

КОНТРОЛЬНЫЙ
ЭКЗЕМПЛЯР

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе БГПУ

С.И.Василец

2023 г.

Регистрационный № УД-80-03-120-2023/уч.

**ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА СОЗДАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ПО ИСКУССТВУ**

Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальностей:

1-03 01 07 Музыкальное искусство, ритмика и хореография;

1-03 01 08 Музыкальное искусство и мировая художественная культура

2023 г.

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования 1 степени: ОСВО 1-03 01 07-2021 по специальности 1-03 01 07 Музыкальное искусство, ритмика и хореография; ОСВО 1-03 01 08-2021 по специальности 1-03 01 08 Музыкальное искусство и мировая художественная культура, утвержденных 20.04.2022 рег. № 85 и учебных планов специальностей (15.07.2021, № 022-2021/у; № 023-2021/у)

СОСТАВИТЕЛИ:

С.Е.Зятикова, старший преподаватель кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»;
Г.В.Лойко, заведующий кафедрой художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», профессор

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Ю.Ю.Захарина, заведующий кафедрой теории и методики преподавания искусства учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», доктор искусствоведения, профессор;
А.В.Казакова, доцент кафедры дизайна частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»

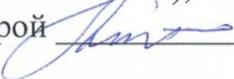
СОГЛАСОВАНО:

Директор ГУО «СШ № 201 г. Минска»

Л.А.Федорова

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

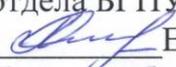
Кафедрой художественно-педагогического образования (протокол № 9 от 27.03.2023 г.);

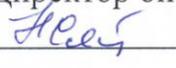
Заведующий кафедрой  Г.В. Лойко

Научно-методическим советом учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка» (протокол № 602116 2023 г.)

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

Методист учебно-методического
отдела БГПУ

 Е.А.Кравченко
Директор библиотеки БГПУ

 Н.П.Сятковская

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа учебной дисциплины «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству» разработана для специальностей 1-03 01 07 «Музыкальное искусство, ритмика и хореография», 1-03 01 08 «Музыкальное искусство и мировая художественная культура».

Учебная дисциплина «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству» знакомит с образовательными ситуациями, в которых могут быть использованы такие ресурсы, а также решает задачи по освоению конкретных программ для их разработки.

Цель учебной дисциплины «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству»: обеспечение студента теоретическими знаниями и практическими способами создания и применения электронных образовательных ресурсов по искусству в профессиональной деятельности.

Задачи учебной дисциплины «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству»:

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

Содержание учебной дисциплины «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству» базируется на интеграции знаний полученных при изучении многих учебных дисциплин, среди них «Основы педагогики и психологии», «Возрастная и педагогическая психология», «Педагогика», «Теоретические основы музыкального искусства», «Методика музыкального воспитания», «Музыкально-педагогическое проектирование», «Мировая художественная культура» и др. и применение этих знаний и умений для создания электронных образовательных ресурсов по искусству.

Изучение учебной дисциплины «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству» должно обеспечить формирование у студента специализированных компетенций (*далее – СК*).

Требования к специализированным компетенциям

Студент должен:

СК-10: Использовать специальные технические средства и компьютерные технологии в процессе эстетического обучения и воспитания детей и в исполнительской практике;

СК-16: Использовать, модифицировать и адаптировать ресурсы образовательной среды для обеспечения условий, соответствующих образовательным потребностям обучающихся.

Освоение студентом содержания учебной программы дисциплины «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству» будет способствовать развитию творческих способностей, а также совершенствованию и закреплению знаний, умений, навыков в методической разработке и художественном оформлении электронных учебных ресурсов по искусству.

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

- технические и программные средства для создания электронных образовательных ресурсов;
- этапы создания собственных электронных образовательных продуктов;
- художественные и методические особенности оформления виртуальных страниц.

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

- проектировать и грамотно оформлять электронные образовательные продукты;

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

- средствами, способами и приемами создания электронных образовательных ресурсов по искусству (для получения динамичной аудиовизуальной информации, с целью реализации принципа наглядности в эстетическом образовании).

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 занятия и самостоятельная работа студента. На лекциях происходит освоение теоретических вопросов содержания учебной дисциплины, ознакомление со средствами разработки электронных образовательных ресурсов. 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 изучение программных продуктов для разработки электронных образовательных ресурсов и др.

Самостоятельная работа включает работу с литературными источниками, наглядными пособиями, поиск аналогов и прототипов, подборку материалов для разработки электронных образовательных ресурсов по искусству и др.

В соответствии с учебным планом изучение учебной дисциплины (по выбору студента) «Теория и практика создания электронных образовательных

ресурсов по искусству» на дневной форме получения образования для специальностей 1-03 01 07 «Музыкальное искусство, ритмика и хореография», 1-03 01 08 «Музыкальное искусство и мировая художественная культура» осуществляется в 7 семестре. На освоение учебной дисциплины отведено всего 102 (3 з.е) часа, из них 46 аудиторных (8 лекционных, 38 часов практических занятий) и 56 часов самостоятельной работы студента. Промежуточная форма контроля за 7 семестр – зачет.

Для заочной формы получения образования отведено всего 12 аудиторных часов, из них (2 часа лекционных и 10 часов практических занятий). Промежуточная форма контроля по дисциплине на 4 курсе – зачет.

Распределение аудиторных занятий по семестрам для заочной формы получения образования:

3 курс, 5 семестр: всего аудиторных 4 часа, из них 2 часа лекционных и 2 часа практических занятий;

3 курс, 6 семестр: всего 2 часа практических занятий;

4 курс, 7 семестр: 6 часов практических занятий.

Промежуточная форма контроля – зачет на 4 курсе.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение. Общее представление о мультимедиа и электронных образовательных ресурсах

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 электронные ресурсы и мультимедийные продукты их жанровое своеобразие и тематическая направленность (энциклопедии и справочные издания, путеводители, художественные произведения с элементами обучения, электронные учебники, каталоги и др.).

Тема 2. Аппаратные средства и программное обеспечение для разработки электронных образовательных 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 электронных (мультимедийных) образовательных проектов. Программные средства создания и обработки изображения, анимации и графики, видеоизображения, звука, презентации 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. Интерактивность образовательной деятельности. Поддержка этапов познавательной учебной деятельности, ожидаемые результаты проектирования и др. Обзор работы с интерактивным сервисом LearningApps, программная среда Smart Notebook, облачные технологии в образовательном процессе и др.

Тема 4. Разработка дизайн-концепции образовательного мультимедийного проекта по искусству

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 образовательного мультимедийного проекта по искусству

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 образовательного мультимедийного проекта по искусству. 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, Photoshop и др.). 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 видеofilмов 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 искусству

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 искусству 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
«ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА СОЗДАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ПО ИСКУССТВУ»
ДЛЯ ДНЕВНОЙ ФОРМЫ ПОЛУЧЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ**

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, 7 семестр</i>									
1.	Введение. Общее представление о мультимедиа и электронных образовательных ресурсах 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 электронные ресурсы и мультимедийные продукты их жанровое своеобразие и тематическая направленность (энциклопедии и справочные издания, путеводители, художественные произведения с элементами обучения, электронные учебники, каталоги и др.).	2					2	Мультимедийный проектор, ноутбук, примеры мультимедийных образовательных продуктов	[1], д. [4], [5], [8].	

2.	<p>Аппаратные средства и программное обеспечение для разработки электронных образовательных продуктов</p> <p>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 электронных (мультимедийных) образовательных проектов. Программные средства создания и обработки изображения, анимации и графики, видеоизображения, звука, презентации и др. Специфические особенности и области применения.</p>	2					2	Мультимедийный проектор, ноутбук	[1] д. [4]	
3.	<p>Методические и технологические особенности мультимедийных продуктов образовательного назначения и их использования в учебном процессе</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 Интерактивность образовательной деятельности. Поддержка этапов познавательной учебной деятельности, ожидаемые результаты проектирования и др. Обзор работы с интерактивным сервисом LearningApps, программная среда Smart Notebook, облачные технологии в образовательном процессе и др.</p>	2	4				4	Мультимедийный проектор, ноутбук	[1], [2] д.[1], [2], [3]	Устный опрос, методическая разработка задания

4.	<p>Разработка дизайн-концепции образовательного мультимедийного проекта по искусству 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. Разработка сценария, структурно-логических схем содержания. Составление тезауруса. Выбор программных продуктов. Оформление дизайн-концепции.</p>	4				6	Образцы студенческих разработок дизайн-концепций	[1], д. [7], [9].	Проверка структурно-логических схем
5.	<p>Инструментальные средства разработки образовательного мультимедийного проекта по искусству 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.</p>	4				4	Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[1], д. [9].	Работа за компьютером

6.	<p>Этапы разработки образовательного мультимедийного проекта по искусству. Технологический сценарий</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.). 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	[1], д. [9].	Просмотр выполнения этапов учебно-творческого проекта
	<p>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.</p>	4				6			
	<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			

7.	<p>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.</p>	2	2			2	Примеры работ, компьютерный класс	[1]	Просмотр выполнения этапов учебно-творческого проекта
	<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	2			6			
8.	<p>Проектирование и разработка тестовых заданий по искусству 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.</p>	2	2			2	Компьютерный класс	[1], д. [3], [6]	Анализ методических разработок
	<p>Проектирование и разработка тестовых заданий по искусству для проекта.</p>	6	6			6			
9.	<p>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.</p>	2	2			4	Компьютерный класс	[1]	
	Всего	8	38			56			Зачет

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА СОЗДАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ПО ИСКУССТВУ»
ДЛЯ ЗАОЧНОЙ ФОРМЫ ПОЛУЧЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ**

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>Зкурс, 5 семестр</i>									
1.	Введение. Общее представление о мультимедиа и электронных образовательных ресурсах 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 электронные ресурсы и мультимедийные продукты их жанровое своеобразие и тематическая направленность (энциклопедии и справочные издания, путеводители, художественные произведения с элементами обучения, электронные учебники, каталоги и др.).	2						Мультимедийный проектор, ноутбук, примеры мультимедийных образовательных продуктов	[1], д. [4], [5], [8].	

3.	<p>Методические и технологические особенности мультимедийных продуктов образовательного назначения и их использования в учебном процессе</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 Интерактивность образовательной деятельности. Поддержка этапов познавательной учебной деятельности, ожидаемые результаты проектирования и др. Обзор работы с интерактивным сервисом LearningApps, программная среда Smart Notebook, облачные технологии в образовательном процессе и др.</p>		2					Мультимедийный проектор, ноутбук	[1], [2] д.[1], [2], [3]	Устный опрос, методическая разработка задания
	Всего за семестр	2	2							
	<i>3 курс, 6 семестр</i>									
4	<p>Разработка дизайн-концепции образовательного мультимедийного проекта по искусству</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. Разработка сценария, структурно-логических схем содержания. Составление тезауруса. Выбор программных продуктов. Оформление дизайн-концепции. Разработка сценария, структурно-логических схем содержания. Составление тезауруса. Выбор программных</p>		2					Образцы студенческих разработок дизайн-концепций	[1], д. [7], [9].	Проверка структурно-логических схем

	продуктов. Оформление дизайн-концепции.									
	Всего за семестр		2							
	<i>4 курс, 7 семестр</i>									
5.	<p>Инструментальные средства разработки образовательного мультимедийного проекта по искусству</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				Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[1], д. [9].	Работа за компьютером	
8.	<p>Проектирование и разработка тестовых заданий по искусству</p> <p>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.</p> <p>Проектирование и разработка тестовых заданий по искусству для проекта.</p>		2				Компьютерный класс	[1], д. [3], [6]	Анализ методических разработок	
	Всего за семестр		6							
	Всего	2	10							Зачет на 4 курсе

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Мультимедийные технологии в образовательной среде [Электронный ресурс] : электрон. учеб.-метод. комплекс / сост.: С. Е. Зятикова, Г. В. Лойко // Репозиторий БГПУ. – Режим доступа: <http://elib.bspu.by/handle/doc/46524>. – Дата доступа: 14.04.2023.
2. Шарабайко, О. Г. Smart Notebook: создание интерактивных электронных образовательных ресурсов (на примере создания учебных материалов для уроков музыки) : практикум / О. Г. Шарабайко. – Минск : Белорус. гос. пед. ун-т, 2018. – 108 с.

Дополнительная литература

1. Андерсен, Б. Мультимедиа в образовании : специализир. учеб. курс / Б. Андерсен, К. Бринк. – М. : Дрофа, 2007. – 224 с.
2. Аствацатуров, Г. О. Дизайн мультимедийного урока: методика, технологические приемы, фрагменты уроков / Г. О. Аствацатуров. – Волгоград : Учитель, 2009. – 133 с.
3. Быстрякова, Н. В. Информационные технологии в образовании: создание интерактивных средств Smart Notebook : лаб. практикум / Н. В. Быстрякова, И. А. Турченко. – Минск : Белорус. гос. пед. ун-т, 2018. – 48 с. + 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM).
4. Ефремова, Н. Ф. Тестовый контроль в образовании : учеб. пособие для студентов, получающих образование по пед. направлениям и специальностям / Н. Ф. Ефремова. – М. : Унив. кн. : Логос, 2007. – 386 с.
5. Информатика и ИКТ. Мультимедийные средства в образовании : учеб. для студентов гуманитар. пед. специальностей вузов / В. В. Андреев [и др.]. – Рязань : Рязан. гос. ун-т, 2012. – 128 с.
6. Круглик, Т. М. Компьютерные технологии в образовании : учеб.-метод. пособие / Т. М. Круглик, А. Ю. Зуенок ; Белорус. гос. пед. ун-т. – 2-е изд., испр. – Минск : БГПУ, 2010. – 102 с.
7. Майоров, А. Н. Теория и практика создания тестов для системы образования: как выбирать, создавать и использовать тесты для целей образования / А. Н. Майоров. – М. : Интеллект-центр, 2002. – 296 с.
8. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне : учеб. для студентов вузов / Д. Ф. Миронов. – СПб. : ВНУ, 2014. – 560 с.
9. Одиночко, В. Ф. Создание мультимедийных приложений в среде Autoplay Media Studio [Электронный ресурс] : учеб. электрон. изд. / В. Ф. Одиночко, В. В. Сидорик // Репозиторий Белорусского национального технического университета. – Режим доступа: <https://rep.bntu.by/handle/data/3756>. – Дата доступа: 14.04.2023.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Структура учебной программы по учебной дисциплине «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству» 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 электронные образовательные проекты и задания. Разработка и выполнение проектов осуществляется в аудитории под руководством преподавателя и продолжается в рамках внеаудиторной самостоятельной работы 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 творческого мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- развитие исследовательских умений;
- использование материала, собранного и полученного в ходе исследовательской работы в разработке электронных образовательных проектов.

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 электронных ресурсов образовательного характера.

ПЕРЕЧЕНЬ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Для текущего контроля усвоения знаний и умений студента по учебной дисциплине «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству» рекомендуется использовать следующий диагностический инструментарий:

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

Учебным планом в качестве промежуточной формы контроля по учебной дисциплине «Теория и практика создания электронных образовательных ресурсов по искусству» предусмотрен зачет.

КРИТЕРИИ ОЦЕНОК РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Зачтено ставится за умение ориентироваться в основных теоретических положениях учебного материала, грамотное воспроизведение его содержания, знание основных компьютерных программных средств для разработки образовательных ресурсов в рамках учебной программы, способность под руководством преподавателя решать стандартные художественно-педагогические и творческие задачи, качественное выполнение творческих заданий без существенных композиционных, методических и технико-технологических ошибок в полном объеме, предусмотренном программой.

Не зачтено ставится за фрагментарные теоретические знания по учебной дисциплине, пассивность на занятиях, выполнение творческих заданий с существенными композиционными, методическими и технико-технологическими ошибками либо воспроизведение теоретической информации с существенными ошибками, низкий уровень культуры исполнения заданий, не владение программными средствами для разработки образовательных ресурсов в рамках учебной программы, а также за отказ от ответа или непредставление на текущую аттестацию за семестр учебных заданий в полном объеме, предусмотренном программой.

Требования к выполнению самостоятельной работы студентов

№ п/п	Название темы, раздела	Кол-во часов на СРС	Задание	Форма выполнения
1	Введение. Общее представление о мультимедиа и электронных образовательных ресурсах	2	Представить подборку активных ссылок на электронные образовательные ресурсы	Электронные ссылки
2	Аппаратные средства и программное обеспечение для разработки электронных образовательных продуктов	2	Составить перечень программных продуктов для разработки образовательных электронных ресурсов	Перечень программных продуктов для разработки образовательных электронных ресурсов
3	Методические и технологические особенности мультимедийных продуктов образовательного назначения и их использования в учебном процессе	4	Разработать задание с использованием интерактивного сервиса LearningApps, облачных технологий в образовательном процессе на выбор.	Задание задание с использованием интерактивного сервиса LearningApps, облачных технологий в образовательном процессе на выбор.
4	Разработка дизайн-концепции образовательного мультимедийного проекта по искусству	6	Разработать структурно-логическую схему содержания проекта. Составление тезауруса к проекту.	Структурно-логическая схема, тезаурус
5	Инструментальные средства разработки образовательного мультимедийного проекта по искусству	4	Создание макета и эскиза внешнего вида страницы проекта	Макет проекта с эскизом страницы
6	Этапы разработки образовательного мультимедийного проекта по искусству. Технологический сценарий	2	Отбор аналогов и прототипов для создания проекта	Аналоги и прототипы электронных изданий
		4	Отобрать и подготовить иллюстративный материал, аудиофайлы и видеофайлы для создания проекта.	Текстовый, иллюстративный, аудио и видео материал на электронном носителе для
		4	Обработка графических изображений в различных редакторах для	наполнения содержания

			дальнейшего размещения на страницах проекта.	проекта.
		4	Отбор и обработка текстового материала для проекта и написания дизайн-концепции.	Подготовительные рисунки на электронном носителе
		4	Выполнение подготовительных рисунков для проекта в графических редакторах.	
7	Технология создания панорамных изображений	4	Выполнить фотографии натуральных объектов для создания панорамного изображения.	Подборка фотографий на электронном носителе.
		4	Обработка фотографий и склеивание их в панораму	
8	Проектирование и разработка тестовых заданий по искусству	2	Подготовить информацию для разработки тестовых заданий искусству	Текстовая информация на электронном носителе, тестовые задания
		6	Разработка и окончательное оформление тестовых заданий	
9	Тестирование готового проекта	4	Провести тестирование готового проекта устранить ошибки. Подготовка текстовой части дизайн-концепции проекта	Проект и текст дизайн-концепции на электронном носителе подготовленный для записи
	Всего часов, отведенных на СРС	56		

ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ

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)
Музыкально-педагогическое проектирование Музыкальная информатика	Кафедра художественно-педагогического образования	Согласование содержания программы прошло на этапе разработки программы	Утверждено без изменений протокол № 9 от 27.03.2023