

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное учреждение  
высшего профессионального образования  
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"  
Отделение татарской филологии и культуры имени Габдуллы Тукая



**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор  
по образовательной деятельности КФУ  
Проф. Минзарипов Р.Г.

"\_\_" \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**Программа дисциплины**

Компьютерные технологии в художественно-педагогической деятельности Б2.В.1.1

Направление подготовки: 051000.62 - Профессиональное обучение (дизайн интерьера)

Профиль подготовки: Дизайн интерьера

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: на базе СПО

Язык обучения: русский

**Автор(ы):**

Насибуллов Р.Р.

**Рецензент(ы):**

Салахов Р.Ф.

**СОГЛАСОВАНО:**

Заведующий(ая) кафедрой: Салахов Р. Ф.

Протокол заседания кафедры No \_\_\_\_ от "\_\_\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Учебно-методическая комиссия Института филологии и межкультурной коммуникации  
(отделение татарской филологии и культуры имени Габдуллы Тукая):

Протокол заседания УМК No \_\_\_\_ от "\_\_\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Регистрационный No

Казань  
2015

## Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) доцент, к.н. (доцент) Насибуллов Р.Р. кафедра методологии обучения и воспитания отделение педагогики , Ramis.Nasibullov@kpfu.ru

### 1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины "Компьютерные технологии в художественно-педагогической деятельности" является ознакомление студентов с использованием средств компьютерной графики в художественно - педагогической деятельности.

### 2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б2.В.1 Общепрофессиональный" основной образовательной программы 051000.62 Профессиональное обучение (дизайн интерьера) и относится к вариативной части. Осваивается на 1 курсе, 1 семестр.

Для освоения данной дисциплины студенты используют знания, умения, навыки, сформированные на предыдущем уровне образования, а так же в процессе изучения дисциплины "Основы компьютерной графики", "Информационные технологии дизайна"

### 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-23 (общекультурные компетенции)	способность самостоятельно работать на компьютере (элементарные навыки)
ПК-13 (профессиональные компетенции)	готовность к поиску, созданию, распространению, применению новшеств и творчества в образовательном процессе для решения профессионально-педагогических задач
ПК-14 (профессиональные компетенции)	готовность к применению технологий формирования креативных способностей при подготовке рабочих (специалистов)
ПК-21 (профессиональные компетенции)	готовностью к разработке, анализу и корректировке учебно-программной документации подготовки рабочих, специалистов
ПК-27 (профессиональные компетенции)	готовность к организации образовательного процесса с применением интерактивных, эффективных технологий подготовки рабочих (специалистов)
СК-2	готовность применять современные изобразительно-информационные технологии для обеспечения качества образовательного и проектно-творческого процесса
СК-7	готовность к использованию полученных навыков по воссозданию формы предмета по чертежу (в трех проекциях) и изображению ее в изометрических и свободных проекциях, решению основных типов проектных задач, дизайн-проектированию промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации, компоновки и трехмерному компьютерному проектированию интерьера в профессиональной деятельности художника-дизайнера

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
СК-8	владение стартовыми теоретическими и практическими навыками использования компьютерных технологий в сфере изобразительного творчества и проектно-творческой деятельности
ПК-31 (профессиональные компетенции)	способность использовать передовые отраслевые технологии в процессе обучения рабочей профессии (специальности)

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- Виды моделей компьютеров, вычислительные комплексы, вычислительные системы и сети
- Тенденции и прогноз развития средств вычислительной техники и программных продуктов, мультимедийных средств в системах коммуникации и обучения
- Средства защиты информации
- Историю развития телекоммуникационных систем и средств отображения информации.
- Менеджмент знаний и перспективы его развития
- Дидактические возможности мультимедийных средств
- Структуру электронного учебника и методику его формирования
- Основные понятия дистанционного образования, его дидактические аспекты
- Особенности работы преподавателя в среде дистанционного обучения
- Основы межперсональной коммуникации
- Психолого-педагогические вопросы организации дистанционного обучения
- Возможности, интерфейс и способы работы в программах по созданию электронных учебников

