

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РТ

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«БУГУЛЬМИНСКИЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
КОЛЛЕДЖ»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
программы подготовки специалистов среднего звена
ЕН.03 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

*«Математический и общий естественнонаучный цикл»
основной профессиональной образовательной программы
по специальности 44.02.01 Дошкольное образование*

Бугульма, 2020

ОДОБРЕНО

Предметной (цикловой)
методической комиссией
экономики, управления
и права

Председатель ЦК:

09 06 20 20 г. М.А.Каштанова

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ «БПК»

Ф.М.Калимуллин

« 30 » 06 20 20 г.

Составитель: В.М.Закирова, преподаватель ГБПОУ «БПК»

Эксперты:

Внутренняя экспертиза

Техническая экспертиза: методист ГБПОУ «БПК» 31 С.А.Захарова

Содержательная экспертиза: председатель ЦК ЭУиП 04 М.А.Каштанова

Внешняя экспертиза (содержательная):

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 44.02.01 Дошкольное образование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации №1351 от 27 октября 2014г.

Рабочая программа разработана в соответствии с разъяснениями по формированию примерных образовательных программ учебных дисциплин начального профессионального и среднего профессионального образования на основе Федеральных государственных образовательных стандартов начального профессионального и среднего профессионального образования, утвержденными И.М.Реморенко, директором Департамента государственной политики и нормативно-правового регулирования в сфере образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 27 августа 2009г.

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами основной профессиональной образовательной программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 44.02.01 Дошкольное образование в соответствии с требованиями ФГОС СПО.

Эксперт от работодателя:



Безрукова

Безрукова Е.В.

заведующая
АНО ОО
"Профиназия"
№14

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	15

1 ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины является вариативной частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 44.02.01 Дошкольное образование

1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «Мультимедийные технологии в образовании» относится к математическому и общему естественнонаучному циклу основной профессиональной образовательной программы.

1.3 Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь:**

– *работать с готовыми материалами на электронных носителях, с дистанционными ресурсами, с условно-графической наглядностью, составлять базы данных для работы с электронными дневниками и журналами.*

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать:**

– *методику обучения работе с программами общего назначения: обзор программных требований, методика компьютерного правила, обучение выполнению элементарных действий в различных компьютерных программа, методика введения новой функции или инструмента, особенности планирования, педагогическая целесообразность использования программ.*

Результаты освоения учебной дисциплины направлены на формирование общих и профессиональных компетенций:

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 9. Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.

ПК 3.1. Определять цели и задачи, планировать занятия с детьми дошкольного возраста.

ПК 3.2. Проводить занятия с детьми дошкольного возраста.

ПК 5.1. Разрабатывать методические материалы на основе примерных с учетом особенностей возраста, группы и отдельных воспитанников.

ПК 5.2. Создавать в группе предметно-развивающую среду.

ПК 5.3. Систематизировать и оценивать педагогический опыт и образовательные технологии в области дошкольного образования на основе изучения профессиональной литературы, самоанализа и анализа деятельности других педагогов.

ПК 5.4. Оформлять педагогические разработки в виде отчетов, рефератов, выступлений.

ПК 5.5. Участвовать в исследовательской и проектной деятельности в области дошкольного образования.

1.4 Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 192 часа, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 128 часа;
самостоятельную работу обучающегося 64 часа.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	192
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	128
в том числе:	
лабораторные работы	96
практические занятия	(не предусмотрено)
контрольные работы	(не предусмотрено)
курсовая работа (проект)	(не предусмотрено)
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	64
в том числе:	
подготовка рефератов по индивидуальной тематике	18
написание доклада по индивидуальной теме	4
создание схемы	2
подготовка презентации по индивидуальной тематике	8
создание видео ролика и фильма	20
написание эссе	4
создание теста	8
Промежуточная аттестация в форме <i>дифференцированного зачета</i>	

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины «Мультимедийные технологии в образовании»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1. Основные понятия мультимедиа		24	
Тема 1.1. Основные понятия мультимедиа	Содержание учебного материала:	4	
	1 Понятие мультимедиа. Сущность мультимедиа. История развития.	2	1
	2 Сферы применения мультимедиа. Основные носители. Цели применения продуктов, созданных в мультимедиа-технологиях.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: написание рефератов по теме 1.1	4	
Тема 1.2. Мультимедиа в обучении	Содержание учебного материала:	4	
	1 Использование мультимедиа технологий.	2	1
	2 Педагогико-эргономические требования к компьютерным программам учебного назначения.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: написание рефератов по теме 1.2	4	
Тема 1.3. Информационные мультимедиа-ресурсы	Содержание учебного материала:	2	
	1 Образовательные мультимедиа – ресурсы. Интернет Мультимедиа ресурсы		1
	Лабораторная работа №1. Образовательные мультимедиа ресурсы. Создание таблицы «Использование мультимедиа ресурсов»	2	
	Лабораторная работа №2. Интернет мультимедиа ресурсы по предложенным адресам	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: выполнить схему – кластер «Мультимедиа и моделирование»	2	
Раздел 2. Технические средства мультимедиа		38	
Тема 2.1. Устройства ввода – вывода	Содержание учебного материала:	4	
	1 Устройства ввода – вывода звука. Звуковые колонки. Наушники. Микрофон. Звуковая карта	2	1
	2 Ввод - вывод видео. Монитор, телеэкран. Карта ввода – вывода изображения. Видеокамера. Веб-камера. Цифровой фотоаппарат	2	
	Лабораторная работа №3. Виды принтеров. Подключение принтера к компьютеру	2	

	Самостоятельная работа обучающихся: на выбор 1. Записать звуковой файл «Требования к образовательным мультимедиа ресурсам» 2. Используя цифровую камеру, видео камеру или веб камеру снять ролик «Наш детский сад»	4	
Тема 2.2. Носители	Содержание учебного материала:	2	
	1 Лазерные диски. CD-ROM. CD-R. CD-RW. DVD. Карты памяти. Флеш носители. Программы записи на оптические диски		1
	Лабораторная работа №4. Запись файлов на лазерный диск, флэш носители.	2	
	Лабораторная работа №5. Работа в программе Nero-9	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: написание и защита реферата по теме «Программа Nero»	5	
Тема 2.3. Средства демонстрации	Содержание учебного материала:	2	
	1 Компьютер. Ноутбук. Монитор. Акустическая система. Проектор. Подключение. Приемы и режимы работы		1
	Лабораторная работа №6: подключение проектора к компьютеру, ноутбуку. Настройка демонстрации.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: написание и защита реферата по теме «Виды проекторов»	5	
Тема 2.4. Интерактивное оборудование	Содержание учебного материала:		
	1 Интерактивная доска. Виды. Приемы работы. Программное обеспечение. Специализированные средства мультимедиа. Виртуальная реальность	2	1
	Лабораторная работа №7. Работа с интерактивным оборудованием. Знакомство с программным обеспечением интерактивной доски	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: составить эссе «ДОУ будущего»	4	
Раздел 3. Программные средства мультимедиа		118	
Тема 3.1. Возможности программы Power Point в создании мультимедийных программ	Содержание учебного материала:	2	
	1 Приемы работы в Power Point. Гиперссылки. Вставка звука, видеофрагмента. Фотоальбом. Прием караоке. Интерактивный плакат. Интерактивная лента. Прием мозаика. Прием Копилка		1
	Лабораторная работа №8. Создание презентации «Живой рисунок».	2	
	Лабораторная работа №9. Создание презентации «Часы. Таймер»	2	

	Лабораторная работа №10. Создание презентации «Имитация движения»	2	
	Лабораторная работа №11. Создание презентации «Мозаика»	2	
	Лабораторная работа №12. Создание презентации «Листание»,	2	
	Лабораторная работа №13. Создание презентации «Экран»	2	
	Лабораторная работа №14. Создание презентации «Шторка»	2	
	Лабораторная работа №15. Создание презентации Трафарет»	2	
	Лабораторная работа №16. Создание презентации «Виртуальная прогулка»	2	
	Лабораторная работа №17. Использование триггеров в презентации	2	
	Лабораторная работа №18. Создание презентации «Интерактивная лента», «Копилка»	2	
	Лабораторная работа №19. Создание игр в Power Point	2	
	Лабораторная работа №20. Создание игр в Power Point	2	
	Лабораторная работа №21. Создание кроссворда в Power Point	2	
	Лабораторная работа №22. Создание теста в Power Point	2	
	Лабораторная работа №23. Создание теста в Power Point	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: подготовка презентации по теме 3.1	8	
Тема 3.2. Программа Windows Movie Maker в создании мультимедиа	Содержание учебного материала:	2	
	1 Приемы работы в Windows Movie Maker. Создание фильма в программе Windows Movie Maker		1
	Лабораторная работа №24. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Приемы работы.Создание фильма по теме «Мой город»	2	
	Лабораторная работа №25. Создание фильма по заданной теме. Форматирование фильма	2	
	Лабораторная работа №26. Форматирование фильма, титры, переходы, эффекты	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: создание фильма «Моя родословная»	8	
Тема 3.3 Flash – технология. Программа Adobe Flash. Интерфейс программы.	Содержание учебного материала:	2	
	1 Интерфейс программы. Создание графических объектов. Работа со слоями в MFlash. Технология работы с текстом в MFlash.		1
	Лабораторная работа №27. Знакомство с окном программы Adobe Flash. Интерфейс программы. Принципы работы с инструментами рисования и выделения объектов. Операции над объектами: подрезка, группировка, упорядочение,	2	

	склеивание. Создание прозрачных объектов. Параметр заливки Alpha.		
	Лабораторная работа №28. Работа в графическом редакторе MFlash. Работа со слоями в MFlash	2	
	Лабораторная работа №29. Создание анимации движения во MFlash	2	
	Лабораторная работа №30. Создание анимации формы во MFlash	2	
	Лабораторная работа №31. Технология работы с текстом во MFlash	2	
	Лабораторная работа №32. Разработка анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст и т.д.	2	
	Лабораторная работа №33. Разработка анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: эффекты статичного текста	2	
	Лабораторная работа №34 Разработка анимационных роликов с использованием слоя Маска: «Бегущий луч», «Эффект наложения текста»	2	
	Лабораторная работа №35. Разработка анимационных роликов с использованием эффектов в векторной графике. Разработка проектов: «Анимированный логотип»	2	
	Лабораторная работа №36. Разработка анимационных роликов с использованием эффектов в векторной графике. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Движение по окружности»	2	
	Лабораторная работа №37. Разработка анимационных роликов с использованием эффектов в векторной графике. Разработка проектов: «Снегопад»	2	
	Лабораторная работа №38. Разработка анимационных роликов с использованием эффектов в векторной графике. Разработка проектов: «Звездное небо»	2	
	Лабораторная работа №39. Разработка анимационных роликов с использованием покадровой анимации. Разработка проекта: «Занавес», «Эффект Копирование на линии сетки», «Эффект Распространяемый дубликат», «Эффект Преобразование», «Эффект Переход»	2	
	Самостоятельные работы обучающихся: создание анимационного фильма во MFlash	8	
Раздел 4. Растровый редактор «Adobe Photoshop»			

Тема 4.1. Работа в Adobe Photoshop	Содержание учебного материала:		4	
	1	Знакомство с Adobe Photoshop. Элементы интерфейса. Настройки и опции	2	1
	2	Форматы файлов. Работа с масками и слоями. Трансформация. Контуры	2	
	Лабораторная работа №40. Слои. Принцип действия слоев. Параметры слоев		2	
	Лабораторная работа №41. Монтаж. Инструменты выделения		2	
	Лабораторная работа №42. Работа с текстом и фигурами		2	
	Лабораторная работа №43. Создание простого логотипа		2	
	Лабораторная работа №44. Создание поздравительной открытки		2	
	Лабораторная работа №45. Создание простейшего коллажа		2	
Самостоятельные работы обучающихся: Создание плаката для детского праздника		8		
Раздел 5. Компьютерный тестовый контроль			12	
Тема 5.1 Средства тестирования	Содержание учебного материала:		2	
	1	Типы тестовых заданий. Подготовка учебных тестов.		
	Лабораторная работа №46. Типы тестовых заданий.		2	
	Лабораторная работа №47. Подготовка учебных тестов.		2	
	Лабораторная работа №48. Создание теста в программе MyTest		2	
	Самостоятельные работы обучающихся: подготовка доклада на тему «Обзор тестовых программ»		4	
Всего			192	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация рабочей программы учебной дисциплины требует наличия лаборатории информатики и информационно-коммуникационных технологий, библиотеки, читального зала с выходом в Интернет.

