

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ

Кафедра освітології та психолого-педагогічних наук

«ЗАТВЕРДЖЕНО»

Проректор з науково-методичної та навчальної роботи


Олексій ЖИЛЬЦОВ

« » 2022 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Проектування мультимедійного середовища навчального закладу

для студентів

спеціальності: 013 Початкова освіта (заочна форма навчання)

освітнього рівня вищої освіти: першого (бакалаврського)

освітньої програми 013.00.01 Початкова освіта (вибіркова)



Київ – 2022

Розробник:

Куземко Леся Валентинівна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри освітології та психолого-педагогічних наук

Викладач:

Куземко Леся Валентинівна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри освітології та психолого-педагогічних наук

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри освітології та психолого-педагогічних наук

Протокол від 01 вересня 2022 року №1

Завідувач кафедри освітології та психолого-педагогічних наук _____ (Людмила ХОРУЖА)

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми
013.00.01 Початкова освіта

31.08.2022 р.

Гарант освітньо-професійної програми _____ (Геннадій БОНДАРЕНКО)

Робочу програму перевірено 01.09. 2022 р.

Заступник декана Факультету педагогічної освіти
з науково-методичної та навчальної роботи

_____ (Леся КУЗЕМКО)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
<i>Проектування мультимедійного середовища навчального закладу</i>		
Вид дисципліни	Вибіркова	
Мова викладання, навчання та оцінювання	Українська	
Загальний обсяг кредитів / годин	3/90	
Курс	-	3
Семестр	-	5
Кількість змістових модулів з розподілом:	3	
Обсяг кредитів	-	90
Обсяг годин, в тому числі:		
Аудиторні	-	12
Модульний контроль	-	-
Самостійна робота	-	78
Форма семестрового контролю	-	Залік

2. Мета навчальної дисципліни – формування цифрових навичок, інформаційно-комунікаційної культури та медіаграмотності як складових професійної компетентності майбутнього фахівця в галузі початкової та дошкільної освіти для проектування мультимедійного середовища навчального закладу.

Завдання навчальної дисципліни - сформувати знання, вміння, способи діяльності, необхідні для ефективного використання освітніх Веб-ресурсів, засобів сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в проектуванні мультимедійного середовища навчального закладу.

3. Результати навчання за дисципліною

У результаті вивчення навчальної дисципліни студенти повинні:

- самостійно опановувати та раціонально використовувати комп'ютерні програмні засоби різного призначення; цілеспрямовано шукати, аналізувати й обробляти інформацію для застосування в особистісному і професійному розвитку;
- застосовувати сучасні мультимедійні засоби та ІКТ для розв'язання професійних задач у майбутній педагогічній діяльності;
- вміти проектувати мультимедійне середовище навчального закладу відповідно потреб суб'єктів освітнього процесу;
- знати та реалізовувати можливості хмарних технологій та онлайн сервісів для створення і збереження дидактичних матеріалів, мультимедійного та інтерактивного контенту;
- розуміти вимоги до мультимедійного контенту та санітарно-гігієнічні вимоги під час роботи з дітьми молодшого шкільного та дошкільного віку.

4. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план для заочної форми навчання

Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					
		Аудиторна:					Самостійна
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. МУЛЬТИМЕДІЙНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ							
Тема 1. Застосування мультимедійних технологій в сучасній освіті	12	2	-	-	-	-	10
Тема 2. Організація і функціонування мультимедійного освітнього середовища закладу дошкільної освіти і початкової школи	14	-	-	2	-	-	12
Тема 3. Інформаційна компетентність педагога. Медіаграмотність	10	-	-	-	-	-	10
Разом	36	2	-	2	-	-	32
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. ПРОЕКТУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО КОНТЕНТУ ПЕДАГОГІЧНИХ КЕЙСІВ							
Тема 4. Створення педагогічного кейсу: мультимедійний контент	11	1	-	-	-	-	10
Тема 5. Використання хмарних технологій та онлайн-сервісів у роботі педагога	13	1	-	2	-	-	10
Разом	24	2	-	2	-	-	20
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3. МУЛЬТИМЕДІЙНА НАОЧНІСТЬ В ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ							
Тема 6. Використання мультимедійних технологій у роботі з дітьми	16	1	-	2	-	-	13
Тема 7. Педагогічні та гігієнічні умови використання мультимедіа у роботі з дітьми молодшого шкільного віку	14	1	-	-	-	-	13
Разом	30	2	-	2	-	-	26
Всього	90	6	-	6	-	-	78

5. Програма навчальної дисципліни

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. МУЛЬТИМЕДІЙНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

Тема 1. Застосування мультимедійних технологій в сучасній освіті

Поняття “мультимедіа”, “мультимедійні технології”. Засоби мультимедійних технологій. Класифікація мультимедіа згідно способу подання інформації. Роль мультимедійних технологій у сучасній освіті. Позитивні та негативні впливи мультимедійних технологій на розвиток особистості.

Ключові слова: мультимедіа, мультимедійні технології, мультимедійні засоби, мультимедійні продукти.

Джерела: основні (1, 3,4); додаткові (2).

Тема 2. Організація і функціонування мультимедійного освітнього середовища закладу дошкільної освіти і початкової школи

Теоретичні засади створення мультимедійного освітнього середовища. Складові мультимедійного освітнього середовища навчального закладу. Значення мультимедійного

середовища у професійній діяльності педагога. Можливості використання ІКТ у роботі педагога. Створення і використання освітніх веб-сайтів та блогів.

Ключові слова: мультимедійне середовище, інструменти ІКТ, веб-сайтів.

Джерела: основні (1, 2, 3); додаткові (2, 4).

Тема 3. Інформаційна компетентність педагога. Медіаграмотність

Інформаційна культура, інформаційна компетентність педагога. Структура інформаційної компетентності. Критерії сформованості інформаційної компетентності педагога. Медіаграмотність сучасного педагога. Медіаосвіта як процес розвитку й саморозвитку особистості.

Ключові слова: інформаційна компетентність, інформаційна культура, інформаційний кругозір, інформаційна грамотність, медіаграмотність.

Джерела: основні (1, 3, 4); додаткові (3).

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. ПРОЕКТУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО КОНТЕНТУ ПЕДАГОГІЧНИХ КЕЙСІВ

Тема 4. Створення педагогічного кейсу: мультимедійний контент

Сутність поняття педагогічного кейсу, його структура та зміст. Вимоги до мультимедійного контенту педагогічного кейсу. Особливості ведення ділової документації педагога за допомогою комп'ютерних технологій. Створення методичних, дидактичних матеріалів з використанням Microsoft Office (презентацій, таблиць, діаграм, буклетів тощо).

Ключові слова: мультимедійний контент, педагогічний кейс.

Джерела: основні (2, 4); додаткові (1, 2, 4).

Тема 5. Використання хмарних технологій та онлайн-сервісів у роботі педагога

Хмарні технології в роботі педагога. Онлайн-сервіси для створення мультимедійного та інтерактивного контенту. Розробка та використання мультимедійних презентацій у роботі педагога (Prezi, Google Docs). Правила створення мультимедійних презентацій. Ефекти анімації, звукові ефекти. Вставка гіперпосилань та відеофрагментів. Критерії оцінки мультимедійних презентацій. Сучасні електронні засоби інформування батьків та громадськості. Створення візитівок та веб-сайтів. Принципи та прийоми роботи з сервісом Padlet.

Ключові слова: мультимедійна презентація, онлайн-сервіси, веб-сайти, інтерактивна дошка, хмарні технології.

Джерела: основні (1, 3); додаткові (1, 2).

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3. МУЛЬТИМЕДІЙНА НАОЧНІСТЬ В ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Тема 6. Використання мультимедійних технологій у роботі з дітьми

Особливості застосування мультимедійних технологій у роботі з дітьми. Види роботи із комп'ютерними програмами. Створення і використання електронних сервісів та ресурсів у освітньому процесі початкової школи (веб-квести, буктрейлери, ігри, кросворди, мультимедійні дидактичні засоби). Дидактичні комп'ютерні ігри: вимоги, структура, зміст та їх місце в педагогічному процесі (LearningApps.org, SMART Notebook тощо).

Ключові слова: веб-квести, буктрейлери, дидактичні комп'ютерні ігри, мультимедійні дидактичні засоби.

Джерела: основні (4); додаткові (1, 2, 4).

Тема 7. Педагогічні та гігієнічні умови використання мультимедіа у роботі з дітьми молодшого шкільного віку

Санітарно-гігієнічні вимоги до роботи дітей з комп'ютером та мультимедійним контентом онлайн-ресурсів. Організація безпеки дітей під час користування електронними ресурсами. Комп'ютерна залежність від гаджетів.

Ключові слова: санітарно-гігієнічні вимоги, безпека дітей в Internet, комп'ютерна залежність.

Джерела: основні (1, 4); додаткові (2, 4).

6. Контроль навчальних досягнень

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів (з.ф.н.)

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		
		Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	
Відвідування лекцій	1	1	1	1	1	1	1	
Відвідування семінарських занять	1	1	1	1	1	1	1	
Робота на семінарському занятті	10	1	10	1	10	1	10	
Виконання завдань для самостійної роботи	5	1	5	1	5	1	5	
Виконання тестів до самостійної роботи	10	1	10	1	10	1	10	
Разом			27		27		27	
Максимальна кількість балів: 81								
Розрахунок коефіцієнта: $81 : 100 = 0,81$								

6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання.

№	Опис завдання	Час для виконання	Критерії оцінювання			
Змістовий модуль 1. МУЛЬТИМЕДІЙНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ						
1.	Записати рекламний ролик про Педагогічний інститут Київського Університету імені Бориса Грінченка – тривалість до 2 хв. (робота в групах – 2-3 особи) <i>Скласти тест до самостійної роботи</i>	32 год.	5 б. – оригінальність роботи, присутні авторські ідеї; використано відеоефекти, відеопереходи, аудіо, текст, зображення; 3-4 б. – стандартна робота, не містить авторської індивідуальності; у відео використано лише кілька ефектів (відеоефекти, відеопереходи, аудіо, текст, зображення); 1-2 б. – відео не оброблене, відсутні відеоефекти або відеопереходи, аудіо, текст, зображення.			
Змістовий модуль 2. ПРОЕКТУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО КОНТЕНТУ ПЕДАГОГІЧНИХ КЕЙСІВ						
3.	Створення педагогічного кейсу у формі веб-сайту з наступними рубриками: - <i>головна сторінка</i> (автор, мета, структура); - <i>методичні матеріали для педагога</i> ; - <i>відеоконтент</i> (3); - <i>навчальні матеріали</i> ; - <i>рубрика для батьків</i> <i>Скласти тест до самостійної роботи</i>	20 год.	Бали	Зміст	Грамотність	Дизайн
			5	зміст рубрик чітко структуровано, відповідає назві; містить активні гіперпосилання; матеріал актуальний і носить практичний характер	не має стилістичних і орфографічних помилок, формулювання точні й лаконічні	привабливий, підкреслює мету педагогічного кейсу; використано анімацію і доцільно дібрано шрифти
			3-4	зміст рубрик не має чіткої структури й	присутні стилістичні помилки,	дизайн не продуманий,

			розкрито не повністю; частково містить активні гіперпосилання; матеріал частково носить практичний характер	формулювання не досить точні й лаконічні	псує вигляд сайту; частково використано анімацію і доцільно дібрано шрифти
		1-2	зміст рубрик не структуровано, не відповідає назві; відсутні гіперпосилання; матеріал не актуальний	автор не звертає увагу на цей пункт	автор не звертає увагу на цей пункт

Змістовий модуль 3. МУЛЬТИМЕДІЙНА НАОЧНІСТЬ В ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Створити он-лайн збірку ігор, кросвордів, пазлів для дітей (не менше 5 різних видів робіт) тощо й розмістити посилання на сторінці педагогічного кейсу <i>Скласти тест до самостійної роботи</i>	26	5 б. – збірка структурована, змістовна, зорієнтовані на категорію респондентів; передбачає логіку викладу матеріалу; всі гіперпосилання активні; містить 5 й більше видів діяльності; орфографічно правильно оформлена робота з точки зору граматики, стилістики; 3-4 б. – збірка структурована, змістовна, однак є загальною і не в повній мірі зорієнтовані на категорію дітей; частково гіперпосилання активні; містить менше 5 видів діяльності; присутні не грубі помилки з точки зору граматики, стилістики, орфографії; 1-2 б. – збірка не структурована; подана у форматі MS Word; містить менше 3 видів діяльності; грубі помилки з точки зору граматики, стилістики, орфографії
Разом	78 год.	Макс. 15 балів

6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання.

Залік (ПМК)

6.5. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками
B	82-89 балів	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок
C	75-81 балів	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60-68 балів	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
Fx	35-59 балів	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

7. Навчально-методична картка дисципліни “Проектування мультимедійного середовища навчального закладу”

Разом: 90 год., з них: 6 год. – лекції, 6 год. – практичні заняття, 78 год. – самостійна робота, залік.

Модулі	Змістовий модуль I			Змістовий модуль II		Змістовий модуль III	
Назва модуля	МУЛЬТИМЕДІЙНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ			ПРОЕКТУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО КОНТЕНТУ ПЕДАГОГІЧНИХ КЕЙСІВ		МУЛЬТИМЕДІЙНА НАОЧНІСТЬ В ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	
Кількість балів за модуль	27 балів			27 балів		27 балів	
Теми лекцій	1	2	3	4	5	6	7
	Застосування мультимедійних технологій в сучасній освіті	Організація і функціонування мультимедійного освітнього середовища	Інформаційна компетентність педагога. Медіаграмотність	Створення педагогічного кейсу: мультимедійний контент	Використання хмарних технологій та онлайн-сервісів у роботі педагога	Використання мультимедійних технологій у роботі з дітьми	Педагогічні та гігієнічні умови використання мультимедіа у роботі з дітьми дошкільного та молодшого шкільного віку
Теми семінарських занять	Використання онлайн-сервісів та соціальних мереж у роботі педагога			Створення інтерактивного контенту на онлайн-платформах (хмари тегів, опитування, спільні документи, Qr-код, відеоконференції тощо)		Проектування дидактичних, розвивальних ігор та вправ для дітей (Learning.apps., SMART тощо)	
Самостійна робота	5 балів + 10 балів (тест)			5 балів + 10 балів (тест)		5 балів + 10 балів (тест)	
Підсумковий контроль	Залік						

Кількість балів за модулі дисципліни: 81 бал.

Розрахунок коефіцієнта: $81 : 100 = 0,81$

8. Рекомендовані джерела

Основна (базова):

1. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні (нова редакція) [Електронний ресурс]. Режим доступу:
https://ms.detector.media/mediaprosvita/mediaosvita/kontsepsiya_vprovadzheniya_mediaosviti_v_ukraini_nova_redaktsiya/
2. Литвиненко О.О. Мультимедійне середовище: сутність та структура. [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/hak_2011_32_24
3. Мультимедійні системи як засоби інтерактивного навчання: посібник/ ав.: Жалдак М. І., Шут М. І., Жук Ю. О., Дементієвська Н. П., Пінчук О. П., Соколюк О. М., Соколов П. К. / За редакцією: Ю. О. Жука. К.: Педагогічна думка, 2012. 112 с.
4. Носенко Т.І. Інформаційні технології навчання: начальний посібник. – К.: Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка, 2011. – 184 с.

Додаткова:

1. Вакалюк Т.А. Хмарні технології в освіті. Навчально-методичний посібник для студентів фізико-математичного факультету. – Житомир: вид-во : ЖДУ, 2016. – 72 с. [Електронний ресурс]. Режим доступу:
http://eprints.zu.edu.ua/22366/2/%D0%9F%D0%BE%D1%81_%D0%A5%D0%A2%D0%9E_%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82.PDF
2. Комп'ютерні технології в роботі з дітьми: курс лекцій для студентів денної та заочної форм навчання напряму підготовки 6.010101 «Дошкільна освіта» / Укладач: О.І.Чекан – Мукачєво: МДУ, 2016. –123 с.
3. Куземко Л. Інформаційна культура вихователя ДНЗ як запорука його ефективної професійної діяльності // Науковий вісник національного університету імені В.О. Сухомлинського. – 2016. – С. 281-285.
4. Новик І.М. Проектування навчальних комп'ютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.psych.kiev.ua>

Додаткові ресурси

1. Googl-диск [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://www.google.com/intl/ru_ALL/drive/
2. Додаток Web 2.0 для підтримки навчання та процесу викладання за допомогою інтерактивних модулів [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://learningapps.org/>
3. Дошка оголошень [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://en.linoit.com/>
4. Ментальні карти [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://coggle.it/>
5. Публікації документів онлайн і створення інтерактивних публікацій.[Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.calameo.com>
6. Створення qrcod [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://qrcodes.com.ua/>, <http://www.qr-code.com.ua>
7. Створення пазлів [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.jigsawplanet.com>
8. Створення плакатів [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.easel.ly>
9. Створення презентацій [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://prezi.com/>