

КОНТРОЛЬНЫЙ
ЭКЗЕМПЛЯР

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»

УТВЕРЖДАЮ
Ректор БГУ
А.И.Жук

« 17 » 2024 г.
Регистрационный № УД 30-03-150-2024 уч.



**ПРАКТИКУМ СОЗДАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
РЕСУРСОВ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ**

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  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 учебной дисциплины «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному искусству» разработана для специальностей 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика», 1-03 01 06 «Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы».

Учебная дисциплина «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному 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 «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному искусству»: обеспечение студента теоретическими знаниями и практическими способами создания и применения электронных образовательных ресурсов по изобразительному искусству в профессиональной деятельности.

Задачи учебной дисциплины «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному 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 изобразительному искусству;
- стимулирование процессов самореализации и самосовершенствования через воплощение идей в художественном проекте.

Содержание учебной дисциплины «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному искусству» базируется на интеграции знаний, полученных при изучении многих учебных дисциплин, среди них «Основы педагогики и психологии», «Возрастная и педагогическая психология», «Педагогика», «Цветоведение», «Методика обучения изобразительному искусству» и др. и применение этих знаний и умений для создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному искусству.

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 «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному 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 электронных образовательных ресурсов по изобразительному искусству.

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

- проектировать и грамотно оформлять электронные образовательные продукты;

- 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 электронных 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 электронных образовательных ресурсов по изобразительному 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, лабораторные 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. На лабораторных занятиях непосредственно осуществляется процесс изучения 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 «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному искусству» 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 (3 з.е) часов, из них 50 аудиторных (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 лекционных, 2 часа практических и 8 часов лабораторных занятий. Промежуточная форма контроля по дисциплине на 5 курсе – зачет.

Распределение аудиторных занятий по семестрам для заочной формы получения образования:

4 курс, 7 семестр: всего аудиторных 6 часов, из них 2 часа лекционных, 2 часа практических и 2 часа лабораторных занятий;

4 курс, 8 семестр: всего 6 часов лабораторных занятий;

5 курс, 9 семестр: промежуточная форма контроля – зачет.

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 ресурсов

Технико-технологические условия функционирования мультимедийных приложений и создания электронных образовательных ресурсов. Характеристика мультимедийного компьютера. Средства звукозаписи, звуковоспроизведения, обработки изображения, отображения видеoinформации, источники сигнала и др. Основные накопители информации. Специфические особенности и области применения.

Тема 3. Организационно-методические вопросы подготовки электронных образовательных ресурсов.

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.

Тема 4. Методические и технологические особенности программных продуктов образовательного назначения и их использования в учебном процессе Обзор программных продуктов для разработки электронных (мультимедийных) образовательных ресурсов. Программные средства создания и обработки изображения, анимации и графики, видеоизображения, звука, презентации и др.

Обзор работы с интерактивным сервисом LearningApps, программная среда Smart Notebook, облачные технологии в образовательном процессе, онлайн-ресурсы Renderforest, нейросеть Kandinsky 3.0, OnlineTestPad и др.

Тема 5 Разработка дизайн-концепции образовательного мультимедийного проекта по изобразительному 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 6. Инструментальные средства разработки образовательного мультимедийного проекта по изобразительному 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 7. Этапы разработки образовательного мультимедийного проекта по изобразительному 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 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 8. Проектирование и разработка дидактических и диагностических материалов по изобразительному искусству

Электронные дидактические и диагностические материалы по изобразительному искусству в работе педагога-художника. Обзор ресурсов. 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 дидактических и диагностических заданий по изобразительному 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 «ПРАКТИКУМ СОЗДАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ 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.	<p>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.).</p>	2					2	Мультимедийный проектор, ноутбук, примеры электронных образовательных продуктов, компьютерный класс	[1], [2], д. [3], [4], [9].	

2.	<p>Аппаратные средства и программное обеспечение для разработки электронных образовательных ресурсов</p> <p>Технико-технологические условия функционирования мультимедийных приложений и создания электронных образовательных ресурсов Характеристика мультимедийного компьютера. Средства звукозаписи, звуковоспроизведения, обработки изображения, отображения видеoinформации, источники сигнала и др. Основные накопители информации. Специфические особенности и области применения.</p>	2					2	Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[1], [2], д. [3], [4], [9].	
3.	<p>Организационно-методические вопросы подготовки электронных образовательных ресурсов</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.</p>	2	4				4	Мультимедийный проектор, ноутбук компьютерный класс	[1], [2] д.[1], [3], [4], [5].	Методическая разработка задания
4.	<p>Методические и технологические особенности программных продуктов образовательного назначения и их использования в учебном процессе Обзор программных продуктов для разработки электронных (мультимедийных) образовательных ресурсов. Программные средства создания и обработки изображения, анимации и графики, видеоизображения, звука, презентации и др.</p> <p>Обзор работы с интерактивным сервисом LearningApps, программная среда Smart Notebook, облачные технологии в образовательном процессе, онлайн-ресурсы Renderforest,и нейросеть Kandinsky 3.0, OnlineTestPad и др.</p>		4		4		6	Компьютерный класс	[2], д. [7], [9], [10].	Устный опрос, анализ учебного задания

5.	<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>		4				6	Образцы студенческих разработок дизайн-концепций	[2], д. [8], [9].	Проверка структурно-логических схем
6.	<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>		4		2		4	Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[2], д. [8], [9].	Работа за компьютером

7.	<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> <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> <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		6	Образцы разработок мультимедийных проектов, компьютерный класс	[2], д. [8], [9].	Просмотр выполнения этапов учебно-творческого проекта, работа за компьютером
				4		8			
				4		8			

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ПРАКТИКУМ СОЗДАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ 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>4 курс, 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						Мультимедийный проектор, ноутбук, примеры мультимедийных образовательных продуктов, компьютерный класс	[1], [2], д. [3], [4], [9].	

