

Рабочая программа модуля № 3 «Современные информационно-коммуникационные и цифровые технологии в преподавании предмета»

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Технологии электронного обучения на учебных занятиях предметной области «Искусство», утвержденной решением Ученого совета
(протокол № 1 от 15 января 2021 года)

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Планируемые результаты обучения по программе (знать/уметь)
Тема 3.1. Освоение функциональных возможностей актуальных цифровых и информационных ресурсов	Практическое занятие (6 часов), круглый стол Самостоятельная работа (2 часа)	Целеполагание на различных этапах урока/внеурочного мероприятия и выбор формата медиадидактического материала. Проектные технологии в создании цифрового контента. Деятельность и медиапроектирование совместно с обучающимися. Медиапроектирование как педагогическая технология, обработка больших данных в контексте цифровизации образования; Приоритетное использование единых окон доступа к информации в глобальных сетях. Сайты и блоги как развитие навыков систематизации и обобщения материала в интерактивной форме: обзор возможностей бесплатных конструкторов (Google, Wix,) методические рекомендации к их использованию (требования к структурному, смысловому и цветовому дизайну, анализ типичных ошибок). Преимущество использования онлайн платформ.	Знать: особенности создания медиадидактического материала, принципы обработки больших данных Уметь: использовать цифровой контент в проектной деятельности, создавать медиа и цифровой контент.

<p>Тема 3.2. Программные средства работы с векторными и растровыми изображениями</p>	<p>Практическое занятие (4 часа)</p>	<p>Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Растровая и векторная графика. Виды и форматы изображений. Цветовые модели. Растровый редактор. Интерфейс растрового редактора. Содержание команд функционального меню, инструменты навигации. Техника рисования в растровой среде. Многослойные изображения. Работа со слоями. Каналы и маски, стили и эффекты. Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов. Операции с объектами. Редактирование геометрической формы объекта. Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье. Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение. Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие. Использование растровых изображений. Аппаратные средства работы с графикой. Изучение интерфейса и основных возможностей графических редакторов.</p>	<p>Знать технологические приемы создания и редактирования растровых и векторных изображений</p> <p>Уметь создавать и редактировать графические изображения в растровых и векторных графических редакторах</p>
<p>Тема 3.3. Современные методы и средства обучения предмету «Изобразительное искусство»</p>	<p>Лекция (2 часа) Практическое занятие (2 часа)</p>		<p>Знать:</p> <p>Уметь: эффективно использовать современные методы и средства обучения предмету в образовательном процессе.</p>