2. должен уметь:

- Работать в среде мультимедийных средств
- разрабатывать компьютерные учебники
- применять современное программное обеспечение
- составлять рабочие презентации в программе Power Point

3. должен владеть:

- навыками работы в программе Power Point
- навыками поиска, отбора и компоновки необходимой информации
- навыками работы в среде мультимедийных средств
- Технологией подготовки компьютерных учебников и методики их применения при и дистанционном обучении
- навыками применения современного программного обеспечения

применять полученные знания, умения и навыки в художественно-педагогической деятельности

#### 4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет зачетных(ые) единиц(ы) 144 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины экзамен в 1 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);  
 55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);  
 54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

#### 4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Мультимедийные средства обучения	1	1	2	0	4	
2.	Тема 2. Компьютерные технологии как инструмент для художественного творчества и эстетического развития подростков;	1		2	0	2	
3.	Тема 3. Применение компьютерных технологии в художественно-педагогической деятельности	1		0	0	4	
4.	Тема 4. Создание электронного учебника	1		0	0	4	
	Тема . Итоговая форма контроля	1		0	0	0	экзамен
	Итого			4	0	14	

#### 4.2 Содержание дисциплины

##### Тема 1. Мультимедийные средства обучения

###### **лекционное занятие (2 часа(ов)):**

1. История развития телекоммуникационных систем и средств отображения информации. 2. Принципиальные преимущества мультимедийных средств.

###### **лабораторная работа (4 часа(ов)):**

3. Структура и состав аппаратно-программных средств.

##### Тема 2. Компьютерные технологии как инструмент для художественного творчества и эстетического развития подростков;

###### **лекционное занятие (2 часа(ов)):**

4. Проблема физических каналов связи на территории России.

###### **лабораторная работа (2 часа(ов)):**

5. Дидактические возможности мультимедийных средств: учебные фильмы, самоконтроль, телетексты, анимация, тесты и др.

##### Тема 3. Применение компьютерных технологии в художественно-педагогической деятельности

**лабораторная работа (4 часа(ов)):**

6. Повышение качества обучения. 7. Применение мультимедийных средств в художественно-педагогической деятельности

**Тема 4. Создание электронного учебника**

**лабораторная работа (4 часа(ов)):**

1. Виды компьютерного искусства 2. Организационные моменты работы учащихся за ПК 3. Проблема составления практических заданий для работы учащихся за ПК

**4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)**

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Мультимедийные средства обучения	1	1	создание реферата на тему по выбору	10	проверка
				Углубленное изучение темы с использованием дополнительной литературы и Internet-ресурсов	10	опрос
2.	Тема 2. Компьютерные технологии как инструмент для художественного творчества и эстетического развития подростков;	1		создание презентации на тему "Компьютерные технологии в художественно-педагогической деятельности"	8	проверка
3.	Тема 3. Применение компьютерных технологии в художественно-педагогической деятельности	1		Углубленное изучение темы с использованием дополнительной литературы и Internet-ресурсов	30	опрос
4.	Тема 4. Создание электронного учебника	1		Создание электронного учебника (тема по выбору)	59	проверка
Итого					117	

**5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения**

- Запись материала лекции
- Устный опрос
- Просмотр видеоматериалов
- Работа с компьютерными программами и приложениями, выполнение заданий
- Чтение специальной литературы, поиск необходимой информации в Интернет-ресурсах
- Посещение и участие в научно-практических конференциях

- Научные доклады по актуальным вопросам компьютерных технологий в исследовательской деятельности

## **6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов**

### **Тема 1. Мультимедийные средства обучения**

опрос , примерные вопросы:

1. Компьютер как новое техническое средство обучения 2. Виды и функции операционных систем 3. Основные принципы работы за компьютером 4. Классификация программного обеспечения 5. Основные принципы работы с интернетом 6. Аппаратные средства защиты информации. 8. Принципиальные преимущества мультимедийных средств. 7. Аудио, видеоконференцсвязь. 8. Дидактические возможности мультимедийных средств: учебные фильмы, самоконтроль, телетексты, анимация, тесты и др. Повышение качества обучения. Применение мультимедийных средств в разных формах обучения.

