

Документ подписан простой электронной подписью

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Информация о владельце:

ФИО: Кислова Наталья Николаевна

Должность: Проректор по УМР и качеству образования

Дата подписания: 28.04.2016

Уникальный программный ключ:

52802513f5b14a975b7e9b13008097d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

«Самарский государственный социально-педагогический университет»

Кафедра информатики, прикладной математики и методики их преподавания

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УМР и КО,
председатель УМС СГСПУ

Н.Н. Кислова

Изучение мультимедиа-технологий в школе **рабочая программа дисциплины (модуля)**

Закреплена за кафедрой **Информатики, прикладной математики и методики их преподавания**

Учебный план ФМФИ-614МИз(6г)АБ.plx
Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

С изменениями:
протокол №8 от 25.03.2016
протокол №1 от 30.08.2016
протокол №4 от 30.11.2018

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **заочная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	144	Виды контроля на курсах: экзамены 6
в том числе:		
аудиторные занятия	12	
самостоятельная работа	123	
часов на контроль	9	

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	6		Итого	
	УП	РПД	УП	РПД
Вид занятий				
Лекции	4	4	4	4
Практические	8	8	8	8
В том числе инт.	6	6	6	6
Итого ауд.	12	12	12	12
Контактная работа	12	12	12	12
Сам. работа	123	123	123	123
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

Маврин С.А.

При наличии обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, которым необходим особый порядок освоения дисциплины (модуля), по их желанию разрабатывается адаптированная к ограничениям их здоровья рабочая программа дисциплины (модуля).

Рабочая программа дисциплины

Изучение мультимедиа-технологий в школе

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 44.03.05 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ (С ДВУМЯ ПРОФИЛЯМИ ПОДГОТОВКИ) (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 09.02.2016г. №91)

составлена на основании учебного плана:

Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

С изменениями:

протокол №8 от 25.03.2016

протокол №1 от 30.08.2016

протокол №4 от 30.11.2018

утвержденного учёным советом вуза от 29.08.2013 протокол № 1.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Информатики, прикладной математики и методики их преподавания

Протокол от 28.08.2018 г. № 1

Зав. кафедрой Добудько Т.В.

Начальник УОП

_____ Н.А. Доманина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
Целью изучения дисциплины является теоретическое и практическое освоение обучающимися методов и технологий создания мультимедиа-приложений.	
Задачи изучения дисциплины:	
в области педагогической деятельности:	
использование технологий, соответствующим возрастным особенностям обучающихся и отражающих специфику предметной области;	
формирование образовательной среды для обеспечения качества образования, в том числе с применением информационных технологий;	
в области культурно-просветительской деятельности:	
организация культурного пространства;	
разработка и реализация культурно-просветительских программ для различных социальных групп.	
Область профессиональной деятельности: образование, социальная сфера, культура.	
Объектами профессиональной деятельности обучающихся, освоивших данную дисциплину, являются обучение, воспитание, развитие, просвещение, образовательные системы.	

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.12
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
Содержание дисциплины базируется на материале:	
Программное обеспечение электронно-вычислительной машины	
Информационно-коммуникационные технологии в образовании	
Изучение компьютерной графики в школе	
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
Производственная практика (преддипломная практика)	

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
СКИ-1: способностью использовать современные компьютерные технологии для решения практических задач получения, хранения, обработки, передачи и защиты информации	
Знать:	
виды, технологии и средства мультимедиа; этапы проектирования мультимедиа-продукта, типы мультимедийных файлов; основные инструменты мультимедиа;	
Уметь:	
создавать мультимедийные продукты; обрабатывать аудио и видеoinформацию;	
Владеть:	

СКИ-3: способностью использовать современные информационные и коммуникационные технологии для создания, формирования и администрирования электронных образовательных ресурсов	
Знать:	
Уметь:	
разрабатывать мультимедийный контент для электронных образовательных ресурсов.	
Владеть:	

ПК-1: готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов	
Знать:	
основные понятия в области мультимедиа-технологий и их связь со школьным курсом информатики в соответствии с требованиями образовательных стандартов.	
Уметь:	
решать типовые задачи указанной предметной области	
Владеть:	

ПК-14: способностью разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы	
Знать:	
Уметь:	

использовать мультимедиа-технологии в процессе разработки культурно-просветительских программ.

Владеть:

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1 Знать:
основные понятия в области мультимедиа-технологий и их связь со школьным курсом информатики в соответствии с требованиями образовательных стандартов. виды, технологии и средства мультимедиа; этапы проектирования мультимедиа-продукта, типы мультимедийных файлов; основные инструменты мультимедиа;
виды, технологии и средства мультимедиа; этапы проектирования мультимедиа-продукта, типы мультимедийных файлов; основные инструменты мультимедиа;
3.2 Уметь:
решать типовые задачи указанной предметной области; использовать мультимедиа-технологии в процессе разработки культурно-просветительских программ. создавать мультимедийные продукты; обрабатывать аудио и видеoinформацию; разрабатывать мультимедийный контент для электронных образовательных ресурсов.
создавать мультимедийные продукты; обрабатывать аудио и видеoinформацию;
разрабатывать мультимедийный контент для электронных образовательных ресурсов.
3.3 Владеть:

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. Разработка мультимедийных проектов в школе			
1.1	Основные понятия мультимедиа /Лек/	6	0,5	0
1.2	Основные понятия мультимедиа /Пр/	6	2	0
1.3	Основные понятия мультимедиа /Ср/	6	28	0
1.4	Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук. /Лек/	6	1	1
1.5	Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук. /Пр/	6	1	0
1.6	Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук. /Ср/	6	28	0
1.7	Этапы и технология создания мультимедиа продуктов. /Лек/	6	0,5	0
1.8	Этапы и технология создания мультимедиа продуктов. /Пр/	6	2	2
1.9	Этапы и технология создания мультимедиа продуктов. /Ср/	6	27	0
1.10	Аппаратные средства мультимедиа /Лек/	6	1	1
1.11	Аппаратные средства мультимедиа /Пр/	6	2	2
1.12	Аппаратные средства мультимедиа /Ср/	6	20	0
1.13	Изучение мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе /Лек/	6	1	0
1.14	Изучение мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе /Пр/	6	1	0
1.15	Изучение мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе /Ср/	6	20	0

5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)

5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)

Лекция №1. Основные понятия мультимедиа.

Вопросы и задания

1. Понятие «мультимедиа». История развития мультимедиа. Средства мультимедиа технологии. Области применения. Классы систем мультимедиа.

2. Основные типы мультимедиа продуктов. Понятия аудиоряда, видеоряда, текстового потока. Понятие сцены. Способы презентации мультимедиа продуктов.

Лекция №2

Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук.

Вопросы и задания

1. Специфика использования текста в мультимедиа продуктах. Гипертекст. Шрифты и их разделение по графической основе. Основные форматы текстовых файлов.

2. Физиологический аспект зрительного восприятия движения. Виды анимации. ПО для создания анимированных сцен.

3. Типы видеосигналов. Методы сжатия видеoinформации. ПО для Нелинейного видеомонтажа. Форматы видеофайлов.

4. Специфика использования звука в мультимедиа продуктах. Методы синтеза звука. Форматы звуковых файлов. MIDI. ПО для создания и обработки звука.

Лекция №3

Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.

Вопросы и задания

1. Последовательность разработки продукта. Основные приемы и инструменты, используемые в мультимедиа-продуктах. Основные виды мультимедиа- продуктов на CD-ROM.

Лекция №4

Аппаратные средства мультимедиа.

Вопросы и задания

1. Стандарты мультимедиа персонального компьютера. Интерфейсы для подключения мультимедиа-устройств, MIDI. Видеоплата. Звуковая плата. Акустические системы.

2. Шина AGP. Шины USB и FireWire. CD-ROM, CD-R и CD-RW. DVD-ROM. Устройства управления и указания. Цифровые фотоаппараты. Цифровое видео. Цифровое телевидение. Web-камера.

3. Средства виртуальной реальности. MIDI-клавиатуры. Портативные устройства мультимедиа.

Лекция №5. Изучение мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе**Вопросы и задания**

1. Ресурсное обеспечение изучения мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе

2. Методическое обеспечение изучения мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе

План проведения лабораторных работ

Лабораторная работа № 1. Стандартные средства мультимедиа в операционных системах семейства Windows и приложениях Windows».

Вопросы и задания

1. Настройка воспроизводящих и записывающих устройств.

2. Звуковые эффекты системы.

3. Использование средств мультимедиа в приложениях.

Лабораторная работа № 2. Сканирование документации.

Вопросы и задания

1. Настройка параметров сканирования.

2. Сканирование документации.

Лабораторная работа № 3. Компьютерная обработка звука.

Вопросы и задания

1. Редактор звуковых файлов Sound Forge.

2. Запись звуковых фрагментов микрофона.

3. Применение различных эффектов.

Лабораторная работа № 4. Компрессия звуковых файлов.

Вопросы и задания

1. Компрессия звуковых файлов.

Лабораторная работа № 5. Создание демонстрационных обучающих видеороликов.

Вопросы и задания

1. Использование специализированных программ для записи обучающего видеоролика.

Лабораторная работа № 6. Знакомство с программой для редактирования видео.

Вопросы и задания

1. Компоновка видеоролика.

2. Редактирование видеоклипа.

Сборка и запись видеоролика.

Лабораторная работа № 7. Запись и редактирование звукового сопровождения видеоролика.

Вопросы и задания

1. Добавление звукового файла в проект.

2. Запись звукового сопровождения видеоролика.

3. Микширование звуковых дорожек.

Лабораторная работа № 8. Добавление статичных изображений, видеоэффектов и титров.

Вопросы и задания

1. Создание видеопереходов.

2. Наложение видеоэффектов.

3. Добавление титров.

Лабораторная работа № 9. Анимация двумерных изображений.

Вопросы и задания

1. Оптимизация палитры изображения

2. Стилизация изображения.

3. Фрагментарная оптимизация.

Лабораторная работа № 10. Анимация движения.

Вопросы и задания

1. Создание анимации движения
2. Изменение траектории движения анимации движения
3. Использование привязанных ко времени ключевых кадров свойства
4. Изменение диапазонов анимации движения на временной шкале

Лабораторная работа № 11. Покадровая анимация.

Вопросы и задания

1. Создание покадровой анимации
2. Создание покадровой анимации путем преобразования классической анимации или анимации движения
3. Использование режима калькирования.

Лабораторная работа № 12. Создание анимации формы.

Вопросы и задания

1. Создание анимации формы
2. Создание стандартных настроек замедления или пользовательского замедления
3. Управление изменениями формы с помощью хинтов кривых

Лабораторная работа № 13. Разработка методического обеспечения изучения мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе

Вопросы и задания

1. Разработка технологических карт по всем основным темам курса.

5.2. Содержание самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1.	Основные понятия мультимедиа	Подготовка отчета по лабораторной работе	Письменный отчет по лабораторной работе
2.	Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук.	Подготовка отчета по лабораторной работе	Письменный отчет по лабораторной работе
3.	Этапы и технология создания мультимедиа продуктов	Подготовка отчета по лабораторной работе	Письменный отчет по лабораторной работе
4.	Аппаратные средства мультимедиа	Подготовка отчета по лабораторной работе	Письменный отчет по лабораторной работе
	Изучение мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе	Подготовка отчета по лабораторной работе	Письменный отчет по лабораторной работе

Содержание самостоятельной работы по дисциплине на выбор студента

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1.	Основные понятия мультимедиа	Подготовка презентации	Разработанная презентация
2.	Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук.	Подготовка презентации	Разработанная презентация
3.	Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.	Подготовка презентации	Разработанная презентация
4.	Аппаратные средства мультимедиа.	Подготовка презентации	Разработанная презентация

5.3. Образовательные технологии

При организации изучения дисциплины будут использованы следующие образовательные технологии: информационно-коммуникационные технологии, технология организации самостоятельной работы, технология рефлексивного обучения, технология модульного обучения, технология игрового обучения, технологии групповой дискуссии, интерактивные технологии, технология проблемного обучения, технология организации учебно-исследовательской деятельности, технология проектного обучения, технология развития критического мышления.