3.	Организационно-методические вопросы подготовки электронных образовательных ресурсов. 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.		2					Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[1], [2] д.[1], [3], [4], [5].	Устный опрос, анализ методической разработки задания
4.	Методические и технологические особенности программных продуктов образовательного назначения и их использования в учебном процессе Обзор программных продуктов для разработки электронных (мультимедийных) образовательных ресурсов. Программные средства создания и обработки изображения, анимации и графики, видеоизображения, звука, презентации и др. Обзор работы с интерактивным сервисом LearningApps, программная среда Smart Notebook, облачные технологии в образовательном процессе, онлайн-ресурсы Renderforest, нейросеть Kandinsky 3.0, OnlineTestPad и др.				2			Компьютерный класс	[2], д.[7], [9],[10]	Работа за компьютером
	Всего за семестр	2	2		2					
	<i>4 курс, 8 семестр</i>									
5.	Разработка дизайн-концепции образовательного мультимедийного проекта по изобразительному 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.				2			Образцы студенческих разработок дизайн-концепций	[2], д.[8], [9].	Проверка структурно-логических схем

	Разработка сценария, структурно-логических схем содержания. Составление тезауруса. Выбор программных продуктов. Оформление дизайн-концепции.									
6.	Инструментальные средства разработки образовательного мультимедийного проекта по изобразительному 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.				2			Мультимедийный проектор, ноутбук, компьютерный класс	[2], д. [8], [9].	Работа за компьютером
8.	Проектирование и разработка дидактических и диагностических материалов по изобразительному искусству Электронные дидактические и диагностические материалы по изобразительному искусству в работе педагога-художника. Обзор ресурсов. 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 дидактических и диагностических заданий по изобразительному искусству 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. Брезгунова, И. В. Технологии электронного обучения : учеб. пособие для слушателей системы доп. образования взрослых по пед. специальностям / И. В. Брезгунова, С. И. Максимов. – Минск : Респ. ин-т высш. шк., 2020. – 144 с.
2. 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.

Дополнительная литература

1. Аствацатуров, Г. О. Дизайн мультимедийного урока: методика, технологические приемы, фрагменты уроков / Г. О. Аствацатуров. – Волгоград : Учитель, 2009. – 133 с.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне : учеб. для студентов вузов / Д. Ф. Миронов. – СПб. : ВНУ, 2014. – 560 с.
7. Облачные технологии и сервисы Веб 2.0 в разработке электронных образовательных ресурсов : учеб.-метод. пособие (с электрон. прил.) / С. Н. Гринчук [и др.]. – Минск : Респ. ин-т высш. шк., 2020. – 138 с.
8. 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.
9. Стрелкова, И. Б. Технологии разработки электронных образовательных ресурсов [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие / И. Б. Стрелкова, Ю. А. Переверзева, А. А. Борисова // ПРОФБиблиотека.by. – Режим доступа: <https://profbiblioteka.by/viewer/?bookinfo=61503>. – Дата доступа: 01.04.2024.

10. 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.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Структура учебной программы по учебной дисциплине «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному 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 контроля усвоения знаний и умений студента по учебной дисциплине «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному 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 «Практикум создания электронных образовательных ресурсов по изобразительному 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 ресурсов	2	Составить перечень программных продуктов для разработки электронных ресурсов	Перечень программных продуктов для разработки образовательных электронных ресурсов
3	Организационно-методические вопросы подготовки электронных образовательных ресурсов.	4	Составить перечень интернет-ресурсов для педагога-художника	Библиотека ссылок и скриншотов интернет-ресурсов для педагога-художника
4	Методические и технологические особенности программных 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.
5	Разработка дизайн-концепции образовательного мультимедийного проекта по изобразительному искусству	6	Разработать структурно-логическую схему содержания проекта. Составление тезауруса к проекту.	Структурно-логическая схема, тезаурус
6	Инструментальные средства разработки образовательного мультимедийного проекта изобразительному искусству	4	Создание макета и эскиза внешнего вида страницы проекта	Макет проекта с эскизом страницы
7	Этапы разработки образовательного мультимедийного проекта изобразительному искусству. Технологический сценарий	6 4	Отбор аналогов и прототипов для создания проекта Отобрать и подготовить иллюстративный материал, аудиофайлы и видеофайлы для создания проекта.	Аналоги и прототипы электронных изданий 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 для проекта в графических редакторах.	
8	Проектирование и разработка дидактических и диагностических материалов, тестовых заданий по изобразительному искусству	2 6	Подготовить информацию для разработки дидактических и диагностических заданий по изобразительному искусству Разработка и окончательное оформление тестовых заданий	
9	Тестирование компьютерной модели готового проекта на базе подготовленного материала и выбранных программных средств	4	Провести тестирование готового проекта и 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	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)
Художественное проектирование в образовательной среде, компьютерная проектная графика	Кафедра художественно-педагогического образования	Согласование содержания программы прошло на этапе разработки программы	Утверждено без изменений Протокол № 8 от 28.03.2024