

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
 федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
 «Красноярский государственный педагогический университет
 им. В.П. Астафьева»

(КГПУ им. В.П. Астафьева)

ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ

Цифровое творчество

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **М4 Музыкально-художественного образования**

Квалификация **Бакалавр**
 Учебный план 44.03.01 Изобразительное искусство (очная форма обучения).plx
 Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
 Направленность (профиль) образовательной программы
 Изобразительное искусство

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		зачеты 8
аудиторные занятия	38	
самостоятельная работа	33,85	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0,15	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	уп	рп		
Неделя	6 5/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	14	14	14	14
Практические	24	24	24	24
Контактная работа (промежуточная аттестация) зачеты	0,15	0,15	0,15	0,15
В том числе в форме практ.подготовки	8	8	8	8
Итого ауд.	38	38	38	38
Контактная работа	38,15	38,15	38,15	38,15
Сам. работа	33,85	33,85	33,85	33,85
Итого	72	72	72	72

Программу составила:

кандидат философских наук, доцент, Смолина Майя Гавриловна

Рабочая программа дисциплины

Цифровое творчество

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 121)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы

Изобразительное искусство

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

М4 Музыкально-художественного образования

Зав. кафедрой – *кандидат педагогических наук, доцент, Маковец Людмила Анатольевна*

Протокол от 04.05.2022 г. № 8

Председатель НМСС(С) – *кандидат философских наук, доцент, Дмитриева Наталья Юрьевна*

Протокол от 12.05.2022 г. № 5

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

определение и использование принципов творчества посредством современных компьютерных технологий, в том числе мультимедийных приложений. nnn

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП: Б1.ВДП.01.ДВ.02

2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

- 2.1.1 Технологии цифрового образования
- 2.1.2 История визуально-пространственных искусств
- 2.1.3 Композиция
- 2.1.4 Креативная педагогика
- 2.1.5 Методика обучения (образование по профилю)
- 2.1.6 Педагогическое мастерство учителя изобразительного искусства
- 2.1.7 Рисунок
- 2.1.8 Методы математической обработки данных
- 2.1.9 Оценка функциональной грамотности
- 2.1.10 Технологическая (проектно-технологическая) практика (проектно-творческая)
- 2.1.11 Методика обучения декоративно-прикладному искусству
- 2.1.12 Методы исследовательской / проектной деятельности
- 2.1.13 Методы исследовательской / проектной деятельности
- 2.1.14 Теория и практика обучения
- 2.1.15 Психологические основы профессиональной деятельности
- 2.1.16 Технология и организация воспитательных практик (классное руководство)
- 2.1.17 Философия
- 2.1.18 Возрастная и педагогическая психология
- 2.1.19 Декоративное искусство
- 2.1.20 Введение в профессию
- 2.1.21 Музейная практика

2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

- 2.2.1 Арт-технологии в современной школе
- 2.2.2 Дизайн
- 2.2.3 Арт-технологии в современной школе
- 2.2.4 Анализ и интерпретация произведений искусства
- 2.2.5 Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
- 2.2.6 Научно-исследовательская работа

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

УК-2.1: Определяет совокупность взаимосвязанных задач и ресурсное обеспечение, условия достижения поставленной цели, исходя из действующих правовых норм

Знать:

- Уровень 1 условия достижения цели посредством задач в рамках правовых требований
- Уровень 2 принципы целеполагания в рамках законов о программном обеспечении
- Уровень 3 правовые нормы в отношении программного обеспечения

Уметь:

- Уровень 1 определять законное основание цифрового творчества
- Уровень 2 определять законное основание цифрового творчества на среднем уровне
- Уровень 3 определять законное основание цифрового творчества на пороговом уровне

Владеть:

- Уровень 1 творческим подходом к осуществлению проекта в рамках правовых норм
- Уровень 2 способом поиска ресурсного обеспечения в рамках установленного законом
- Уровень 3 способом целеполагания в рамках установленных законом возможностей

УК-2.3: Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов	
Знать:	
Уровень 1	основные инструменты цифрового моделирования в области искусства
Уровень 2	основные техники цифрового моделирования для педагогики
Уровень 3	способы реализации образовательных процессов с помощью цифровых моделей
Уметь:	
Уровень 1	использовать средства графических редакторов для моделирования объекта
Уровень 2	использовать техники цифрового моделирования в педагогическом опыте
Уровень 3	планировать образовательный процесс на основе цифровой модели
Владеть:	
Уровень 1	навыками работы с аудиовизуальной презентацией - создавать презентацию, включающую видео, аудио, визуальные компоненты, в соответствии с ясной целью и полезными действиями для слушателя
Уровень 2	навыками работы с аудиовизуальной презентацией - создавать презентацию, включающую видео, аудио, визуальные компоненты, в соответствии с ясной целью презентации
Уровень 3	навыками работы с аудиовизуальной презентацией - создавать презентацию, включающую видео, аудио, визуальные компоненты
УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	
УК-4.3: Осуществляет коммуникацию в цифровой среде для достижения профессиональных целей и эффективного взаимодействия	
Знать:	
Уровень 1	модели интерактивных коммуникаций на электронной платформе для занятий
Уровень 2	правила коммуникации при создании коллективного творческого продукта посредством облачных технологий
Уровень 3	способы коммуникации с помощью сервиса электронной почты и мессенджеров
Уметь:	
Уровень 1	составлять медиаконтент для определенных профессиональных целей
Уровень 2	использовать аудиовизуальный контент в целях налаживания эффективного взаимодействия
Уровень 3	вести организованный диалог в электронной почте и мессенджере в соответствии с правилами и этикетом
Владеть:	
Уровень 1	методом синектики для разработки творческого цифрового контента
Уровень 2	техникой организации мозгового штурма среди обучающихся в чате и форуме
Уровень 3	техникой создания опроса в чате
ПК-1: Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач	
ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные	
Знать:	
Уровень 1	различные информационные технологии, применимые в сфере образования
Уровень 2	два-три метода и приемы обучения с помощью информационных технологий
Уровень 3	один способ разработки форм учебных занятий с помощью информационных технологий
Уметь:	
Уровень 1	разрабатывать сценарий видеолекции
Уровень 2	применять методы и приемы обучения с помощью информационных технологий
Уровень 3	различать разные виды мультимедиа-технологий
Владеть:	
Уровень 1	навыками разработки оформления и художественной подачи медиа-проекта
Уровень 2	навыками творческого подхода к созданию медиа-проекта
Уровень 3	навыками создания презентаций для учебных занятий

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Пр. подгот.	Примечание
	Раздел 1.							
1.1	Правовые аспекты разработки цифровых продуктов, требования к аудиовизуальному контенту в области образования. /Лек/	8	2	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3			

1.2	Принципы создания образовательных презентаций об искусстве, знакомство с дизайн-платформами по созданию презентаций. /Лек/	8	2	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			Защита проекта
1.3	Принципы создания образовательного сайта учителя изобразительного искусства. Начало работы с версткой сайта. /Лек/	8	4	УК-2.3 ПК- 1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			Защита проекта
1.4	Основные принципы создания материала для видео. Сценарий и основные принципы его написания. /Лек/	8	2	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			
1.5	Организация интерактивных форм работы в ДОТ для учителя изобразительного искусства. /Лек/	8	2	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			
1.6	Целеполагание в творческом проекте цифровой эпохи. /Пр/	8	2	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		2	
1.7	История медиа-арта и компьютерного дизайна. /Лек/	8	2	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			Тест
1.8	Создание коллективной облачной презентации "Альбом вдохновений". /Пр/	8	8	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		1	
1.9	Анализ правовых аспектов и эстетико-культурных требований к аудиовизуальному контенту сайтов. /Пр/	8	4	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		1	
1.10	Работа с монтажным столом видеоредактора. /Пр/	8	4	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		2	
1.11	Создание аудиосопровождения к проекту, обработка аудиодорожки. /Пр/	8	6	УК-2.3 ПК- 1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		2	
1.12	Защита проекта /КРЗ/	8	0,15	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			Защита проекта
1.13	Конспектирование законов и нормативных актов в отношении цифрового творчества /Ср/	8	3	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3			Письменная работа
1.14	Создание пояснительной записки к проекту. /Ср/	8	10	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3			Письменная работа
1.15	Разработка сценария видеолекции. /Ср/	8	10	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			Творческое задание
1.16	Разработка карты сайта об искусстве, идеи и концепции виртуальной галереи. /Ср/	8	10	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			Творческое задание
1.17	Поиск материала и идеи шрифтовой композиции для своего проекта. /Ср/	8	0,85	УК-4.3 ПК- 1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			Творческое задание

**5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА)
для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации**

5.1. Контрольные вопросы и задания

Тест по истории медиа-арта и компьютерного дизайна:

1) Нам Джун Пайк - это...

- а) пионер видеоарта
- б) звукорежиссер
- в) фотограф
- г) разработчик программы

2) Стиль, который интерпретирует Билл Виола в своей видеоработе "Приветствие":

- а) китайский
- б) персидский
- в) древнегреческий
- г) ренессансный

3) Образы, которые использует Д. Клербо в "Путешествии":

- а) вода,
- б) лес,
- г) дома,
- д) снег.

Творческие задания:

- 1) Разработка сценария видеолекции (тема, хронометраж, структура, графические эффекты, аудиосопровождение, визуальный ряд).
- 2) Разработка карты сайта (виртуальная галерея): идея, структура, концепция оформления.
- 3) Поиск материала и идеи шрифтовой композиции для творческого проекта с подбором ресурсов программного обеспечения.

5.2. Темы письменных работ

Темы письменных работ:

- 1. Правовые рамки цифрового творчества.
- 2. Пояснительная записка к проекту.
- 3. Цифровой этикет. Правила поведения на форуме и в чате.
- 4. Работа с эмодзи, стикерами и гиперссылками в контексте воспитания и образования.
- 5. Вдохновляющие идеи: медиа-арт проекты.
- 6. Возможности компьютерного дизайна в оформлении сайтов.

5.3. Оценочные материалы (оценочные средства)

Защита проекта.

Опорные вопросы при защите проекта:

- 1. Какова цель вашего творческого проекта?
- 2. В чем новизна и оригинальность проекта на фоне существующих аналогов?
- 3. Какие задачи продвигали вас к достижению цели?
- 4. Каков принцип оформления вашего проекта?
- 5. Какие основные инструменты и технологии вы использовали?

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Адрес
Л1.1	Нагаева И. А.	Арт-информатика: учебное пособие	Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2021	https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=601327
Л1.2	Лепская Н. А.	Художник и компьютер: учебное пособие	Москва: Когито-Центр, 2013	https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067
Л1.3	Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю.	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2022	https://urait.ru/bcode/493320

6.3.1 Перечень программного обеспечения

- 1. Microsoft® Windows® 8.1 Professional (ОЕМ лицензия, контракт № 20А/2015 от 05.10.2015);
- 2. Kaspersky Endpoint Security – Лиц сертификат №1В08-190415-050007-883-951;
- 3. 7-Zip - (Свободная лицензия GPL);
- 4. Adobe Acrobat Reader – (Свободная лицензия);
- 5. Google Chrome – (Свободная лицензия);
- 6. Mozilla Firefox – (Свободная лицензия);
- 7. LibreOffice – (Свободная лицензия GPL);
- 8. XnView – (Свободная лицензия);
- 9. Java – (Свободная лицензия);
- 10. VLC – (Свободная лицензия);

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

Elibrary.ru: электронная библиотечная система : база данных содержит сведения об отечественных книгах и периодических изданиях по науке, технологии, медицине и образованию. Адрес: <http://elibrary.ru> Режим доступа: Свободный доступ;
Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Адрес: <https://biblioclub.ru> Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ;
Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ». Адрес: e.lanbook.com Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ;
Образовательная платформа «Юрайт». Адрес: <https://urait.ru> Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ;
ИС Антиплагиат: система обнаружения заимствований. Адрес: <https://krasspu.antiplagiat.ru> Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ;

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Перечень учебных аудиторий и помещений закрепляется ежегодным приказом «О закреплении аудиторий и помещений в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева на текущий год» с обновлением перечня программного обеспечения и оборудования в соответствии с требованиями ФГОС ВО, в том числе:

1. Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации
2. Помещения для самостоятельной работы обучающихся
3. Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования
4. Перечень лабораторий.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для того, чтобы освоить данную дисциплину, обучающимся следует понимать, что такое творчество, и каким образом можно создавать творческие продукты с помощью цифровых инструментов. Важно знать комплекс цифровых платформ и инструментов, которые позволяют создавать разного рода мультимедиа-проекты, виртуальные галереи и интернет-сайты. Также не менее важным аспектом цифрового творчества педагога является осознанное отношение к правовым нормам в цифровом мире, а также понимание цифрового этикета. Педагог, работающий с цифровыми технологиями, должен уметь вовлекать детей в безопасное и соответствующее по возрасту цифровое пространство. Поэтому важно изучить правовые аспекты, пройти тест по правовым нормативам, уметь реферировать отдельные части законов, связанные с цифровым творчеством в том числе. Основным итогом практической и самостоятельной деятельности обучающихся является их цифровой проект, который может касаться отдельной художественной или эстетико-культурологической проблемы. Следует грамотно поставить цель, задачи проекта, учитывая законы и моральные нормы. Важно правильно подобрать программное обеспечение и другие ресурсы. Кроме того, внимание нужно уделить организации коммуникации команды проекта в интернет-пространстве, так как это основа для взаимодействия в современном мире и профессиональной деятельности педагога в рамках проектного метода обучения. История медиа-арта и компьютерной графики подается в форме лекции, проверяется тестом, и предназначена для составления коллекции вдохновляющих примеров в рамках практической и самостоятельной работы обучающихся. Обучающимся следует помнить, что все материалы курса, как лекционные, так и практические тесно взаимосвязаны, так что огромное значение имеет активность студента в учебном процессе и посещаемость им занятий. Данный фактор непременно повлияет на итоговую защиту творческого продукта.