5.4. Текущий контроль, промежуточный контроль и промежуточная аттестация

Балльно-рейтинговая карта дисциплины оформлена как приложение к рабочей программе дисциплины. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен отдельным документом.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Ли М.Г.	Мультимедийные технологии : учебно-методический комплекс http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374	Кемерово : КемГУКИ, 2014,
Л1.2	Майстренко, Н.В.	Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959	Тамбов:Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015,

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Катунин Г.П.	Создание мультимедийных презентаций : учебное пособие http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=431524	Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012
Л2.2	Лошаков, С.	Периферийные устройства вычислительной техники http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429168	Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016,
Л2.3	Костюченко, О.А.	Творческое проектирование в мультимедиа http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292	Берлин: Директ-Медиа, 2015,
Л2.4	Крахоткина, Е.В.	Технологии разработки Internet-приложений: : учебное пособие http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=459070	«Северо-Кавказский федеральный университет». – Ставрополь: СКФУ, 2016,
Л2.5	Спиридонов, О.В.	Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992	Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016,

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.6	Гафурова, Н.В.	Педагогическое применение мультимедиа средств http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435678	Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2015,
6.2 Перечень программного обеспечения			
- 1С:Предприятие 8. Комплект для обучения высших и средних учебных заведений			
- Acrobat Reader DC			
- Autodesk 3ds Max			
- Dr.Web Desktop Security Suite, Dr.Web Server Security Suite			
- Embarcadero Delphi 2007 - CodeGear RAD Studio 2007 Professional Educational (Concurrent) (16 PC)			
- GIMP			
- Inkscape			
- Microsoft Access 2016, 2019			
- Microsoft Office 2016 Professional Plus (Пакет программ Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher)			
- Microsoft Office 365 Pro Plus - subscription license (12 month) (Пакет программ Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher, Skype for Business, OneDrive, SharePoint Online)			
- Microsoft SharePoint Designer 2007 v2			
- Microsoft Windows 10 Education			
- Microsoft Windows 7/8.1 Professional			
- VirtualBox			
- XnView			
- Архиватор 7-Zip			
- Программная система для обнаружения текстовых заимствований в учебных и научных работах «Антиплагиат.ВУЗ»			
6.3 Перечень информационных справочных систем			
- Elsevier (база данных «Freedom Collection» и коллекции электронных книг «Freedom Collection eBook collection», национальная подписка на полнотекстовые ресурсы)			
- SCOPUS издательства Elsevier			
- SpringerNature (национальная подписка на полнотекстовые ресурсы)			
- База данных международных индексов научного цитирования Web of Science			
- БД «Polpred.com. Обзор СМИ»			
- УИС РОССИЯ			
- ЭБС «E-LIBRARY.RU»			
- ЭБС «ЛАНЬ»			
- ЭБС «РУКОНТ» (Контекстум)			
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»			
- ЭБС «ЮРАЙТ» (Коллекция Легендарные книги)			
- Информационно-образовательная программа «Росметод»			
- СПС «ГАРАНТ-Аналитик»			
- СПС «Консультант-Плюс»			

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Наименование специального помещения: учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, лабораторных занятий, групповых консультаций, индивидуальных консультаций, текущего контроля, промежуточной аттестации, помещение для самостоятельной работы, помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Лаборатория информационных систем и информационных технологий. Оснащенность: Комплект учебной мебели, ПК, проекционное оборудование (мультимедийный проектор и экран).
-----	---

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

8.1 Методические рекомендации для студентов по организации изучения дисциплины

Дисциплина «Изучение мультимедиа-технологий в школе» является важнейшей в профессиональной подготовке учителя информатики.

