

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»

УТВЕРЖДАЮ
Ректор БГПУ

А.И. Жук

« 14 » 2024 г.

Регистрационный № УД 302-03-151 уч.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальностей:
1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика;
1-03 01 06 Изобразительное искусство, черчение и народные художественные
промыслы

2024 г.

Учебная программа составлена на основе Образовательных стандартов высшего образования ОСВО 1-03 01 03-2021, ОСВО 1-03 01 06-2021 (20.04.2022, № 85) и учебных планов специальностей 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика (15.07.2021, № 020-2021/у), 1-03 01 06 Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы (15.07.2021, № 021-2021/у)

СОСТАВИТЕЛИ:

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

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

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Шауро Г.Ф., заведующий кафедрой народного декоративно-прикладного искусства факультета художественной культуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», доктор искусствоведения, профессор;

Чернявская И.Ф., доцент кафедры музыкально-педагогического образования факультета эстетического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», кандидат педагогических наук, доцент

СОГЛАСОВАНО:

Директор ГУО «СП № 201 г. Минска»

Л.А.Федорова

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой художественно-педагогического образования факультета эстетического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

(протокол № 8 от 28.03 2024 г.);

Заведующий кафедрой Лойко Г.В. Лойко

Научно-методическим советом учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

(протокол № 6 от 16.04 2024 г.)

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

Методист ЦОМООД БГПУ

О.А.Кесарева

Директор библиотеки БГПУ

Н.П.Сятковская

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа по учебной дисциплине (по выбору студента) «Мультимедийные технологии в художественном образовании» составлена на основе Образовательных стандартов высшего образования ОСВО 1-03 01 03-2021, ОСВО 1-03 01 06-2021 и учебных планов специальностей 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика, 1-03 01 06 Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы.

Учебная дисциплина «Мультимедийные технологии в художественном образовании» знакомит с образовательными ситуациями, в которых могут быть использованы ресурсы мультимедиа в художественном образовании, 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.

Цель учебной дисциплины «Мультимедийные технологии в художественном образовании»: обеспечение студента теоретическими знаниями и практическими методами создания мультимедийных приложений образовательного характера и их применения в учебном процессе.

Задачи учебной дисциплины «Мультимедийные технологии в художественном образовании»:

– ознакомление с областями применения мультимедиа приложений, техническими и программными средствами для использования в художественном образовании;

– формирование умений и навыков по проектированию мультимедийных образовательных продуктов;

– развитие воображения, образного мышления, художественного вкуса, технических навыков в процессе разработки и создания образовательных мультимедийных продуктов;

– стимулирование процессов самореализации и самосовершенствования через воплощение идей в художественном проекте.

Содержание учебной дисциплины «Мультимедийные технологии в художественном образовании» базируется на интеграции знаний, полученных при изучении многих учебных дисциплин, среди которых «Основы педагогики и психологии», «Возрастная и педагогическая психология», «Педагогика», «Цветоведение», «Методика обучения изобразительному искусству» и др. и применение этих знаний и умений для создания мультимедийных образовательных проектов.

Специалист, освоивший содержание образовательной программы высшего образования (для специальности 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика), должен обладать следующими специализированными компетенциями (далее – СК):

СК-12: Осуществлять художественно-проектный анализ и разрабатывать алгоритм решения творческой задачи при проектировании объектов дизайна для последующего воплощения в материале и обучения учащихся проектной художественной деятельности.

СК-15: Использовать специальные технические средства и компьютерные технологии в художественно-творческом процессе с детьми и своей творческой деятельности.

Специалист, освоивший содержание образовательной программы высшего образования (для специальности 1-03 01 06 Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы), должен обладать следующими специализированными компетенциями (далее – СК):

СК-12: Осуществлять художественно-проектный анализ и разрабатывать алгоритм решения творческой задачи при проектировании объектов дизайна и декоративно-прикладного искусства для последующего воплощения в материале и обучения учащихся проектной художественной деятельности.

СК-15: Использовать специальные технические средства и компьютерные технологии в художественно-творческом процессе с детьми и своей творческой деятельности.

Освоение студентом содержания учебной программы учебной дисциплины «Мультимедийные технологии в художественном образовании» будет способствовать развитию творческих способностей, а также совершенствованию и закреплению знаний, умений, навыков в методической разработке и художественном оформлении мультимедийных образовательных ресурсов по искусству. Изучение учебной дисциплины «Мультимедийные технологии в художественном образовании» направлено на повышение качества подготовки к профессиональной деятельности в художественно-творческой сфере.

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

- технические и программные средства для создания мультимедийных образовательных ресурсов;
- этапы создания собственных мультимедиа образовательных продуктов;
- художественные и методические особенности оформления мультимедиа ресурсов в художественном образовании.

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

- проектировать и грамотно оформлять мультимедийные продукты образовательного характера;
- использовать специальные технические средства и компьютерные технологии в художественно-творческом процессе с детьми и своей творческой деятельности;
- осуществлять художественно-проектный анализ и разрабатывать алгоритм решения творческой задачи при проектировании мультимедийных образовательных ресурсов для последующего воплощения в материале и обучения учащихся проектной художественной деятельности.

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

– средствами, способами и приемами создания мультимедийных образовательных продуктов по изобразительному искусству (для получения динамичной аудиовизуальной информации, с целью реализации принципа наглядности в художественном 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, лабораторные занятия и самостоятельная работа студента. На лекциях происходит освоение теоретических вопросов содержания учебной дисциплины, ознакомление со средствами разработки мультимедийных 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. На лабораторных занятиях непосредственно осуществляется процесс изучения программных продуктов для разработки мультимедийных 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 учебными планами изучение учебной дисциплины (по выбору студента) «Мультимедийные технологии в художественном образовании» на дневной форме получения образования для специальностей 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика, 1-03 01 06 Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы осуществляется в 7 семестре. На освоение учебной дисциплины отведено всего 108 часов (3 з.е.), из них 50 часов аудиторных занятий (6 часов лекционных, 20 часов практических и 24 часа лабораторных занятий) и 58 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 лекций, 2 часа практических и 8 часов лабораторных занятий. Промежуточная форма контроля по учебной дисциплине на 5 курсе – зачет.

Распределение аудиторных занятий по семестрам для заочной формы получения образования:

- 4 курс, 7 семестр: 2 часа лекционных, 2 часа практических и 2 часа лабораторных занятий;
- 4 курс, 8 семестр: 6 часов лабораторных занятий;
- 5 курс, 9 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.: специфические особенности и области применения.

Тема 3. Методические и технологические особенности мультимедийных продуктов образовательного назначения и их использование 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. Особенности работы с интерактивным сервисом LearningApps, программная среда Smart Notebook, облачные технологии в образовательном процессе 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 объектов 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, Photoshop 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 и виртуальных экскурсий

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. Создание виртуальных экскурсий.

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
«МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ»
ДЛЯ ДНЕВНОЙ ФОРМЫ ПОЛУЧЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ**

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы занятия; перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов					Самостоятельная (внеаудиторная) работа	Материальное обеспечение (наглядные занятия 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>4 курс, 7 семестр</i>									
1.	<p>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.).</p>	2					4	Мультимедийный проектор, ноутбук, примеры мультимедийных образовательных продуктов	[1], д. [1], [5], [6], [8].	

2.	<p>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. специфические особенности и области применения.</p>	2					4	Мультимедийный проектор, ноутбук	[1] д. [5]	
3.	<p>Методические и технологические особенности мультимедийных продуктов образовательного назначения и их использование 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. Особенности работы с интерактивным сервисом LearningApps. org, программная среда Smart Notebook, облачные технологии в образовательном процессе.</p>	2	2				6	Мультимедийный проектор, ноутбук	[1], [2] д.[1], [2], [3]	

4.	<p>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.</p>		4			4	Образцы студенческих разработок дизайн-концепций	[1], д. [8], [9].	Проверка структурно-логических схем
5.	<p>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 объектов управления. Сборка и сохранение проекта.</p>		4	2		4	Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[1], д. [9].	Работа за компьютером

6.	<p>Этапы разработки мультимедийного проекта. 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.), 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>		2				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.	Технология создания панорамных изображений и виртуальных экскурсий 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.		2				Примеры работ, компьютерный класс	[1]	Просмотр выполнения этапов учебно-творческого проекта
	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 создание виртуальных экскурсий.		2		4		6		
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.		4				Компьютерный класс	[1], д. [3], [6]	Анализ Методических разработок
	Программные продукты для разработки тестовых заданий. Проектирование и разработка тестовых заданий по художественным дисциплинам для проекта.				4		6		
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.				2		6	Компьютерный класс	[1]
	Всего	6	20		24		58		Зачет

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ»
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>4 курс, 7 семестр</i>									
1.	<p>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.).</p>	2						Мультимедийный проектор, ноутбук, примеры мультимедийных образовательных продуктов, компьютерный класс	[1], д. [1], [5], [6], [8].	

2.	<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. Особенности работы с интерактивным сервисом LearningApps, облачные технологии в образовательном процессе и др.</p>		2					Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[1], [2] д.[1], [2], [3]	Работа за компьютером
3.	<p>Разработка дизайн-концепции образовательного мультимедийного проекта по изобразительному 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.</p> <p>Разработка сценария, структурно-логических схем содержания. Составление тезауруса. Выбор программных продуктов. Оформление дизайн-концепции.</p>				2			Образцы студенческих разработок дизайн-концепций	[1], д. [8], [9].	Проверка структурно-логических схем
	Всего за семестр	2	2		2					

<i>4 курс, 8 семестр</i>										
4.	<p>Инструментальные средства разработки образовательного мультимедийного проекта по изобразительному 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>				2			Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[1], д. [9].	Работа за компьютером
5.	<p>Технология создания панорамных изображений и виртуальных экскурсий</p> <p>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. Создание виртуальных экскурсий.</p>				2				[1]	Анализ работ

6.	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.				2			Компьютерный класс	[1], [2], д. [2], [5], [6]. [7].	Анализ методических разработок
	Всего за семестр				6					
	5 курс, 9 семестр									Зачет
	ВСЕГО	2	2		8					

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: 01.04.2024.
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. Быстрыкова, Н. В. Информационные технологии в образовании: создание интерактивных средств Smart Notebook [Электронный ресурс] : лаб. практикум / Н. В. Быстрыкова, 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. – 2-е изд., испр. – Минск : Белорус. гос. пед. ун-т, 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: 01.04.2024.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Структура учебной программы по учебной дисциплине «Мультимедийные технологии в художественном образовании» 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 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 контроля усвоения знаний и умений студента по учебной дисциплине «Мультимедийные технологии в художественном образовании» рекомендуется использовать следующий диагностический инструментарий:

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

Учебными планами специальностей 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика, 1-03 01 06 Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы в качестве промежуточной формы контроля по учебной дисциплине «Мультимедийные технологии в художественном образовании» 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 мультимедийных 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 промежуточную 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	4	Представить подборку активных ссылок на мультимедийные образовательные ресурсы для педагога-художника	Электронные ссылки
2	Аппаратные средства и программное обеспечение для разработки мультимедийных продуктов	4	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	6	Разработать задание с использованием интерактивного сервиса, облачных технологий в образовательном процессе на выбор.	Задание с использованием интерактивного сервиса, облачных технологий в образовательном процессе на выбор.
4	Разработка дизайн-концепции мультимедийного проекта	4	Разработать структурно-логическую схему содержания проекта. Составление тезауруса к проекту.	Структурно-логическая схема, тезаурус
5	Инструментальные средства разработки мультимедийного проекта	4	Создание макета и эскиза внешнего вида страницы проекта	Макет проекта с эскизом страницы
6	Этапы разработки мультимедийного проекта. 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
		4	Обработка графических изображений в различных редакторах для дальнейшего размещения на страницах проекта.	носители для наполнения содержания проекта.

		4	Отбор и обработка текстового материала для проекта и написания дизайн-концепции.	Подготовительные рисунки на электронном носителе
		4	Выполнение подготовительных рисунков (отрисовка) для проекта в графических редакторах.	
7	Технология создания панорамных изображений и виртуальных экскурсий	6	Выполнить фотографии натуральных объектов для создания панорамного изображения.	Подборка фотографий на электронном носителе.
8	Проектирование и разработка тестовых заданий по художественным дисциплинам	6	Подготовить информацию для разработки тестовых заданий по художественным дисциплинам	Текстовая информация на электронном носителе
9	Тестирование готового проекта	6	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	58		

**ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ ПО
ИЗУЧАЕМОЙ ДИСЦИПЛИНЕ С ДРУГИМИ ДИСЦИПЛИНАМИ
СПЕЦИАЛЬНОСТИ**

Название дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Предложения об изменениях в содержании учебной программы учреждения высшего образования по учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола)
Художественное проектирование в образовательной среде, компьютерная проектная графика	Кафедра художественно-педагогического образования	Согласование содержания программы прошло на этапе разработки программы	Протокол № 8 от 28.03.2024