Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Карпова Елизавета Александровна
Должность: директор
Дата подписания: 19.10.2021 11:24:59
Уникальный программный ключ:
ad9053b6a9e639199a21a41d1a80dd3f5c4065096 6aaf95dff11a7fd7d02ebad

СОЦИАЛЬНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Практикум по созданию мультимедийных проектов

Аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	**Цикловая комиссия по информатике и информационной безопасности**
Учебный план	Преподавание в начальных классах Профиль получаемого профессионального образования при реализации программы среднего общего образования: гуманитарный

Квалификация	**Учитель начальных классов**
Форма обучения	**очная**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		Итого	
Недель	19			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	19	19	19	19
Практические	19	19	19	19
Итого ауд.	38	38	38	38
Контактная	38	38	38	38
Сам. работа	19	19	19	19
Итого	57	57	57	57

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	1. Приобретение умений и навыков методологических основ проектирования ИС и владения соответствующим инструментарием по созданию мультимедийных проектов
1.2	2. Приобретение умений и навыков студентами методики системного и детального проектирования ИС по созданию мультимедийных проектов

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	ЕН
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Практика "Ребенок в образовательной среде детского сада и школы"
2.1.2	Практика учебная
2.1.3	Практика по организации учебно-познавательной деятельности детей
2.1.4	Введение в межкультурную коммуникацию
2.1.5	Модуль "Основы межкультурной коммуникации профессиональной деятельности педагога"
2.1.6	Практикум по риторике
2.1.7	Иностранный язык
2.1.8	Модуль "Саморазвитие и самосовершенствование педагога"
2.1.9	Организация работы по саморазвитию личности педагога
2.1.10	Русский язык и культура речи
2.1.11	Введение в профессию
2.1.12	Практикум: Студент в среде e-lerning
2.1.13	Профессиональная этика
2.1.14	Психология
2.1.15	Основы культурологии
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Методика логико-математического развития детей
2.2.2	Модуль "Проектирование социокультурного образовательного пространства для детей раннего и дошкольного возраста"
2.2.3	Развитие предметно-манипулятивной деятельности в раннем возрасте
2.2.4	Тренинг командообразования
2.2.5	Тренинг межличностной коммуникации
2.2.6	Практика преддипломная
2.2.7	Теоретические и методические основы взаимодействия педагога с семьей и сотрудниками дошкольной образовательной организации
2.2.8	Тренинг педагогического общения с родителями
2.2.9	Формы работы детского сада и семьи
2.2.10	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.11	Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
2.2.12	Методика обучения продуктивным видам деятельности с практикумом

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
ОК 1: Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
Знать:
теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот
Уметь:
разрабатывать мультимедиа продукты
Владеть:
навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов;

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

подходы к созданию анимации и её основные виды;
Уметь:
размещать мультимедиа продукты в сети Internet.
Владеть:
навыками оформления полученных результатов в виде презентаций;

ОК 3: Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.
Знать:
аппаратный состав мультимедиа-компьютера
Уметь:
подготовить графические, анимационные, аудио и видео материалы для мультимедийных презентаций
Владеть:
технологиями проектирования и создания различных демонстрационных материалов с использованием компьютерных технологий

ОК 4: Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
Знать:
аппаратный состав мультимедиа-компьютера
Уметь:
подготовить графические, анимационные, аудио и видео материалы для мультимедийных презентаций
Владеть:
технологиями проектирования и создания различных демонстрационных материалов с использованием компьютерных технологий

ОК 5: Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
Знать:
виды мультимедийных продуктов;
Уметь:
работать с программным обеспечением обработки отраслевой информации
Владеть:
Проводить отладку и тестирование программного обеспечения отраслевой направленности

ОК 8: Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
Знать:
требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов
Уметь:
создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа
Владеть:
технологией создания мультимедиа-продуктов

ОК 9: Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.
Знать:
понятие мультимедиа-технологии
Уметь:
осуществлять ввод, хранение, обработку, передачу и публикацию цифровой информации, в т.ч. звука, изображений, видео и мультимедиа продуктов на персональном компьютере и глобальных компьютерных сетях;
Владеть:
инструментальными средствами создания и модификации мультимедийных объектов

ОК 10: Осуществлять профилактику травматизма, обеспечивать охрану жизни и здоровья детей.
Знать:
теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот;
Уметь:

- разрабатывать мультимедиа продукты
Владеть:
навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов

ОК 11: Строить профессиональную деятельность с соблюдением правовых норм ее регулирующих.
Знать:
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;
Уметь:
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;
Владеть:
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;

ПК 1.1: Определять цели и задачи, планировать уроки.
Знать:
- основные технологии получения обработки цифрового аудио и видео;
Уметь:
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов
Владеть:
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов

ПК 1.3: Осуществлять педагогический контроль, оценивать процесс и результаты обучения.
Знать:
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов
Уметь:
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов
Владеть:
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов

ПК 1.5: Вести документацию, обеспечивающую обучение по программам начального общего образования.
Знать:
сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах
Уметь:
сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах
Владеть:
сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах

ПК 2.1: Определять цели и задачи внеурочной деятельности и общения, планировать внеурочные занятия.
Знать:
- основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;
Уметь:
- основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;
Владеть:
- основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;

ПК 2.2: Проводить внеурочные занятия.
Знать:
этапы и технологию создания мультимедиа продуктов
Уметь:
этапы и технологию создания мультимедиа продуктов
Владеть:

этапы и технологию создания мультимедиа продуктов

ПК 2.3: Осуществлять педагогический контроль, оценивать процесс и результаты деятельности обучающихся.
Знать:
требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов
Уметь:
требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов
Владеть:
требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов

ПК 2.4: Анализировать процесс и результаты внеурочной деятельности и отдельных занятий.
Знать:
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;
Уметь:
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;
Владеть:
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;

ПК 2.5: Вести документацию, обеспечивающую организацию внеурочной деятельности и общения младших школьников.
Знать:
- основные мультимедийные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение;
Уметь:
- основные мультимедийные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение;
Владеть:
- основные мультимедийные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение;

ПК 4.1: Выбирать учебно-методический комплект, разрабатывать учебно-методические материалы (рабочие программы, учебно-тематические планы) на основе образовательного стандарта и примерных программ с учетом вида образовательного учреждения, особенностей класса/группы и отдельных обучающихся.
Знать:
анализирует и проектирует продукт визуальных коммуникаций с помощью специализированных компьютерных программ.
Уметь:
анализирует и проектирует продукт визуальных коммуникаций с помощью специализированных компьютерных программ.
Владеть:
анализирует и проектирует продукт визуальных коммуникаций с помощью специализированных компьютерных программ.

ПК 4.2: Создавать в кабинете предметно-развивающую среду.
Знать:
способностью разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы;
Уметь:
способностью разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы;
Владеть:
способностью разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы;

ПК 4.3: Систематизировать и оценивать педагогический опыт и образовательные технологии в области начального общего образования на основе изучения профессиональной литературы, самоанализа и анализа деятельности других педагогов.

Знать:
подходы к созданию анимации и её основные виды;
Уметь:
подходы к созданию анимации и её основные виды;
Владеть:
подходы к созданию анимации и её основные виды;

ПК 4.4: Оформлять педагогические разработки в виде отчетов, рефератов, выступлений.
Знать:
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;
Уметь:
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;
Владеть:
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;

ПК 4.5: Участвовать в исследовательской и проектной деятельности в области начального образования.
Знать:
- теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот;
Уметь:
- разрабатывать мультимедиа продукты;
Владеть:
инструментальными средствами создания и модификации мультимедийных объектов

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот	
подходы к созданию анимации и её основные виды;	
аппаратный состав мультимедиа-компьютера	
аппаратный состав мультимедиа-компьютера	
виды мультимедийных продуктов;	
требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов	
понятие мультимедиа-технологии	
теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот;	
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;	
- основные технологии получения обработки цифрового аудио и видео;	
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов	
сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах	
- основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;	
этапы и технологию создания мультимедиа продуктов	
требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов	
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;	
- основные мультимедийные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение;	
анализирует и проектирует продукт визуальных коммуникаций с помощью специализированных компьютерных программ.	
способностью разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы;	
подходы к созданию анимации и её основные виды;	
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;	
- теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот;	
3.2	**Уметь:**

разрабатывать мультимедиа продукты	
размещать мультимедиа продукты в сети Internet.	
подготовить графические, анимационные, аудио и видео материалы для мультимедийных презентаций	
подготовить графические, анимационные, аудио и видео материалы для мультимедийных презентаций	
работать с программным обеспечением обработки отраслевой информации	
создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа	
осуществлять ввод, хранение, обработку, передачу и публикацию цифровой информации, в т.ч. звука, изображений, видео и мультимедиа продуктов на персональном компьютере и глобальных компьютерных сетях;	
- разрабатывать мультимедиа продукты	
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;	
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов	
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов	
сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах	
- основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;	
этапы и технологию создания мультимедиа продуктов	
требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов	
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;	
- основные мультимедийные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение;	
анализирует и проектирует продукт визуальных коммуникаций с помощью специализированных компьютерных программ.	
способностью разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы;	
подходы к созданию анимации и её основные виды;	
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;	
- разрабатывать мультимедиа продукты;	
3.3	**Владеть:**
навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов;	
навыками оформления полученных результатов в виде презентаций;	
технологиями проектирования и создания различных демонстрационных материалов с использованием компьютерных технологий	
технологиями проектирования и создания различных демонстрационных материалов с использованием компьютерных технологий	
Проводить отладку и тестирование программного обеспечения отраслевой направленности	
технологией создания мультимедиа-продуктов	
инструментальными средствами создания и модификации мультимедийных объектов	
навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов	
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;	
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов	
подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов	
сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах	
- основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;	
этапы и технологию создания мультимедиа продуктов	
требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов	
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;	
- основные мультимедийные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение;	
анализирует и проектирует продукт визуальных коммуникаций с помощью специализированных компьютерных программ.	
способностью разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы;	

подходы к созданию анимации и её основные виды;
цифровое видео и звук для разработки дизайн-проектов и презентаций объектов проектирования;
инструментальными средствами создания и модификации мультимедийных объектов