проверка , примерные вопросы:

1. Применение современных образовательных информационных технологий в обучении 2. Методы представления информации 3. Виды средств обучения 4. Проблемы мультимедийного обучения

### **Тема 2. Компьютерные технологии как инструмент для художественного творчества и эстетического развития подростков;**

проверка , примерные вопросы:

1. Показатели повышения уровня творческого развития подростков 2. Проблемы информационных технологий в художественное образование школьников 3. Педагогические условия, способствующие успешной интеграции компьютерных технологий в художественное образование

### **Тема 3. Применение компьютерных технологий в художественно-педагогической деятельности**

опрос , примерные вопросы:

1. Основные принципы составления эффективных презентаций 2. Структура электронного учебника и методика его формирования. Отличия электронного учебника от традиционного, перспективы повышения качества обучения. 3. Программное обеспечение создания компьютерных учебников. Разнообразие программных систем и его причины. Рынок программных систем. Технические средства подготовки и использования учебников. Значение мультимедийных средств. 4. Экономическая эффективность разработки и применения электронных учебников. Продвижение на рынок. 5. Психологические аспекты взаимодействия авторов содержания учебников и разработчиков компьютерной версии. 6. Методика применения электронных учебников, подготовка преподавателей и учащихся.

### **Тема 4. Создание электронного учебника**

проверка , примерные вопросы:

1. Виды электронно-образовательных ресурсов 2. Этапы создания электронного учебника 3. Специфика подбора информации 4. Особенности структуры электронного образовательного ресурса

### **Тема . Итоговая форма контроля**

Примерные вопросы к экзамену:

Письменное задание 1:

Составить реферат. Примерные темы для реферата:

1. Компьютер как новое техническое средство обучения
2. Виды и функции операционных систем
3. Основные принципы работы за компьютером



4. Классификация программного обеспечения
5. Основные принципы работы с интернетом
6. Аппаратные средства защиты информации.
8. Принципиальные преимущества мультимедийных средств.
7. Аудио, видеоконференцсвязь.
8. Дидактические возможности мультимедийных средств: учебные фильмы, самоконтроль, телетексты, анимация, тесты и др. Повышение качества обучения. Применение мультимедийных средств в разных формах обучения.

Письменное задание2:

Составить презентацию по теме реферата

Вопросы к зачету:

1. Компьютер как новое техническое средство обучения
2. Виды и функции операционных систем
3. Основные принципы работы за компьютером
4. Классификация программного обеспечения
5. Основные принципы работы с интернетом
6. Аппаратные средства защиты информации.
8. Принципиальные преимущества мультимедийных средств.
7. Аудио, видеоконференцсвязь.
8. Дидактические возможности мультимедийных средств1. Применение современных образовательных информационных технологий в обучении
9. Методы представления информации
10. Виды средств обучения
11. Проблемы мультимедийного обучения
12. Виды компьютерного искусства
13. Организационные моменты работы учащихся за ПК
14. Проблема составления практических заданий для работы учащихся за ПК
15. Показатели повышения уровня творческого развития подростков
16. Проблемы информационных технологий в художественное образование школьников
17. Педагогические условия, способствующие успешной интеграции компьютерных технологий в художественное образование
18. Основные принципы составления эффективных презентаций
19. Структура электронного учебника и методика его формирования.
20. Программное обеспечение создания компьютерных учебников.

Вопросы к экзамену:

1. Что такое информация?
2. Какие критерии могут лежать в основе классификации информации по видам?
3. Структурирование информации
5. Что такое гипертекст (гипертекстовое представление информации)?
6. Что такое гипермедиа?
7. В чем основное отличие гипермедиа от гипертекста?
8. Что такое мультимедиа?
9. Какие возможности мультимедиа значимы с точки зрения системы образования?
10. Почему использование мультимедиа приводит к повышению эффективности обучения?
11. Как влияет использование средств мультимедиа на гибкость учебного процесса?
12. Что привносит мультимедиа в открытое дистанционное образование?
13. Какие свойства мультимедийных средств обучения называют интерактивностью?



14. Типы интерактивности
15. Роль диалога в педагогическом применении мультимедийных средств?
16. Проблемы организации диалога обучаемого с мультимедийным средством обучения
17. Особенности, достоинства и недостатки мультимедийных средств линейного представления информации.
18. Нелинейной организации информации.
19. Основные компоненты гипертекстового документа
20. Основные требования, предъявляемые к организации гиперссылок.
21. Варианты оформления списка гиперссылок.
22. Принципы организации гипертекста
23. Мультимедийные руководства
24. Средств для создания мультимедиа.
25. Методы представления информации
26. Виды средств обучения

### **7.1. Основная литература:**

1. Онокой Л.С. Компьютерные технологии в науке и образовании: Учебное пособие / Л.С. Онокой, В.М. Титов. - М.: ИД ФОРУМ: ИНФРА-М, 2011. - 224 с. <http://www.znaniium.com/bookread.php?book=241862>
2. Летин А.С. Компьютерная графика: Учебное пособие / А.С. Летин, О.С. Летина, И.Э. Пашковский. - М.: Форум, 2007. - 256 с. <http://www.znaniium.com/bookread.php?book=127915>
3. Компьютерный практикум по информатике. Офисные технологии [Электронный ресурс]: Учебное пособие / Г.В. Калабухова, В.М. Титов. - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ Инфра-М, 2013. - 336 с. <http://www.znaniium.com/bookread.php?book=3924171>. Немцова Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 400 с. <http://www.znaniium.com/bookread.php?book=458966>

### **7.2. Дополнительная литература:**

- Гафурова Н. В. Методика обучения информационным технологиям. Практиум [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Н. В. Гафурова, Е. Ю. Чурилова. - Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2011. - 181 с. <http://www.znaniium.com/bookread.php?book=441409>

### **7.3. Интернет-ресурсы:**

- Моисеева М.В. Курс подготовки координаторов дистанционного обучения. ? URL: - <http://courses.urfu.ac.ru/>
- Педсовет.org - [http://pedsovet.org/component/option,com\\_mtree/task,viewlink/link\\_id,3214/Itemid,118/](http://pedsovet.org/component/option,com_mtree/task,viewlink/link_id,3214/Itemid,118/)
- Рекомендации по созданию электронного учебника - [http://www.academiaxxi.ru/Meth\\_Papers/AO\\_recom\\_t.htm](http://www.academiaxxi.ru/Meth_Papers/AO_recom_t.htm)
- Создание электронного учебника - <http://stihii-4.narod.ru/>
- Технологии создания электронных (мультимедийных) учебников. Приёмы. Хитрости. Секреты. - <http://totalstudy.ru/shop/create-e-books.html>
- ЭЛЕКТРОННЫЙ НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ "ПЕДАГОГИКА ИСКУССТВА" - <http://www.art-education.ru/AE-magazine/index.htm>

## **8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)**

Освоение дисциплины "Компьютерные технологии в художественно-педагогической деятельности" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

На каждом персональном компьютере должен быть обеспечен выход в сеть internet, установлен пакет офисных программ.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 051000.62 "Профессиональное обучение (дизайн интерьера)" и профилю подготовки Дизайн интерьера .

Автор(ы):

Насибуллов Р.Р. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.

Рецензент(ы):

Салахов Р.Ф. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.