

Учреждение образования  
«Белорусский государственный педагогический университет  
имени Максима Танка»



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе БГПУ  
В.В. Шлыков

22.10.2016

Регистрационный № УД-30-04-10-2016 /уч.

**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ**

Учебная программа учреждения высшего образования  
по учебной дисциплине (по выбору студента) для специальности:  
1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика

2016 г.

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-03 01 03 по специальности 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика, от № 87 от 30.08.2013 г.

**СОСТАВИТЕЛИ:**

Г.В. Лойко, заведующий кафедрой художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», доцент;

С.Е. Зятикова, старший преподаватель кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

**РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:**

Кафедрой художественно-педагогического образования  
(протокол № 10 от 20.05.2016 г.);

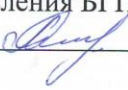
Заведующий кафедрой  Г.В. Лойко

Советом факультета эстетического образования  
(протокол № 9 от 25.05.2016 г.)

Декан факультета  И.И. Рыжикова

Оформление учебной программы и сопровождающих ее материалов действующим требованиям Министерства образования Республики Беларусь соответствует

Методист учебно-методического  
управления БГПУ

 Е.А. Кравченко

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа учебной дисциплины по выбору «Мультимедийные технологии в образовательной среде» разработана для студента специальности 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика».

Учебная дисциплина по выбору «Мультимедийные технологии в образовательной среде» знакомит с образовательными ситуациями и условиями, в которых могут быть использованы ресурсы мультимедиа, раскрывает рациональные и временные рамки использования мультимедиа в школе, а также решает задачи по освоению конкретных программ и разработке на их основе различных электронных образовательных ресурсов. Мультимедиа – комплекс программных и аппаратных средств, позволяющих пользователю работать в диалоговом режиме с разнородными данными (графикой, текстом, звуком, видео), организованными в виде единой информационной среды.

Основной особенностью содержания учебной дисциплины является активное использование ранее полученных студентом знаний по всем учебным дисциплинам учебного плана: педагогике, психологии, частным методикам и специальным дисциплинам художественного и графического направления. Содержание учебной дисциплины «Мультимедийные технологии в образовательной среде» базируется на знаниях, полученных при изучении учебных дисциплин «Композиция», «Цветоведение», «Компьютерная графика», «Компьютерная проектная графика», «Художественное проектирование», «Шрифтовая графика», и применение этих знаний и умений для создания творческих проектов.

Освоение студентом содержания учебной программы дисциплины по выбору «Мультимедийные технологии в образовательной среде» будет способствовать развитию творческих способностей, а также совершенствованию и закреплению знаний, умений, навыков в организации и художественном оформлении виртуальной информационной среды. Изучение учебной дисциплины «Мультимедийные технологии в образовательной среде» направлено на повышение качества подготовки к профессиональной деятельности в художественно-творческой сфере.

**Цель учебной дисциплины:** обеспечение студента теоретическими знаниями и практическими способами создания и применения мультимедиа приложений образовательного характера.

**Задачи учебной дисциплины:**

- ознакомление с областями применения мультимедиа приложений, техническими и программными средствами мультимедиа;
- формирование умений и навыков по проектированию продуктов мультимедиа;
- развитие воображения, образного мышления, художественного вкуса, технических навыков в процессе изготовления продуктов мультимедиа;
- стимулирование процессов самореализации и самосовершенствования через воплощение идей в художественном проекте.

Изучение учебной дисциплины по выбору «Мультимедийные технологии в образовательной среде» должно обеспечить формирование у студента академических, социально-личностных и профессиональных компетенций.

Студент должен:

АК-1. Уметь применять базовые научно-теоретические знания для решения теоретических и практических задач.

АК-2. Владеть методами научно-педагогического исследования.

АК-3. Владеть исследовательскими навыками.

АК-4. Уметь работать самостоятельно.

АК-5. Быть способным порождать новые идеи (обладать креативностью).

АК-6. Владеть междисциплинарным подходом при решении проблем.

АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером.

АК-8. Владеть навыками устной и письменной коммуникации.

АК-9. Уметь учиться, повышать свою квалификацию в течение всей жизни

Студент должен:

СЛК-3. Владеть способностью к межличностным коммуникациям.

СЛК-5. Быть способным к критике и самокритике.

СЛК-6. Уметь работать в команде.

Студент должен быть способен:

ПК-22. Осуществлять самообразование и совершенствования профессиональной деятельности.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

– технические и программные средства реализации статических и динамических проектов;

– этапы создания собственных мультимедиа продуктов;

– художественные и методические особенности оформления виртуальных страниц;

– инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **уметь**:

– создавать растровые и векторные изображения, элементы трехмерной графики и анимации;

– проектировать и оформлять художественные мультимедийные продукты образовательного характера.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **владеть**:

– средствами, способами и приемами создания мультимедийных продуктов образовательного характера.

Основными методами (технологиями) обучения, адекватно отвечающими целям изучения данной дисциплины, являются:

- теоретико-информационные (лекция, объяснение, демонстрация, консультирование и др.);

- практико-операционные (упражнения, алгоритм, педагогический показ приемов работы с программным продуктом);

- самостоятельная работа;
- проектная технология.

Основными формами обучения являются лекции, практические и лабораторные занятия, самостоятельная работа студента. На лекциях происходит освоение теоретических вопросов содержания учебной дисциплины, ознакомление со средствами разработки мультимедийных приложений. На практических занятиях осуществляется овладение навыками отбора и структурирования теоретического и содержательно-иллюстративного материала, эскизный поиск и художественная обработка элементов проекта, разработка проектного решения, отбор программ и приложений и др. На лабораторных занятиях осуществляется непосредственное изучение программных продуктов, подготовка файлов проекта, сборка проекта, его тестирование.

Самостоятельная работа включает работу с литературными источниками, наглядными пособиями, поиск аналогов и прототипов, вариантный поиск на стадии эскизов, заключительная сборка проекта и др.

В соответствии с учебным планом на изучение учебной дисциплины по выбору «Мультимедийные технологии в образовательной среде» для специальности 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика» отведено всего 88 часов, из них аудиторных 44 часа, в том числе 12 часов лекций, 20 практических и 12 часов лабораторных занятий и 44 часа на самостоятельную работу студентов. Итоговая форма контроля – зачет.

Распределение аудиторных часов по семестрам:

4 курс, 7 семестр: 8 часов лекций, 6 часов практических занятий, 12 часов лабораторных занятий и 24 часа на самостоятельную работу студентов;

4 курс, 8 семестр: 4 часа лекций, 14 часов практических занятий и 20 часов на самостоятельную работу студентов. Форма контроля за семестр – зачет.

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

### **Тема 1. Введение. Общее представление о мультимедиа**

Цель, предмет, задачи учебной дисциплины. Определение понятия «мультимедиа». Исторический обзор становления мультимедиа. Классификация мультимедийных ресурсов. Области применения мультимедиа в образовательной среде. Мультимедиа – новое средство социокультурных коммуникаций и культурного обмена. Мультимедиа как вид компьютерных технологий, комбинация инструментов, аппаратного и программного обеспечения, электронный носитель различных видов информации. Обучающие мультимедийные продукты их жанровое своеобразие и тематическая направленность (энциклопедии и справочные издания, путеводители, художественные произведения с элементами обучения, рекламные издания, каталоги и др.).

### **Тема 2. Аппаратные средства и программное обеспечение для разработки мультимедийных продуктов**

Технико-технологические условия функционирования мультимедийных приложений. Характеристика мультимедийного компьютера. Средства звукозаписи, звуковоспроизведения, обработки изображения, существующие виды видеоадаптеров и др. Основные накопители информации.

Обзор программных продуктов для разработки мультимедийных образовательных проектов. Программные средства создания и обработки изображения, анимации и графики, видеоизображения, звука, презентации и др. (Macromedia Flash, Adobe Premier, Flash Gallery Factory Deluxe, Sound Forge, AutoPlay Media Studio 8 и др.): специфические особенности и области применения.

### **Тема 3. Методические и технологические особенности мультимедийных продуктов образовательного назначения и их использования в учебном процессе**

Методические рекомендации по применению мультимедийных средств обучения в учебном процессе. Дизайн мультимедийного урока. Разработка педагогического сценария образовательного проекта. Формулировка целей и задач обучения. Принципы и способы структурирования учебного материала. Логика подачи учебного материала – педагогический сценарий. Учебные элементы и информационные единицы. Интерактивность образовательной деятельности. Поддержка этапов познавательной учебной деятельности, ожидаемые результаты проектирования и др.

### **Тема 4. Разработка дизайн-концепции мультимедийного проекта**

Разработка дизайн-концепции проекта. Выбор темы и ее предпроектное исследование. Определение цели и назначения, формы представления

информации. Художественный и методический анализ интерактивных аналогов и дизайн-решений.

Разработка сценария, структурно-логических схем содержания. Составление тезауруса. Выбор программных продуктов. Оформление дизайн-концепции.

### **Тема 5. Инструментальные средства разработки мультимедийного проекта**

Программный продукт для создания мультимедийного проекта, (AutoPlay Media Studio). Интерфейс программы (строка меню, панели инструментов, проводник проекта, панель свойств объекта, рабочая область, шкала размера проекта).

Создание проекта. Загрузка программы и выбор шаблона нового проекта. Оформление внешнего вида страниц проекта. Работа с объектами (создание страниц, кнопок, вставка видео и аудио, текстовых файлов и др.). Типы файловых форматов. Назначение действий объектам управления. Сборка и сохранение проекта.

### **Тема 6. Этапы разработки мультимедийного проекта. Технологический сценарий**

Синтез компьютерной модели мультимедийного проекта. Подготовка информационного материала для работы. Обоснование применяемых проектных решений. Раскадровка и режиссура проекта. Подготовка аудио и видео файлов. Импортирование графических изображений из других программ (например, CorelDraw и др.), с оптических компакт-дисков. Сканирование фотографий, иллюстраций и других видов графики. Освоение различных способов связи отдельных компонентов материала в единое целое, структурирование материала и его графическое решение.

Визуальный дизайн интерфейса. Признаки удобного интерфейса. Размещение информации на экране. Цвет, шрифт на экране. Программно-технические элементы и средства управления графического интерфейса пользователя. Организация системы навигации и системы отображения состояний. Художественное оформление и верстка компонентов виртуальной среды. Дизайн страниц проекта.

Создание системы гипермедийных связей в программе. Включение фрагментов видеофильмов и аудиофайлов в проект. Применение монтажных переходов, звуковой монтаж. Создание гипертекстовых ссылок на Интернет-ресурсы и документы, созданные в других программах (например, Word, Excel и др.). Окончательный просчет проекта, его сборка и сохранение.

### **Тема 7. Технология создания панорамных изображений**

Правила создания и подготовки набора фотографий для объединения в панорамное изображение (учет освещения, угол и линия горизонта, перекрытие изображения, наличие движущихся объектов и др.). Технология создания панорамного изображения: загрузка изображений, установка порядка

размещения, преобразование к определенной проекции, «сшивание» изображений в панораму. Приложения для подготовки и конвертирования панорамных изображений (Microsoft Image Composite Editor, Hugin, Panorama Studio, Easypano Panoweaver и др.). Художественные и презентационные панорамы. Области применения панорамных изображений, возможности использования в мультимедийных образовательных проектах.

#### **Тема 8. Проектирование и разработка тестовых заданий по художественным дисциплинам**

Виды тестирования. Типы тестовых заданий, критерии отбора материала. Требования к созданию тестовых заданий. Педагогическая эффективность тестового контроля и его недостатки. Программные продукты для разработки тестовых заданий. Проектирование и разработка тестовых заданий по художественным дисциплинам для проекта.

#### **Тема 9. Тестирование компьютерной модели готового проекта на базе подготовленного материала и выбранных программных средств**

Тестирование готового проекта. Цели, принципы и этапы тестирования модели. Функциональное и структурное тестирование модели. Совместное тестирование модулей. Корректировка и устранение ошибок.



## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы занятия; перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов					Самостоятельная (внеаудиторная) работа	Материальное обеспечение занятий (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		Лекции	Практические занятия	Семинарские занятия	Лабораторные занятия	Управляемая самостоятельная работа				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	<i>4курс, 7семестр</i>									
1.	<p><b>Введение. Общее представление о мультимедиа</b> Цель, предмет, задачи учебной дисциплины. Определение понятия «мультимедиа». Исторический обзор становления мультимедиа. Классификация мультимедийных ресурсов. Области применения мультимедиа в образовательной среде. Мультимедиа – новое средство социокультурных коммуникаций и культурного обмена. Мультимедиа как вид компьютерных технологий, комбинация инструментов, аппаратного и программного обеспечения, электронный носитель различных видов информации. Обучающие мультимедийные продукты их жанровое своеобразие и тематическая направленность (энциклопедии и справочные издания, путеводители, художественные произведения с элементами обучения, рекламные издания, каталоги и др.).</p>	2						Мультимедийный проектор, ноутбук, примеры мультимедийных образовательных продуктов	[1], д. [2], [5], [7], [8]	
2.	<p><b>Аппаратные средства и программное обеспечение для разработки мультимедийных продуктов</b> Технико-технологические условия функционирования мультимедийных приложений. Характеристика</p>	2						Мультимедийный проектор, ноутбук	[1] д. [5]	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	<p>мультимедийного компьютера. Средства звукозаписи, звуковоспроизведения, обработки изображения, существующие виды видеоадаптеров и др. Основные накопители информации.</p> <p>Обзор программных продуктов для разработки мультимедийных образовательных проектов. Программные средства создания и обработки изображения, анимации и графики, видеоизображения, звука, презентации и др. (Macromedia Flash, Adobe Premier, Flash Gallery Factory Deluxe, Sound Forge, AutoPlay Media Studio и др.): специфические особенности и области применения.</p>									
3.	<p><b>Методические и технологические особенности мультимедийных продуктов образовательного назначения и их использования в учебном процессе</b></p> <p>Методические рекомендации по применению мультимедийных средств обучения в учебном процессе. Дизайн мультимедийного урока. Разработка педагогического сценария образовательного проекта. Формулировка целей и задач обучения. Принципы и способы структурирования учебного материала. Логика подачи учебного материала – педагогический сценарий. Учебные элементы и информационные единицы. Интерактивность образовательной деятельности. Поддержка этапов познавательной учебной деятельности, ожидаемые результаты проектирования и др.</p>	2						Мультимедийный проектор, ноутбук	[1], [2] д.[7]	
4.	<p><b>Разработка дизайн-концепции мультимедийного проекта</b></p> <p>Разработка дизайн-концепции проекта. Выбор темы и ее предпроектное исследование. Определение цели и назначения, формы представления информации. Художественный и методический анализ интерактивных аналогов и дизайн-решений.</p>	2						Образцы студенческих разработок дизайн-концепций	[4]	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	Разработка сценария, структурно-логических схем содержания. Составление тезауруса. Выбор программных продуктов. Оформление дизайн-концепции.		2				2			
5.	<p><b>Инструментальные средства разработки мультимедийного проекта</b></p> <p>Программный продукт для создания мультимедийного проекта, (AutoPlay Media Studio). Интерфейс программы (строка меню, панели инструментов, проводник проекта, панель свойств объекта, рабочая область, шкала размера проекта).</p> <p>Создание проекта. Загрузка программы и выбор шаблона нового проекта. Оформление внешнего вида страниц проекта. Работа с объектами (создание страниц, кнопок, вставка видео и аудио, текстовых файлов и др.). Типы файловых форматов. Назначение действий объектам управления. Сборка и сохранение проекта.</p>		4				4	Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[4]	
6.	<p><b>Этапы разработки мультимедийного проекта. Технологический сценарий</b></p> <p>Синтез компьютерной модели мультимедийного проекта. Подготовка информационного материала для работы. Обоснование применяемых проектных решений. Раскадровка и режиссура проекта. Подготовка аудио и видео файлов. Импортирование графических изображений из других программ (например, CorelDraw и др.), с оптических компакт-дисков. Сканирование фотографий, иллюстраций и других видов графики. Освоение различных способов связи отдельных компонентов материала в единое целое, структурирование материала и его графическое решение.</p>				4		4	Образцы разработок мультимедийных проектов, компьютерный класс	[3], [4]	Просмотр выполнения этапов учебно-творческого проекта
	Визуальный дизайн интерфейса. Признаки удобного интерфейса. Размещение информации на экране. Цвет, шрифт на экране. Программно-технические элементы и				4		6			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	<p>средства управления графического интерфейса пользователя. Организация системы навигации и системы отображения состояний. Художественное оформление и верстка компонентов виртуальной среды. Дизайн страниц проекта.</p> <p>Создание системы гипермедийных связей в программе. Включение фрагментов видеофильмов и аудиофайлов в проект. Применение монтажных переходов, звуковой монтаж. Создание гипертекстовых ссылок на Интернет-ресурсы и документы, созданные в других программах (например, Word, Excel и др.). Окончательный просчет проекта, его сборка и сохранение.</p>				4		8			
	<b>Всего:</b>	<b>8</b>	<b>6</b>		<b>12</b>		<b>24</b>			Предварительный просмотр
	<i>4курс, 8семестр</i>									
7.	<p><b>Технология создания панорамных изображений</b> Правила создания и подготовки набора фотографий для объединения в панорамное изображение (учет освещения, угол и линия горизонта, перекрытие изображения, наличие движущихся объектов и др.). Технология создания панорамного изображения: загрузка изображений, установка порядка размещения, преобразование к определенной проекции, «сшивание» изображений в панораму.</p> <p>Приложения для подготовки и конвертирования панорамных изображений (Microsoft Image Composite Editor, Hugin, Panorama Studio, Easypano Panoweaver и др.). Художественные и презентационные панорамы. Области применения панорамных изображений, возможности использования в мультимедийных образовательных проектах.</p>	2						Примеры работ, компьютерный класс		Просмотр выполнения этапов учебно-творческого проекта
			4				6			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
8.	<p><b>Проектирование и разработка тестовых заданий по художественным дисциплинам</b>  Виды тестирования. Типы тестовых заданий, критерии отбора материала Требования к созданию тестовых заданий. Педагогическая эффективность тестового контроля и его недостатки.</p> <p>Программные продукты для разработки тестовых заданий. Проектирование и разработка тестовых заданий по художественным дисциплинам для проекта.</p>	2						Компьютерный класс	[1], д. [1], [4]	Анализ методических разработок
9.	<p><b>Тестирование компьютерной модели готового проекта на базе подготовленного материала и выбранных программных средств</b>  Тестирование готового проекта. Цели, принципы и этапы тестирования модели. Функциональное и структурное тестирование модели. Совместное тестирование модулей. Корректировка и устранение ошибок.</p>		2				8	Компьютерный класс	[4]	
	<b>Всего:</b>	<b>4</b>	<b>14</b>				20			<b>Зачет</b>
	<b>Всего</b>	<b>12</b>	<b>20</b>			<b>12</b>	<b>44</b>			

## ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

### Перечень основной и дополнительной литературы

#### Основная:

1. Андреев, В.В. Информатика и ИКТ. Мультимедийные средства в образовании: учебник / В.В. Андреев, Н.В. Герова [и др.]. – Рязань: РГУ им. С.А. Есенина, 2012. – 128 с.
2. Аствацатуров, Г.О. Дизайн мультимедийного урока: методика, технологические приемы, фрагменты уроков / Г.О. Аствацатуров. – Волгоград: Учитель, 2011. – 133 с.
3. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: учебник / Д.Ф. Миронов. – СПб: БХВ-Петербург, 2014. – 270 с.
4. Одиночко, В.Ф. Создание мультимедийных приложений в среде Autoplay Media Studio: учебное электронное издание / В.Ф. Одиночко, В.В. Сидорик. – Минск: БНТУ, 2012. – 20 с.

#### Дополнительная:

1. Ефремова, Н.Ф. Тестовый контроль в образовании / Н.Ф. Ефремова. – Москва: Университетская книга, 2007. – 86 с.
2. Каптерев, А.И. Мультимедиа как социокультурный феномен. – Москва: ИПО Профиздат, 2002. – 224 с.
3. Кречман, Д.П., Пушков, А.И. Мультимедиа своими руками. – СПб: БХВ – СПб, 1999. – 511 с.
4. Майоров, А.Н. Теория и практика создания тестов для системы образования (Как выбирать, создавать и использовать тесты для целей образования) / А.Н. Майоров. – Москва: Интеллект-центр, 2002. – 296 с.
5. Маклюэн, М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / пер. с англ. – М.-Жуковский: Канон-ПРЕСС-Ц, Пучково поле, 2003. – 464 с.
6. Марысаев, В.Б. Интернет и мультимедиа. – Москва: Тера Книжный клуб, 2001. – 319 с.
7. Шлыкова, О.В. Феномен мультимедиа = Multimedia Phenomenon : технологии эпохи электронной культуры / О.В. Шлыкова ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – Москва: МГУКИ, 2003. – 268 с.
8. Шлыкова, О.В. Культура мультимедиа: учеб. пособ. / О.В. Шлыкова. – Москва: Гранд-Фаир, 2004. – 414 с.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**

Структура учебной программы учебной дисциплины по выбору «Мультимедийные технологии в образовательной среде» построена на основе традиционного подхода с разбиением содержания на темы, при этом темы представляют собой относительно самостоятельные дидактические единицы содержания обучения. В соответствии с содержанием конкретной темы и определенной системой технико-технологических и художественно-творческих компетенций (знаний и умений, способов деятельности) студентом выполняются учебно-творческие проекты. Разработка и выполнение проектов осуществляется в аудитории под руководством преподавателя и продолжается в рамках внеаудиторной самостоятельной работы по заданию преподавателя в библиотеке, в домашних условиях, с использованием глобальной сети Интернет.

Задачами самостоятельной работы являются:

- углубление и расширение теоретических знаний в области мультимедийных технологий;
- формирование умений использовать нормативную, справочную документацию и специальную литературу при подготовке образовательных проектов;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- развитие исследовательских умений;
- использование материала, собранного и полученного в ходе исследовательской работы в процессе выполнения мультимедийных образовательных проектов.

Процесс организации самостоятельной работы студентов включает в себя следующие этапы:

- подготовительный (определение целей, составление программы, подготовка методического обеспечения, подготовка оборудования);
- основной (реализация программы, использование приемов поиска информации, усвоения, переработки, применения, передачи знаний, фиксирование результатов, самоорганизация процесса работы);
- заключительный (оценка значимости и анализ результатов, их систематизация, оценка эффективности программы и приемов работы, выводы о направлениях оптимизации труда).

Основными видами самостоятельной работы являются:

- формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной учебной литературы, включая информационные

образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.);

- работа с литературными источниками по отбору и подготовке текстового материала для проекта;

- поиск и подборка интерактивных аналогов и дизайн-решений, работа с интернет-источниками;

- выполнение микроисследований по темам выполняемых проектов;

- составление тематической подборки видео и аудио материалов для проекта;

- подготовка художественно-творческих мультимедийных проектов образовательного характера.



## **ПЕРЕЧЕНЬ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Для текущего контроля усвоения знаний и умений студента по учебной дисциплине по выбору «Мультимедийные технологии в образовательной среде» рекомендуется использовать следующий диагностический инструментарий:

- систематический устный опрос (беседа);
- просмотр выполнения этапов учебно-творческого проекта;
- анализ методических разработок;
- обоснование проектных решений.

Учебным планом в качестве формы контроля по учебной дисциплине «Мультимедийные технологии в образовательной среде» предусмотрен зачет.

## ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ УВО

Название дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Положения об изменениях в содержании учебной программы учреждения высшего образования по учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Компьютерная графика</li> <li>- Художественное проектирование</li> <li>- Фотографика и мультимедиа</li> </ul>	Кафедра художественно-педагогического образования	Исключить из учебной программы «Фотографика и мультимедиа» тему «Виды панорамных изображений и их особенности», т.к. эту тему содержит в себе учебная программа «Мультимедийные технологии в образовательной среде»	Протокол № 10 от 20.05.2016

**ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ»**

(специальность 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика».)  
на 2019/2020 учебный год

№№ п/п	Дополнения и изменения	Основание
1	Заменить список основной литературы следующими источниками: 1. Роговая, Т. С. Программное обеспечение мультимедийных систем : учеб. пособие для учащихся учреждений образования, реализующих образоват. программы сред. спец. образования по специальности «Сети телекоммуникаций» / Т. С. Роговая, Н. В. Васильчук ; М-во связи и информатизации Респ. Беларусь, Белорус. гос. акад. связи. – Минск : БГАС, 2018. – 416 с. 2. Шарабайко, О. Г. Smart Notebook: создание интерактивных электронных образовательных ресурсов : практикум / О. Г. Шарабайко. – Минск : Белорус. гос. пед. ун-т, 2018. – 108 с.	Обновление литературы в связи с истечением срока действия грифованных учебных пособий.

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры художественно-педагогического образования (протокол № 7 от 23.01.2020 г.)

Заведующий кафедрой  
кандидат искусствоведения, доцент



О.А. Коврик

УТВЕРЖДАЮ  
Декан факультета  
кандидат педагогических наук, доцент



И.И. Рыжикова

Методист УМО



Е.А. Кравченко