Основными видами учебной работы являются лекции, лабораторные работы. На лекциях раскрываются основные положения и понятия курса, отмечаются современные подходы к решаемым проблемам.

При подготовке к лабораторным занятиям можно использовать следующие рекомендации:

1. Прочитайте внимательно задания к лабораторной работе и список рекомендованной литературы.
2. Изучите материал по учебным пособиям, монографиям, периодическим изданиям, проанализируйте школьные учебники.
3. Законспектируйте необходимую литературу (по указанию преподавателя).
4. Проверьте себя по вопросам для самоконтроля и перечню вопросов к занятию.

Примерный список лабораторных работ приведен в разделе «Примерные планы учебных занятий».

Выполнение практических заданий к каждому занятию позволяет успешно подготовиться к экзамену и овладеть специальными компетенциями.

Самостоятельная работа является одним из основных видов учебной работы, оказывающих значительное влияние на глубину и прочность знаний по дисциплине «Изучение мультимедиа-технологий в школе», на развитие познавательных способностей, на темп усвоения нового материала и формирование навыков самообразования.

Выполнение самостоятельной работы предполагает несколько этапов:

1. Определение цели самостоятельной работы.
2. Конкретизация познавательной (проблемной или практической) задачи.
3. Самооценка готовности к самостоятельной работе по решению поставленной или выбранной задачи.
4. Выбор адекватного способа действий, ведущего к решению задачи (выбор путей и средств для ее решения).
5. Планирование (самостоятельно или с помощью преподавателя) самостоятельной работы по решению задачи.
6. Реализация программы выполнения самостоятельной работы.
7. Самоконтроль выполнения самостоятельной работы, оценивание полученных результатов.

Для изучения дисциплины предлагается список основной и дополнительной литературы. Основная литература предназначена для обязательного изучения, дополнительная – поможет более глубоко освоить отдельные вопросы, подготовить исследовательские задания и выполнить задания для самостоятельной работы и т.д.

Огромный дидактический потенциал таит в себе глобальная компьютерная сеть Интернет. При подготовке к занятиям возможно широкое использование образовательных ресурсов сети Интернет. При этом могут использоваться такие формы организации этой работы, как поиск информации в сети, организация диалога, работа с тематическими и Webквестами, мультипроектирование.

Сеть Интернет хранит более миллиарда информационных объектов, таких как Web-документы, файловые архивы, архивы телеконференций и т.п. Различные организации, издательства представляют для общего доступа (платного или бесплатного) в Интернет выпускаемую литературу. Студенты могут пользоваться и пользуются этой информацией для подготовки к занятиям, написания рефератов, разработки проектов, наконец, в процессе самообразования. Такой оперативный доступ к практически неограниченному объему информации позволяет, с одной стороны, быть им в курсе последних достижений науки «Информатика», а, с другой стороны, отнюдь не гарантирует соблюдение принципа научности в обучении, так как в сети представлена не всегда объективная и достоверная информация.

Поиск информации в сети одновременно с усвоением содержания учебной дисциплины способствует развитию эвристических способностей. Предполагает наличие навыков использования web-browsers, баз данных, умение пользоваться информационно-поисковыми и информационно-справочными системами, автоматизированными библиотечными системами, электронными журналами.

Организация диалога в сети способствует развитию коммуникативных способностей. Предполагает наличие умений работать с электронной почтой, принимать участие в синхронных и отсроченных телеконференциях.

8.2 Методические рекомендации для преподавателей по организации изучения дисциплины

Дисциплина «Изучение мультимедиа-технологий в школе» изучается студентами на 4 курсе в 7 семестре. Особенностью настоящего курса является то, что он составлен с учетом наличия у студентов минимальных знаний по информатике и информационным технологиям, полученных в процессе обучения в общеобразовательных учреждениях, и его в большей степени практическая направленность. Следует учитывать различия практической подготовки студентов, пришедших из разных общеобразовательных учреждений.

Вследствие этого для более успешного изучения курса рекомендуется использование преподавателем таких активных методов обучения, как проведение лекционных занятий в форме лекции-беседы, лекции-дискуссии, интерактивной лекции, где докладчиками и содокладчиками выступают сами студенты, а преподаватель выполняет роль ведущего.

Преподавание курса включает традиционные формы работы со студентами: лекционные, лабораторные занятия и самостоятельную работу. На лекциях раскрываются основные положения и понятия курса, отмечаются современные подходы к решаемым проблемам.

На лабораторных занятиях студенты овладевают общепедагогическими и частно-методическими умениями, связанными с решением учебнопрофессиональных задач. С точки зрения методов обучения предпочтение отдается проблемно-

поисковым, повышающим степень познавательной активности студентов. Возможно применение методов контекстного обучения (анализ педагогических ситуаций и т.д.), реализуются технологии задачного подхода (постановка и решение педагогических и методических задач). Наряду с данными методами используются также репродуктивные и объяснительно-иллюстративные.

Одним из важнейших видов учебной деятельности студентов является самостоятельная работа. Для того чтобы самостоятельная работа была эффективной, преподавателю необходимо соблюдать требования, предъявляемые к организации самостоятельной работы студентов:

1. Обеспечение правильного сочетания объемов аудиторной и внеаудиторной самостоятельной работы.
2. Методически правильная организация работы обучающегося.
3. Обеспечение обучающегося необходимыми методическими материалами с целью превращения процесса самостоятельной работы в процесс творческий.
4. Наличие ресурсного обеспечения, позволяющего обучающемуся выполнить задание на высоком качественном уровне.
5. Осуществление учета учебных и личностных достижений студентов.
6. Разработка и внедрение в образовательный процесс мер, стимулирующих качественное выполнение самостоятельной работы.

В процессе самостоятельной работы студенты овладевают рядом аналитических умений:

- осмысливать полученную информацию во взаимосвязи с окружающей действительностью;
- находить правильные решения поставленной задачи;
- правильно диагностировать возникшую проблему.

При отборе видов самостоятельной работы, при определении ее объема и содержания следует руководствоваться, как и во всем процессе обучения, основными принципами дидактики. Наиболее важное значение в этом деле имеют принцип доступности и систематичности, связь теории с практикой, принцип постепенности в нарастании трудностей, принцип творческой активности, а также принцип дифференцированного подхода к студентам.

Балльно-рейтинговая карта дисциплины «Изучение мультимедиа-технологий в школе»

Курс 4 Семестр 7

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Наименование модуля «Изучение мультимедиа-технологий в школе»			
Текущий контроль по модулю:			
1	Аудиторная работа	13	26
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	5	10
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор)	2	4
Контрольное мероприятие по модулю		–	–
Промежуточный контроль		20	40
Промежуточная аттестация		36	60
Итого		56	100

Вид контроля	Перечень или примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
7 семестр		
Текущий контроль по модулю «Изучение мультимедиа-технологий в школе»		
Аудиторная работа	<p>Лабораторная работа № 1. Стандартные средства мультимедиа в операционных системах семейства Windows и приложениях Windows».</p> <p>Лабораторная работа № 2. Сканирование документации.</p> <p>Лабораторная работа № 3. Компьютерная обработка звука.</p> <p>Лабораторная работа № 4. Компрессия звуковых файлов.</p> <p>Лабораторная работа № 5. Создание демонстрационных обучающих видеороликов.</p> <p>Лабораторная работа № 6. Знакомство с программой для редактирования видео.</p> <p>Лабораторная работа № 7. Запись и редактирование звукового сопровождения видеоролика.</p> <p>Лабораторная работа № 8. Добавление статичных изображений, видеоэффектов и титров.</p> <p>Лабораторная работа № 9. Анимация двумерных изображений.</p> <p>Лабораторная работа № 10. Анимация движения.</p> <p>Лабораторная работа № 11. Покадровая анимация.</p> <p>Лабораторная работа № 12. Создание анимации формы.</p> <p>Лабораторная работа № 13. Разработка методического обеспечения изучения мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе.</p> <p>Пример задания: создать демонстрационный обучающий видеоролик.</p> <p>Критерий оценивания: 1 балл – выполнена базовая часть лабораторной работы, 2 балла – выполнена базовая и дополнительная(индивидуальная) часть лабораторной работы.</p> <p>Итого – 13x2=26 баллов</p>	<p>Темы:</p> <p>Основные понятия мультимедиа</p> <p>Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук.</p> <p>Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.</p> <p>Аппаратные средства мультимедиа.</p> <p>Изучение мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>Знает: основные понятия в области мультимедиа-технологий и их связь со школьным курсом информатики в соответствии с требованиями образовательных стандартов; виды, технологии и средства мультимедиа; этапы проектирования мультимедиа-продукта, типы мультимедийных файлов; основные инструменты мультимедиа.</p> <p>Умеет: решать типовые задачи указанной предметной области; использовать мультимедиа-технологии в процессе разработки культурно-просветительских программ; создавать мультимедийные продукты; обрабатывать аудио и</p>

		<p>видеоинформацию; разрабатывать мультимедийный контент для электронных образовательных ресурсов.</p>
<p>Самостоятельная работа (обяз.)</p>	<p>Подготовлены письменные отчеты по лабораторным работам.</p> <ul style="list-style-type: none"> • В отчете содержатся результаты выполнения всех заданий лабораторных работ. • В документе приведены снимки экрана ключевых моментов работ. • Отчеты содержат оформленный по ГОСТ библиографический список. • Текст работы и иллюстрации оформлены согласно требованиям ГОСТ. • Отчет отправлен преподавателю в установленные сроки/загружен на проверку в систему управления обучением. <p>Каждый критерий оценивается в 0-2 балла. Итого – 5x2=10 баллов</p>	<p>Темы: Основные понятия мультимедиа Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов. Аппаратные средства мультимедиа. Изучение мультимедиа-технологий на уроках информатики в школе</p> <p>Образовательные результаты: Знает: основные понятия в области мультимедиа-технологий и их связь со школьным курсом информатики в соответствии с требованиями образовательных стандартов; виды, технологии и средства мультимедиа; этапы проектирования мультимедиа-продукта, типы мультимедийных файлов; основные инструменты мультимедиа. Умеет: решать типовые задачи указанной предметной области; использовать мультимедиа-технологии в процессе разработки культурно-просветительских программ; создавать мультимедийные продукты; обрабатывать аудио и видеоинформацию; разрабатывать мультимедийный контент для электронных образовательных ресурсов.</p>
<p>Самостоятельная работа (на выбор)</p>	<p>Подготовлена презентация по отдельным темам модуля.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Презентация раскрывает ключевые аспекты выбранной темы. • Презентация оформлена согласно требованиям к деловым презентациям. • Презентация снабжена необходимыми иллюстрациями. • Студент продемонстрировал презентацию перед аудиторией и ответил на все полученные вопросы. <p>Каждый критерий оценивается в 1 балл. Итого – 4x1=4 балла</p>	<p>Темы: Основные понятия мультимедиа Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов. Аппаратные средства мультимедиа.</p> <p>Образовательные результаты: Знает: основные понятия в области мультимедиа-технологий и их связь со школьным курсом информатики в соответствии с требованиями образовательных стандартов; виды, технологии и средства мультимедиа; этапы проектирования мультимедиа-продукта,</p>

		<p>типы мультимедийных файлов; основные инструменты мультимедиа.</p> <p>Умеет: решать типовые задачи указанной предметной области; использовать мультимедиа-технологии в процессе разработки культурно-просветительских программ; создавать мультимедийные продукты; обрабатывать аудио и видеoinформацию; разрабатывать мультимедийный контент для электронных образовательных ресурсов.</p>
Контрольное мероприятие по модулю	–	
Промежуточный контроль (кол-во баллов)	Минимальное количество баллов – 20, максимальное – 40	
Промежуточная аттестация	Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине	