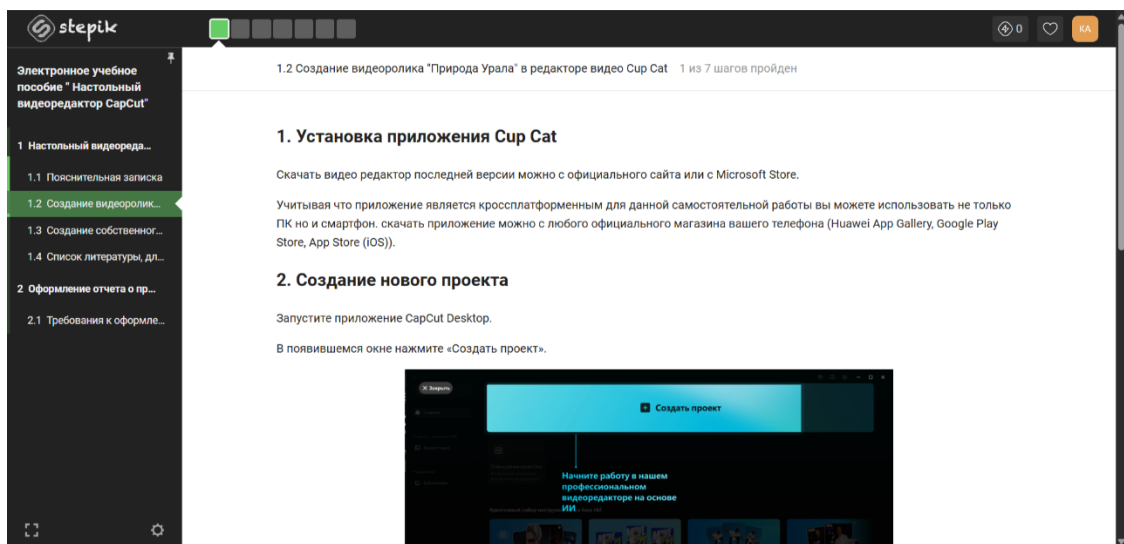


Рисунок 4 — Создание видеоролика «УРАЛ»



Рисунок 5 — Создание собственного клипа

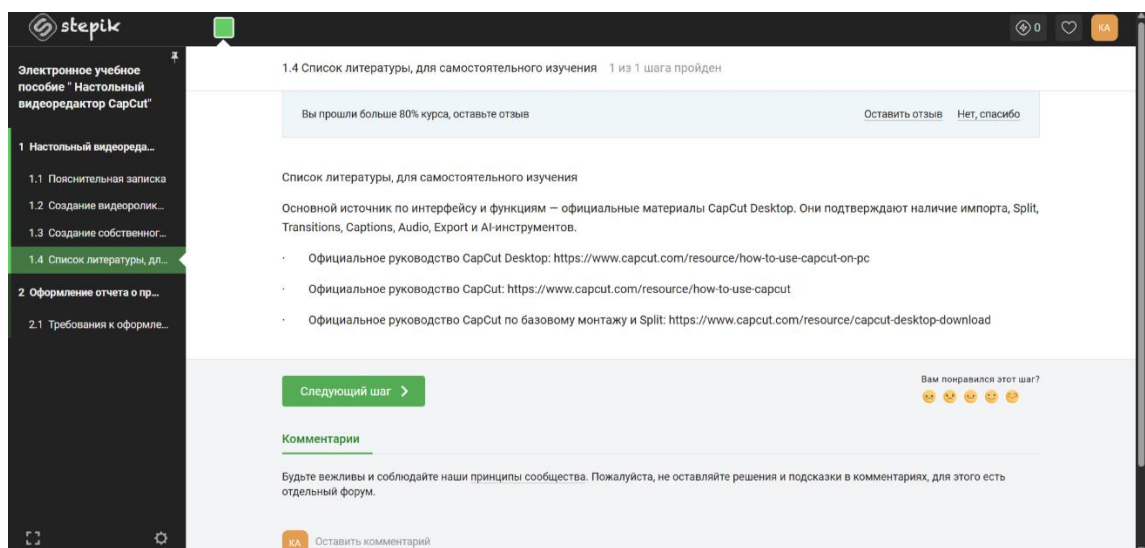


Рисунок 6 — Список литературы, для самостоятельного изучения

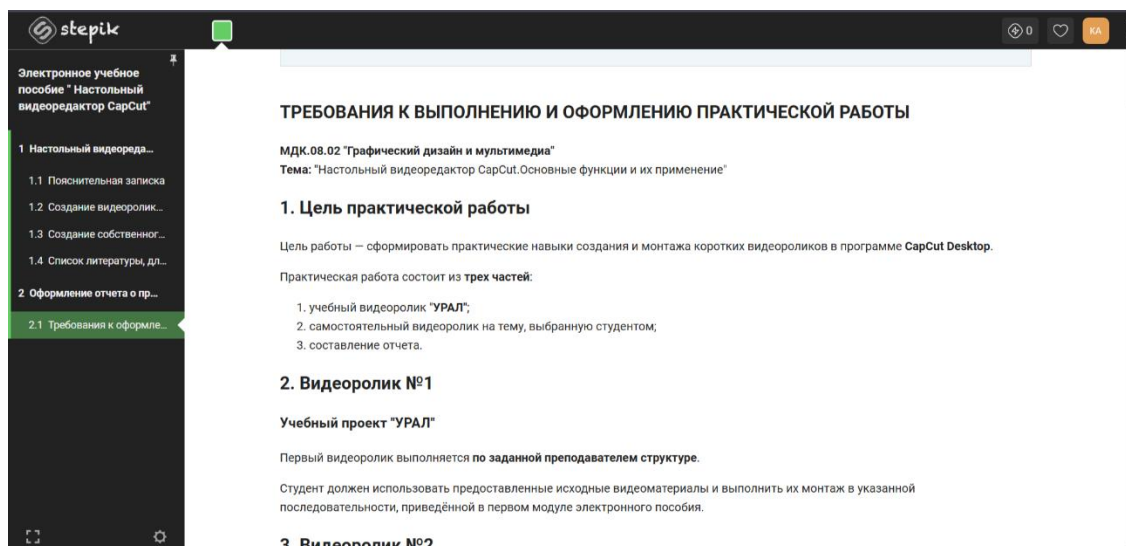


Рисунок 7 — Требования к оформлению отчета и рефлексия

Логика построения и содержание теоретико-практического блока

Содержание теоретико-практического блока выстроено по принципу «от простого к сложному» и соответствует последовательности действий, необходимых для создания видеоролика.

Сначала студент осваивает базовые операции (создание проекта, импорт материалов), затем переходит к основным инструментам монтажа (таймлайн, обрезка, разделение клипов), далее изучает работу с дополнительными элементами (текст, аудио, AI-инструменты) и завершает обучение финальными операциями (экспорт проекта).

Теоретический материал сопровождается:

- пошаговыми инструкциями;
- скриншотами интерфейса CapCut с выделением ключевых элементов;
- рекомендациями по выбору параметров (например, форматов экспорта, настроек текста и аудио).

Практические задания ориентированы на формирование конкретных навыков и включают:

- выполнение операций по инструкции (импорт, обрезка, добавление текста и аудио);

– самостоятельное применение инструментов в рамках заданного сценария;

– итоговое задание — самостоятельное создание видеоролика на выбранную тему.

Такой подход позволяет не только освоить отдельные функции CapCut, но и научиться применять их в комплексе для решения реальных задач видеомонтажа.

Организация контроля и фиксации результатов обучения

По результатам выполнения практической работы студент предоставляет текстовый отчёт в формате Word (.docx).

Содержание отчета:

- титульный лист;
- цель и задачи работы;
- описание использованных инструментов в создании учебного ролика "УРАЛ";
- скриншоты процесса работы (2,3);
- описание самостоятельного видеоролика и используемых инструментов;
- скриншоты самостоятельного видеоролика (2,3);
- ответы на контрольные вопросы;
- рефлексия и самооценка.

Студент заполняет отчет, согласно требованиям, из урока 1 - модуля 2. Для проверки теоретических знаний студент отвечает на контрольные вопросы (рисунок 8).

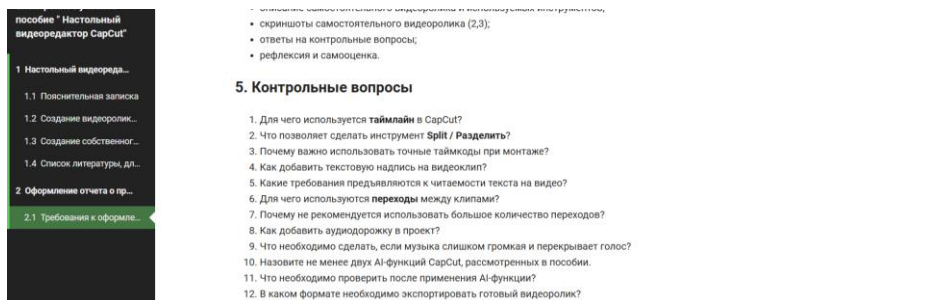


Рисунок 8 — Контрольные вопросы

Критерии оценивания представлены на рисунке 9.

7. Критерии оценивания

Видео №1 – 50 баллов

Критерий	Баллы
Соответствие заданной структуре	10
Точность обрезки и таймкодов	10
Логика и последовательность монтажа	5
Текстовое оформление	5
Переходы	3
Аудиосопровождение	5
Использование AI	5
Композиция	3
Корректный экспорт	4
Итого	50

Критерий	Баллы
Соответствие обязательным требованиям	5
Качество и логика монтажа	10
Работа с видеоматериалами	7
Текстовое оформление	5
Аудиосопровождение	5
Переходы и визуальная целостность	3
Использование AI	5
Композиция и визуальное решение	5
Самостоятельность и творчество	3
Экспорт	2
Итого	50

Итоговая шкала

Рисунок 9 — Критерии оценивания

2.4 Опытная проверка разработанного электронного учебного пособия и анализ результатов

Апробация пособия «Настольный видеоредактор CapCut» проводилась с целью проверить техническую работоспособность курса на платформе Stepik, оценить ясность инструкций, логику структуры и полноту методических материалов. Проверка охватила все разделы курса и соответствующие практические задания.

Разработчик пособия проходил курс в роли обучающегося, фиксируя:

- корректность отображения материалов в разных браузерах и на разных устройствах;
- удобство навигации и понятность структуры;
- достаточность теории и инструкций (включая скриншоты);
- выполнимость и однозначность заданий;
- соответствие требований к отчёту реальным возможностям студента.

Для фиксации результатов использовался чек-лист по техническим, методическим и содержательным параметрам.

Техническая сторона:

- пособие корректно отображается в Chrome, Яндекс Браузере, Edge;
- навигация и фиксация прогресса на Stepik работают без сбоев;
- при низкой скорости интернета возможна задержка загрузки шагов с большим количеством скриншотов.

Методическая сторона:

- структура курса логична, переходы между темами последовательны;
- инструкции и скриншоты в целом достаточны, но отдельные шаги (синхронизация аудио с видео, работа с текстом) требуют более детальных пояснений;
- задания выполнимы, формулировки в большинстве случаев однозначны;
- требования к отчёту понятны, но целесообразно добавить шаблон с примером заполнения.

По итогам апробации запланированы следующие улучшения:

- добавить краткий алгоритм синхронизации аудио и видео;
- усилить блок по работе с текстом (подбор шрифтов, читаемость, анимация);
- включить шаблон отчёта с примером и чек-листом самопроверки;
- оптимизировать объём медиа в отдельных шагах для ускорения загрузки.

Вывод: апробация подтвердила работоспособность и методическую пригодность пособия для самостоятельной работы студентов по МДК 08.02. Выявленные замечания носят локальный характер и устраняются доработкой отдельных модулей и добавлением вспомогательных материалов.

Выводы по Главе 2

Во второй главе были решены практические задачи исследования: проведён сравнительный анализ средств разработки электронных учебных пособий и видеоредакторов, спроектирована структура и содержание пособия, а также выполнена его опытная проверка.

Сравнительный анализ четырёх платформ (iSpring Learn, Stepik, CoreApp, TestPad) показал, что для реализации электронного учебного пособия наиболее подходящим решением является Stepik.

Сравнительный анализ видеоредакторов (Movavi Video Editor, DaVinci Resolve, Shotcut, CapCut Desktop) позволил обосновать выбор CapCut Desktop как оптимального инструмента для организации самостоятельной работы студентов. Программа обеспечивает понятный интерфейс, базовые инструменты монтажа (таймлайн, обрезка, работа с текстом и аудио) и дополнительные функции на базе искусственного интеллекта, что создаёт возможность постепенного усложнения заданий.

На основе выбранной платформы и видеоредактора было разработано электронное учебное пособие «Настольный видеоредактор CapCut». Пособие реализовано в формате последовательного онлайн-курса на Stepik и имеет модульную структуру: пояснительная записка, основной практический раздел с поэтапным созданием видеоролика, самостоятельное создание собственного клипа, список литературы и раздел с требованиями к оформлению отчёта и рефлексией. Контроль результатов осуществляется через текстовый отчёт с описанием процесса работы, скриншотами, ответами на контрольные вопросы и рефлексией.

Опытная проверка, подтвердила техническую работоспособность пособия во всех основных браузерах, корректность навигации и фиксации прогресса на платформе Stepik, а также выполнимость всех практических заданий. Выявленные замечания носят локальный характер: отдельные шаги требуют более детальных пояснений по синхронизации аудио и работе

с текстом, целесообразно добавить шаблон отчёта и оптимизировать объём медиаконтента в отдельных шагах.

Таким образом, результаты второй главы подтверждают положение, сформулированное в первой главе: электронное учебное пособие как программно-методический комплекс с интерактивностью и встроенной обратной связью, является эффективным инструментом сопровождения самостоятельной работы студентов.

Разработанное пособие соответствует дидактическим функциям ЭУП — передаёт знания, помогает планировать деятельность, контролировать и оценивать результаты — и может быть использовано в учебном процессе по МДК 08.02 «Графический дизайн и мультимедиа».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Представленная выпускная квалификационная работа была направлена на решение актуальной педагогической проблемы — создание методически выверенного электронного учебного пособия, способного обеспечить эффективную самостоятельную работу студентов профессиональной образовательной организации при освоении междисциплинарного курса «Графический дизайн и мультимедиа». Поставленная цель исследования — теоретико-методическое обоснование, практическая разработка и опытная проверка такого пособия — в полном объёме достигнута, а все сформулированные во введении задачи получили своё решение.

В ходе исследования установлено, что самостоятельная работа представляет собой различные виды познавательной активности — от репродуктивного воспроизведения знаний до творческого решения нестандартных задач. В системе СПО данный вид учебной деятельности приобретает особую значимость: согласно требованиям ФГОС, на него отводится до половины всего учебного времени, и именно он служит ключевым механизмом формирования общих и профессиональных компетенций.

В ходе исследования было установлено, что данный МДК интегрирует содержание информационных технологий, изобразительного искусства, цветоведения, типографики, композиции, рекламы и мультимедийных технологий. Цель курса — формирование у студентов системы теоретических знаний и практических умений в области создания графической и мультимедийной продукции.

На основе анализа трудов отечественных учёных было уточнено определение ЭУП как программно-методического комплекса, существенно отличающегося от оцифрованной версии печатного учебника. Для ЭУП

характерны интерактивность, мультимедийность, адаптивность и возможность обратной связи с пользователем.

В ходе реализации практической части были рассмотрены четыре программы: Movavi Video Editor, DaVinci Resolve, Shotcut и CapCut Desktop. Анализ показал, что профессиональные решения (DaVinci Resolve) обладают избыточным для начинающих функционалом, а бесплатные аналоги (Shotcut) могут представлять сложность из-за перегруженного интерфейса. Программы с платными версиями (Movavi) создают ограничения при обучении групп студентов. CapCut Desktop был выбран как программа, обеспечивающая оптимальное сочетание функциональности и простоты освоения. Возможность получения практического результата на ранних этапах обучения особенно важна при самостоятельной работе без постоянного присутствия преподавателя.

Был проведен сравнительный анализ востребованных сред разработки электронных учебных пособий. Рассмотрены четыре платформы: iSpring Learn, Stepik, CoreApp и TestPad. Каждая из них имеет свою область применения, однако для задачи создания небольшого электронного пособия с последовательным представлением материала часть их возможностей оказалась избыточной (iSpring Learn, CoreApp) или недостаточной (TestPad, ориентированный преимущественно на тестирование). Выбор пал на платформу Stepik, которая обеспечивает удобный интерфейс, поддержку текстового и мультимедийного контента, разнообразные типы заданий с автоматической проверкой, последовательное построение учебного материала и доступ через браузер без установки специального программного обеспечения.

В ходе разработки электронного учебного пособия по МДК 08.02 на платформе Stepik был создан ЭУП «Настольный видеоредактор CapCut», имеющий модульную структуру: пояснительную записку с методологической основой курса, основной практический раздел с поэтапным созданием видеоролика по инструкции, задание на

самостоятельную разработку собственного клипа, список литературы и раздел с требованиями к оформлению отчёта и рефлексией. Контроль результатов организован через текстовый отчёт.

Была проведена проверка разработанного ЭУП и оценена его результативность. Проверка, которая осуществлялась с использованием чек-листа по техническим, методическим и содержательным параметрам, подтвердила техническую работоспособность курса во всех основных браузерах, корректность навигации и фиксации прогресса на платформе, а также выполнимость всех практических заданий. Структура курса признана логичной, формулировки заданий — в большинстве случаев однозначными, требования к отчёту — понятными. Выявленные замечания носят локальный характер. Запланированные корректировки не затрагивают общую структуру ЭУП и направлены на повышение удобства самостоятельной работы.

Таким образом, проведённое исследование подтверждает положение: ЭУП, спроектированное с учётом специфики МДК 08.02 «Графический дизайн и мультимедиа», функциональных возможностей платформы Stepik и редактора CapCut Desktop, является действенным средством организации самостоятельной работы студентов. Разработанное пособие реализует дидактические функции, передаёт знания, помогает планировать учебную деятельность, контролировать и оценивать результаты — и уже на данном этапе может быть внедрено в учебный процесс профессиональной образовательной организации.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с апробацией пособия с участием студентов, сбором обратной связи и статистических данных об успеваемости, а также с расширением содержания курса за счёт дополнительных модулей по цветокоррекции, работе с ключевыми кадрами и продвинутым инструментам искусственного интеллекта видеоредактора CapCut.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Конституция Российской Федерации: принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 года (с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 1 июля 2020 года). – Москва: Эксмо, 2020. – 64 с.
2. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 24.07.2023). // Собрание законодательства РФ. – 2012. – № 53 (ч. 1). – Ст. 7598.
3. О стандартизации в Российской Федерации: Федеральный закон от 29.06.2015 № 162-ФЗ (ред. от 2023). // Собрание законодательства РФ. – 2015. – № 27. – Ст. 3969.
4. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования: приказ Министерства просвещения РФ от 06.05.2019 № 230 (ред. от 29.06.2022). // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201905160010> (дата обращения: 20.08.2026).
5. Профессиональное обучение (по отраслям): Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.04: утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 11.01.2018 № 9. // Гарант: информационно-правовой портал. – URL: <https://base.garant.ru/71856124/> (дата обращения: 20.08.2026).
6. Информационные системы и программирование: Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 09.02.07: утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 09.12.2016 № 1548. // Гарант: информационно-правовой портал. – URL: <https://base.garant.ru/71565340/> (дата обращения: 20.08.2026).

7. Апалькова, Н. В. Электронные средства обучения: учебное пособие / Н. В. Апалькова. – Москва: Академия, 2018. – 256 с.
8. Бешенков, С. А. Информатика и информационные технологии: учебное пособие / С. А. Бешенков, Е. А. Ракитина. – Москва: Лаборатория знаний, 2020. – 384 с.
9. Брусиловский, А. В. Основы графического дизайна: учебное пособие / А. В. Брусиловский. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2019. – 320 с.
10. Давыдов, В. В. Теория развивающего обучения / В. В. Давыдов. – Москва: ИНТОР, 2018. – 352 с.
11. Демьянова, Н. Н. Методика преподавания графического дизайна в профессиональной школе: учебное пособие / Н. Н. Демьянова. – Москва: Флинта, 2021. – 192 с.
12. Ершов, А. П. Компьютеризация образования: методологические и дидактические аспекты / А. П. Ершов // Информатика и образование. – 2018. – № 3. – С. 5–12.
13. Жалдак, М. И. Информатизация образования: теоретические основы и реализация / М. И. Жалдак. – Москва: Академия, 2019. – 240 с.
14. Извозчиков, В. А. Информационные технологии в образовании: учебное пособие / В. А. Извозчиков. – Санкт-Петербург: РГПУ им. А. И. Герцена, 2019. – 215 с.
15. Коменский, Я. А. Великая дидактика / Я. А. Коменский. – Москва: Учпедгиз, 2017. – 384 с.
16. Машбиц, Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения / Е. И. Машбиц. – Москва: Педагогика, 2018. – 192 с.
17. Могилёв, А. В. Информатика: учебное пособие для студ. пед. вузов / А. В. Могилёв, Н. И. Пак, Е. К. Хеннер; под ред. Е. К. Хеннер. – 4-е изд., перераб. и доп. – Москва: Академия, 2020. – 816 с.

18. Назарова, Т. С. Педагогические технологии: учебное пособие / Т.С. Назарова. – Москва: Академия, 2019. – 160 с.
19. Пидкасистый, П. И. Самостоятельная деятельность учащихся: дидактический анализ процесса и технологии воспроизводящего и творческого обучения / П. И. Пидкасистый. – Москва: Педагогическое общество России, 2018. – 256 с.
20. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров; под ред. Е. С. Полат. – 5-е изд., стер. – Москва: Академия, 2020. – 272 с.
21. Половникова, Н.А. Формирование познавательной самостоятельности учащихся / Н. А. Половникова. – Москва: Просвещение, 2017. – 176 с.
22. Роберт, И.В. Современные информационные и коммуникационные технологии в образовании / И. В. Роберт. – Москва: Школа-Пресс, 2019. – 304 с.
23. Ушинский, К. Д. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии / К. Д. Ушинский. – Москва: Просвещение, 2018. – 576 с.
24. Хуторской, А. В. Современная дидактика: учебник для вузов / А. В. Хуторской. – 2-е изд., перераб. – Санкт-Петербург: Питер, 2021. – 636 с.
25. Шамова, Т. И. Активизация учения школьников / Т. И. Шамова. – Москва: Педагогика, 2018. – 208 с.
26. CapCut: официальный сайт приложения для видеомонтажа и создания графического контента. – URL: <https://www.capcut.com/> (дата обращения: 22.08.2026).
27. Министерство просвещения Российской Федерации: официальный сайт. – URL: <https://edu.gov.ru/> (дата обращения: 22.08.2026).

28. Портал «Образование России»: федеральные государственные образовательные стандарты. – URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 22.08.2026).

29. Программа профессионального модуля 08.02 Графический дизайн и мультимедиа. Организация-разработчик: ГБПОУ «Южно-Уральский государственный технический колледж». Разработчики: Лумпова Раиса Ивановна, преподаватель ГБПОУ «ЮУрГТК»; Шибанова Валентина Александровна, к.п.н., преподаватель ГБПОУ «ЮУрГТК», 2026 год – 28с.

30. Официальный сайт iSpring LMS. URL: <https://www.ispring.ru/ispring-learn/> (дата обращения: 22.08.2026).

31. Официальный сайт образовательной платформы Stepik. URL: <https://stepik.org/> (дата обращения: 22.08.2026).

32. Официальный сайт CoreApp. URL: <https://ru.coreapp.ai/> (дата обращения: 22.08.2026).

33. Официальный сайт TestPad. URL: <https://testpad.ru/> (дата обращения: 22.08.2026).