Оборудование учебного кабинета:

- учебное рабочее место (по количеству студентов);
- рабочее место за компьютером (по количеству студентов);
- рабочее место преподавателя;
- магнитно-маркерная доска;
- учебно-методическое обеспечение;

Технические средства обучения:

– рабочее место обучающихся (по количеству обучающихся в учебной группе на занятии);

– рабочее место преподавателя, в составе: персональный компьютер, микрофон, наушники (или гарнитура с микрофоном);

- локальная сеть;
- подключение к сети Интернет;
- мультимедийный проектор;
- колонки;
- цифровая видеокамера;
- принтер;
- сканер.

Программное обеспечение рабочих мест:

- операционная система;
- браузер;
- антивирусное ПО;
- офисный пакет в составе (не менее): текстовый редактор, электронные таблицы.

3.2 Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Гвоздева В.А. Информатика, автоматизированные информационные технологии и системы: учебник / В.А. Гвоздева. – Москва: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2020. – 542 с. – (Среднее профессиональное образование). ISBN 978-5-8199-0856-3 (ИД «ФОРУМ») ISBN 978-5-16-014687-4 (ИНФРА-М, print) ISBN 978-5-16-107194-6 (ИНФРА-М, online)

2. Плотникова Н.Г. Информатика и информационно-коммуникационные технологии (ИКТ): учеб. пособие / Н.Г. Плотникова. – М.: РИОР: ИНФРА-М, 2019. – 124 с. (Среднее профессиональное образование). – DOI: <https://doi.org/10.12737/11561> ISBN 978-5-369-01308-3 (РИОР) ISBN 978-5-16-009346-8 (ИНФРА-М, print) ISBN 978-5-16-103365-4 (ИНФРА-М, online)

3. Федотова Е.Л. Информационные технологии и системы: учебное пособие / Е.Л. Федотова.–Москва: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2020.– 352 с. – (Среднее профессиональное образование). ISBN 978-5-8199-0899-0 (ИД «ФОРУМ») ISBN 978-5-16-015599-9 (ИНФРА-М)

Дополнительные источники

1. Гохберг Г.С., Зафиевский А.В., Короткин А.А. Информационные технологии: учебник для студентов сред. проф. образования/М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 208 с.
2. Грошев С.В., Коцюбинский А.О., Комягин В.Б. Современный самоучитель профессиональной работы на компьютере: Практик. пособ. – М.: Триумф, 1998.
3. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании. –М: «Академия», 2005. – 192 с.
4. Мишова, В.В. Мультимедийные технологии: практикум для студентов./ В.В. Мишова. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2017. - 80 с.
5. Современные мультимедийные информационные технологии: Учебное пособие / Алексеев А.П., Ванютин А.Р., Королькова И.А. - Москва :СОЛОН-Пр., 2017. - 108 с.

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
Усвоенные умения:	
<i>У-1. Работать с готовыми материалами на электронных носителях, с дистанционными ресурсами, с условно-графической наглядностью, составлять базы данных для работы с электронными дневниками и журналами.</i>	Использовать электронные носители, дистанционные ресурсы, базы данных при выполнении практических работ
Освоенные знания:	
<i>З-1. методику обучения работе с программами общего назначения: обзор программных требований, методика компьютерного правила, обучение выполнению элементарных действий в различных компьютерных программа, методика введения новой функции или инструмента, особенности планирования, педагогическая целесообразность использования программ.</i>	Использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации;