Министерство образования и науки Челябинской области
Государственное бюджетное профессиональное
Образовательное учреждение
ГБПОУ «Южноуральский энергетический техникум»

Принята на заседании
педагогического
совета от «28 августа
2026»
Протокол № 1 от
28.08.2026

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ ЮЭТ
_____В.М. Тучин
«____»_____г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ

ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Мадиалаб»

НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ: социально – гуманитарная

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся 15-18 лет
Срок реализации программы : 1 год

Автор программы
Терехова Ольга Владимировна,
руководитель дополнительного
образования

Южноуральск,2026г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный (тематический) план 1 года обучения	7
3.	Содержание учебного (тематического) плана 1 года обучения	9
4.	Формы контроля и оценочные материалы	17
5.	Организационно-педагогические условия реализации программы	17
6.	Список литературы	18

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МедиаЛаб» (далее – Программа) технической направленности базового уровня приобщает обучающихся к компьютерным технологиям, использованию интернет-ресурсов, развивает художественное воображение и эстетический вкус, помогает реализовать творческие способности, способствует профессиональному самоопределению в программно-технической деятельности. Программа разработана на основе программы «Основы компьютерного медиатворчества» (разработчик Терехова О.В., преподаватель дополнительного образования ГБПОУ «Южноуральский энергетический техникум» г. Южноуральск, 2026 г.).

МедиаЛаб– совсем молодое направление, но уже составляет конкуренцию самым востребованным профессиям. Оно даёт возможность освоить широкий спектр профессий. Позволяет более подробно ознакомиться с мультимедийными программами, графическими фото- и видеоредакторами, научиться создавать слайд-шоу, овладеть навыками вёрстки, съемки и монтажа видеороликов. МедиаЛаб – позволяет создать современную информационно-технологическую платформу, площадку для продуктивного взаимодействия с детьми и молодежью всех заинтересованных лиц – родителей, педагогов, расширить возможности для приобщения к медиакультуре детей и взрослых.

Актуальность Программы продиктована современными требованиями социума, особенностями современной жизни. В век бурного роста научно-технического прогресса медиатехнологии используются всё чаще, поскольку современная молодёжь самостоятельно создаёт медиапродукцию и одновременно является её активным потребителем.

Современному обществу необходимы люди креативные, способные творчески подходить к любым трудностям, видеть мир принципиально в другом свете, принимать нестандартные решения, находить новые пути развития. Создание медийных продуктов является хорошей возможностью для реализации творческой индивидуальности, а также демонстрации эффективности работы в команде, приобретения опыта достижения совместных результатов.

В процессе реализации Программы, обучающиеся освоят способы создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, смогут более полно выявить свои способности в изучаемой области, подготовить себя к осознанному выбору профессии.

Новизна Программы заключается в том, что она дает возможность развивать потенциал обучающегося через решение творческих задач как в качестве реципиента, так и коммуникатора. Различные формы участия в процессе массовой коммуникации и высокая вариативность в выборе способов передачи информации способствуют формированию активной гражданской позиции.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что она направлена на развитие критического мышления и умения самостоятельно вести проектную деятельность, связанную с массовыми коммуникациями, что создает условия, обеспечивающие личностный рост обучающихся.

Отличительная особенность Программы состоит в том, что
она не только прививает навыки и умения работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры обучающихся в процессе работы над реальным продуктом, таким как разработка визиток, афиш, буклетов, слайд-фильмов, презентаций, над монтажом видео, созданием сайтов, съемкой роликов.

В Программе предусмотрена возможность построения индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности, в зависимости от уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности, что позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого обучающегося.

Цель Программы – создать условия для творческого развития и профессионального самоопределения обучающихся посредством обучения современным медиатехнологиям, приобщения к основам компьютерной грамотности, рекламы, фото, киноискусству, программированию.

Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда задач.

Задачи Программы

Обучающие:

- обучать работать с базовыми компьютерными программами для создания информационной продукции;

- формировать практические умения и навыки по созданию и редактированию графических объектов;
- формировать навыки элементарного проектирования, алгоритмизации;
- формировать представление о коммуникационных, информационных и компьютерных технологиях;
- обучать основам фото- и видеосъёмки;
- обучать основам обработки цифровых изображений и видеомонтажа.

Развивающие:

- развивать творческие способности, воображение, фантазию, художественный вкус;
- развивать образное, пространственное мышление, чувство гармонии и стиля;
- способствовать формированию навыков самостоятельной творческой работы;
- способствовать развитию коммуникабельности.

Воспитательные:

- воспитывать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, целеустремленность и самостоятельность;
- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через творчество;
- формировать активную гражданскую позицию;
- мотивировать обучающихся на занятия медиатворчеством.

Категория обучающихся

Занятия по Программе ведутся в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 16-18 лет, проявляющих интерес к медиатехнологиям и имеющих базовые знания пользователя компьютером.

Количество обучающихся в группе – 15 человек.

Сроки реализации

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов в год составляет 80 часов.

Формы и режим занятий

Программа реализуется 2 раза в неделю по 2 часа. Программа включает в себя теоретические и практические занятия.

Планируемые результаты освоения Программы

По итогам **1-го года** освоения Программы обучающиеся

будут знать:

- технику безопасности и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- основные понятия и термины, применяемые в информационных и коммуникационных технологиях;
- устройство компьютера;
- формы представления информации в Microsoft Word;
- особенности работы в программе Adobe Photoshop;
- возможности графических редакторов Gimp и Paint;
- основы программирования в среде Scratch;

будут уметь:

- соблюдать правила техники безопасности при работе;
- работать в программе Adobe Photoshop;
- создавать и редактировать графические объекты в редакторах Gimp и Paint;
- конструировать объекты различной степени сложности в среде программирования Scratch;
- создавать мультфильмы.

особенности работы в киностудии Windows Movie Maker ипрограмме ФотошоуPRO;

- интернет-сервисы и их возможности;
- виды медиапродукции;
- технологию редактирования фото и видео;

будут уметь:

- работать в различных интернет-сервисах;
- создавать информационную мультимедийную продукцию;
- программировать мини-игры;
- создавать видео и цифровые изображения;
- выполнять монтаж видео в Microsoft Movie Maker и редактировать цифровые изображения в Adobe Photoshop.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный (тематический) план 1-го года обучения

№	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	**Медиатворчество: возможности и области применения**	**2**	**1**	**1**	
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Первичная диагностика. Тест
2.	**Персональный компьютер**	**10**	**2**	**8**	
2.1.	Устройство компьютера	6	1	5	Текущий контроль. Тест
3.	**Информационные и компьютерные технологии**	**12**	**4**	**8**	
3.1.	Информация. Действия с информацией	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
3.2.	Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
3.3.	Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
3.4.	Microsoft Power Point	2	1	1	Текущий контроль. Практическое задание
3.5.	Графический редактор Paint	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
4.	**Основы работы в программе** ФотошоуPRO	**24**	**5**	**19**	
4.1.	Подбор идеальных настроек.	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание

4.2.	Редактирование слайдов, эффекты и фильтры, музыка и комментарии.	5	1	4	Промежуточный контроль. Открытое занятие
4.3	Искусство применения спецэффектов.	5	1	4	
4.4	Секреты эффектов огня и блесков.	5	1	4	
4.5	Эффекты раскрашивания.	5	1	4	
5.	**Основы работы в Adobe PhotoShop**	**4**	**1**	**3**	
5.1.	Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
6.	**Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus**	**21**	**4**	**17**	
6.1.	Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus	4	1	3	Текущий контроль. Практическое задание
6.2.	Начало работы в видеоредакторе	5	1	4	Текущий контроль. Практическое задание
6.3.	Основные приемы и методы создания видео	6	1	5	Текущий контроль. Практическое задание
6.4.	Монтаж видео	6	1	5	Текущий контроль. Практическое
6.5.	Написание постов, тексов, создание рекламных материалов. Оптимизация текстов. Нейросеть и изображения	4	1	3	Практиче ское задание

					задание
7.	**Творческий проект**	**5**	**1**	**4**	
7.1.	Работа над творческим проектом	5	1	4	Текущий контроль. Самостоятельная работа
8.	**Итоговое занятие**	**4**	**-**	**4**	Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на Конкурсе
	ИТОГО	**80**	**10**	**70**	

Содержание учебного (тематического) плана 1-го года обучения

Раздел 1. МедиаЛаб: возможности и области применения

Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория. Знакомство с деятельностью. Цели и задачи программы. Задачи и план работы. Понятие «медиа», «цифровые технологии». Возможности и области применения медиатворчества. Профессии, связанные с медиа, с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ). Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Вводная диагностика. Выполнение теста.

Раздел 2. Персональный компьютер

Тема 2.1. Устройство компьютера

Теория. Персональный компьютер. Устройство персонального компьютера. Компьютерная мышь и клавиатура. Рабочий стол компьютера. Безопасные правила работы за компьютером.

Практика. Отработка навыка работы с персональным компьютером. Выполнение теста по теме «Устройство компьютера».

Тема 2.2. Алгоритм программирования

Теория. Алгоритм. Блок-схема алгоритма. Связь между программой и алгоритмом.

Практика. Выполнение практического задания. Составление алгоритма.

Раздел 3. Информационные и компьютерные технологии

Тема 3.1. Информация. Действия с информацией

Теория. Понятие «информация». Формы представления информации. Действия с информацией. Виды информации.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Информация. Действия с информацией».

Тема 3.2. Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления

Теория. Понятие «объекты», «меню». Базовые понятия ОС Microsoft Windows. Основные элементы управления. Основные элементы окна приложения. Особенности ОС Microsoft Windows. Средства обмена данными.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Операционная система Microsoft Windows. Основные элементы управления».

Тема 3.3. Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office

Теория. Текстовый редактор Microsoft Word. Пакет Microsoft Office. Стандартный набор элементов окна. Редактирование текста в Microsoft Word.

Практика. Выполнение практических заданий. Отработка навыков работы в Текстовом редакторе Microsoft Word.

Тема 3.4. Microsoft Power Point

Теория. Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда». Формат оформления. Режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Microsoft Power Point».

Тема 3.5. Графический редактор Paint

Теория. Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint. Панель инструментов и основные приёмы работы. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение масштаба просмотра.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Графический редактор Paint».

Раздел 4. **Основы работы в программе** ФотошоуPRO

Тема 4.1. Знакомство со средой ФотошоуPRO

Теория. Интерфейс редактора, элементы окна редактора. Список спрайтов, работа со спрайтами. Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, сцена, управление сценой, редактирование. Дополнительные кнопки и возможности редактора.

Создание творческих мини-проектов в среде ФотошоуPRO. Проекты по темам: «Моя будущая профессия»; « Техникум и Я», «Познакомьтесь моя группа»

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Смена костюмов спрайта.

Задание 2. Создание анимации по смене костюмов.

Задание 3. Добавление сцен в проект. Смена сцены.

Задание 4. Добавление нового спрайта в проект.

Задание 5. Добавление звуковых эффектов в проект.

Задание 6. Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта.

Раздел 5. Основы работы в Adobe Photoshop

Тема 5.1. Введение в программу Adobe Photoshop. Рабочее окно программы Adobe Photoshop

Теория. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели – вспомогательные окна. Инструменты рисования. Контекстное меню. Палитры. Панель управления. Строка состояния. Окно настройки редактора. Выделение областей. Маски, каналы, фильтры. Создание и удаление слоев. Рисование и раскрашивание. Тоновая и цветовая коррекция.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Просмотр палитры цветов различных изображений в разном масштабе. Настройка параметров программы, рабочей среды.

Задание 2. Использование различных инструментов выделения. Кадрирование изображения.

Задание 3. Корректировка изображения.

Задание 4. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Раздел 6. Основы работы в киностудии Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus

Тема 6.1. Знакомство с программами киностудия Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus

Теория. Внешний вид программы. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма в программе Windows Movie Maker и Movavi Video Editor Plus.

Практика. Выполнение практических заданий.

Задание 1. Определение целей и задач видеофильма.

Задание 2. Сценарий.

Тема 6.2. Начало работы в видеоредакторе

Теория. Знакомство с понятиями «монтажная дорожка», дорожка

«видео», «переход», «звук», «звук или музыка».

Практика. Выполнение практического задания. Работа над созданием видеопроекта: подготовка клипов.

Тема 6.3. Основные приемы и методы создания видео

Теория. Знакомство с понятиями «наложение названия», видеопереходы и видеоэффекты, создание титров, работа со звуком.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Вставка титров и надписей.

Задание 2. Добавление фонового звука.

Задание 3. Создание видеофильма с использованием эффектов, переходов и вставка титров, надписей и графики.

Задание 4. Сохранение фильма.

Тема 6.4. Монтаж видео

Теория. Понятие «монтаж», «видеопереход». Сохранение, формат видео.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Монтаж фильма вручную.

Задание 2. Использование видеоэффектов.

Задание 3. Добавление видеопереходов.

Задание 4. Сохранение фильма.

Задание 5. Написание постов, тексов, создание рекламных материалов

Задание 6. Нейросеть и изображения

Раздел 7. Творческий проект

Тема 7.1. Работа над творческим проектом

Теория. Проектирование. Этапы работы над проектом. Информационный макет.

Практика. Выполнение практического задания. Выбор темы. Цели и задачи. Создание информационного макета проекта. Написание проекта по макету.

Раздел 8. Итоговое занятие

Практика. Итоговая аттестация. Конкурс. Презентация творческих проектов.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы контроля и оценочные материалы служат для определения результативности освоения обучающимися Программы. Текущий контроль проводится по окончании изучения каждой темы – выполнение обучающимися практических заданий или тестов. Промежуточный контроль проходит в середине учебного года в форме открытого занятия. Итоговый контроль (зачетное занятие) проходит в конце учебного года – в форме защиты самостоятельно выполненных проектов.

Формы проведения аттестации:

- практические задания;
- тест;
- самостоятельная работа;
- открытое занятие.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Реализация Программы предполагает единство взаимосвязанных целей, принципов, содержания, форм, методов и условий педагогической деятельности, обеспечивающих успешность процесса адаптации обучающихся к современному социуму. Материал строится на принципах: «от простого к сложному», доступности материала, развивающего обучения.

Основной формой проведения являются комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической части, большее количество времени уделяется практической части. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Материально-технические условия реализации Программы

Продуктивность работы во многом зависит от качества материально-технического оснащения процесса, инфраструктуры организации и иных условий. При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях.

Для успешного проведения занятий и выполнения Программы в полном объеме необходимы:

инфраструктура организации:

- учебный кабинет

технические средства обучения:

- ноутбук и компьютер 6 шт.;
- классная доска;
- цифровой фотоаппарат;
- ПО – Microsoft Word (скачивается бесплатно);
- ПО – Paint для Windows (скачивается бесплатно);
- ПО – Scratch (скачивается бесплатно);
- ПО – Windows Movie Maker (скачивается бесплатно);
- ПО – Movavi Video Editor Plus (скачивается бесплатно);

- ПО – Gimp (скачивается бесплатно);
- ПО – Adobe Photoshop (скачивается бесплатно).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, использованной при написании Программы

1. Базан-Лацкано И., Неймейстер Дж., Занд А. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. Базан-Лацкано, Дж. Неймейстер, А. Занд ; пер. С. Черников. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2021.

2. Блум С.Р. Создаем коллажи и иллюстрации с помощью Photoshop и Painter / С.Р. Блум. – Москва : Эксмо, 2019.

3. Голикова Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голикова. – Москва : BHV, 2019.

4. Колошкина И., Селезнев В., Дмитроченко С. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Колошкина, В. Селезнев, С. Дмитроченко. – Санкт-Петербург : Юрайт, 2020.

5. Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016 / Д. Ламберт. – Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2020.

6. Ламберт Д. Microsoft Word 2016 / Д. Ламберт. – Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2019.

7. Леонтьев В. Microsoft Word 2016. Новейший самоучитель / В. Леонтьев ; под ред. В. Обручева. – Москва : Эксмо-Пресс, 2019.

8. Макаровских Т. GIMP и Adobe Photoshop : лекции по растровой графике / Т. Макаровских. – Санкт-Петербург : Либроком, 2021.

9. Путина А.С. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А.С. Путина. – Москва : Лаборатория знаний, 2020.

10. Хахаев И. Свободный графический редактор Gimp. Первые шаги / И. Хахаев. – Москва : ДМК Пресс, 2020.

11. Хуркман, А. Цветокоррекция: творческие стили для кино и видео / А. Хуркман ; пер. И. Люско. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2020.

12. Видеоуроки по GIMP для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: https://clck.ru/TD4TX (Дата обращения 26.01.2021).

13. Как пользоваться Windows Movie Maker – возможности и описание / 2021 Киностудия Movie Maker : [сайт]. – URL: https://movie-maker-windows.ru/how-to-use-movie-maker/ (Дата обращения 26.01.2021).

14. Microsoft Word для начинающих от А до Я : базовый курс видеоуроков по программе Ворд.