

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ
ФАКУЛЬТЕТ ГУМАНИТАРНЫХ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК**

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по дополнительному
образованию

_____ Должикова А.В.

« ____ » _____ 2020 г.

Директор ЦДПО ФГСН

_____ Ф.В. Тагиров

« ____ » _____ 2020 г.

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

**«Новые технологии и мультимедийные ресурсы в контексте преподавания искусства и
мировой культуры»**

Общее количество часов: 16 академических часов.

Руководитель программы,
ст. преподаватель кафедры

теории и истории культуры ФГСН РУДН: _____ Берест В.А.

Программа рассмотрена и утверждена на заседании
Ученого Совета ДПО РУДН

Протокол № _____ от « ____ » _____ 2020 г.

Москва

2020 г.

Раздел 1. «Общая характеристика программы»

1.1. Цель реализации программы

Целью программы повышения квалификации «Новые технологии и мультимедийные ресурсы в контексте преподавания искусства и мировой культуры» является совершенствование профессиональных компетенций обучающихся в области новых технологий и мультимедийных ресурсов в контексте преподавания искусства и мировой культуры.

Программа предлагает обзор основных трансмедийных и мультимедийных проектов и платформ в контексте истории искусства, культуры и культурного наследия, а также - методические рекомендации по их использованию и разработке нового образовательного продукта с учетом специфики и возможностей различных инструментов и технологий.

Требования к результатам освоения программы.

Слушатель, освоивший программу, должен обладать следующими компетенциями, включающими в себя:

Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки «Педагогическое образование» 44.03.01 (уровень бакалавриата) код компетенции
1.	Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе, с использованием информационно-коммуникационных технологий)	ОПК-2
2.	Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	ОПК-3

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения, необходимые для качественного изменения компетенций, указанных в п.1.1:

№ п/п	Уметь - знать	Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»
		Бакалавриат
		Код компетенции
1.	<p>Уметь: разрабатывать образовательную учебную программу в предметной области «Искусство» с использованием мультимедийных ресурсов</p> <p>Знать: - мультимедийные ресурсы и новые технологии, необходимые в преподавании предметной области «Искусство» - алгоритм разработки учебной программы в предметной области «Искусство» с использованием современных технологий и мультимедийных ресурсов</p>	ОПК-2
2.	<p>Уметь: проектировать индивидуальную и совместную деятельность школьников по разработке проектов по заданной теме в предметной области «Искусство» с использованием новых технологий и мультимедийных ресурсов.</p> <p>Знать: - виды и основные функциональные возможности мультимедийных музейных проектов, подкастов и архивов; - алгоритм проектирования индивидуальной и совместной деятельности школьников по разработке проектов с использованием новых мультимедийных платформ, VR и AR технологий и приложений; - технологии создания цифрового продукта с учетом особенностей различных мультимедийных платформ (аудиоспектакли, культурно-исторические квесты на базе izi.travel)</p>	ОПК-3

1.3. Категория обучающихся (слушателей)

Программа повышения квалификации «Новые технологии и мультимедийные ресурсы в контексте преподавания искусства и мировой культуры» адресована слушателям, обладающим высшим образованием и

занимающимся преподаванием предметной области «Искусство» на уровне основного общего и среднего общего образования.

1.4. Срок и трудоемкость обучения

Трудоемкость – 16 академических часов, из них аудиторная нагрузка – 10 ак. часов, самостоятельная работа – 6 ак. часов.

1.5. Форма обучения:

Очная форма с применением дистанционных образовательных технологий.

Раздел 2. «Содержание программы»

2.1. Учебный (тематический) план

№	Наименование разделов и тем	Всего час.	Виды учебных занятий, учебных работ		Сам. работа	Форма контроля
			лекции	Интерактивные занятия		
1.	Общекультурные ресурсы и мультимедийные музейные проекты в профессиональной деятельности современного педагога	4	2		2	Проект № 1
2.	Методические особенности использования технологии дополненной и виртуальной реальности (AR и VR) в образовательном процессе в ходе реализации ФГОС	6	2	2	2	
3.	Алгоритм организации индивидуальной и совместной проектной деятельности с использованием мультимедийных ресурсов	6	2	2	2	Проект № 2
	Итоговая аттестация					Зачет
Итог		16	6	4	6	

2.2. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) программы повышения квалификации

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
<p>Тема 1. Общекультурные ресурсы и мультимедийные музейные проекты в профессиональной деятельности современного педагога</p>	<p>Лекция с элементами демонстрации интерактивных платформ, 2 часа</p>	<p>Общекультурные ресурсы и мультимедийные проекты в профессиональной деятельности современного педагога. Виды и функциональные возможности мультимедийных музейных проектов, подкастов и архивов. Обзор ключевых мультимедийных общекультурных и музейных проектов: «Чехов жив», «Достоевский на каждый день», «Тогда», «Культура.рф», «Живая поэзия», «Дом в разрезе», «Азбука авангарда» и др. Возможности применения музейных подкастов, блогов, архивов при организации индивидуальной или совместной проектной деятельности учащихся.</p> <p>Обзор новых технологий доступа к культурному наследию: мультимедийный проект и виртуальных выставок (ГТГ им. П. Третьякова, ГМИИ им. А.С. Пушкина, Государственный историко-архитектурный и этнографический музей-заповедник «Кижи» и др.).</p> <p>Алгоритм разработки учебной программы в предметной области «Искусство» с использованием современных технологий и мультимедийных ресурсов.</p>
	<p>Самостоятельная работа, 2 часа</p>	<p>Самостоятельное изучение и систематизация рекомендованных мультимедийных ресурсов и платформ, необходимых для планирования проектной деятельности учащихся.</p> <p>Проект №1 Разработка учебной программы в предметной области «Искусство» с использованием современных технологий и мультимедийных ресурсов.</p>
<p>Тема 2. Методические особенности использования технологий дополненной и виртуальной реальности (AR и VR) в образовательном процессе в ходе</p>	<p>Лекция, 2 часа</p>	<p>Технологии создания цифрового продукта с учетом особенностей различных мультимедийных платформ (аудиоспектакли, культурно-исторические квесты на базе izi.travel).</p> <p>Методика использования технологий дополненной и виртуальной реальности (AR и VR) при планировании и организации проектной деятельности учащихся.</p> <p>Презентация мультимедийного гида Artefact с технологией дополненной реальности,</p>

реализации ФГОС		разработанного под эгидой Министерства культуры Российской Федерации. Демонстрация возможностей применения приложения «Artefact» при организации проектной деятельности учащихся.
	Практическое интерактивное занятие, 2 час	Мастер-класс по использованию музейного приложения «Artefact» и других сервисов, позволяющих создавать творческие проекты в дополненной реальности с помощью мобильных устройств.
	Самостоятельная работа, 2 час	Самостоятельное изучение возможностей использования представленных приложений в рамках работы над творческими проектами. Анализ технологий проектирования учебного занятия с использованием представленных приложений
Тема 3. Алгоритм организации индивидуальной и совместной проектной деятельности с использованием мультимедийных ресурсов	Лекция, 2 часа	Мультимедийные проекты в образовательной среде: технологии создания нового продукта при планировании совместной или индивидуальной проектной деятельности учащихся. Специфика создания цифрового продукта с учетом особенностей различных мультимедийных платформ. Алгоритм проектирования индивидуальной и совместной деятельности школьников по разработке проектов с использованием новых мультимедийных платформ, VR и AR технологий и приложений
	Практическое интерактивное занятие, 2 часа	Проект № 2. Технологии создания цифрового продукта с учетом особенностей различных мультимедийных платформ (аудиоспектакли, культурно-исторические квесты на базе izi.travel). Работа в малых группах по разработке проекта индивидуальной и совместной деятельности школьников по разработке проектов в предметной области «Искусство» с использованием мультимедийных ресурсов на базе платформы izi.travel
	Самостоятельная работа, 2 часа	Анализ алгоритма проектирования индивидуальной и совместной деятельности школьников по разработке проектов с использованием новых мультимедийных платформ, VR и AR технологий и приложений
Итоговая	зачет	Зачет выставляется на основании

аттестация		совокупности работ, выполненных на положительную оценку.
------------	--	--

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

3.1. Формы аттестации

Текущий контроль осуществляется по итогам выполнения проектов №1-2.

Итоговая аттестация осуществляется в форме зачета.

Зачет выставляется на основании совокупности работ (проекты № 1 и № 2), выполненных на положительную оценку.

Проект № 1.

Цель проекта: Разработка проекта учебной программы в предметной области «Искусство» с использованием современных технологий и мультимедийных ресурсов.

Требования к проекту: разработать проект учебной программы, включающей использование современных технологий и мультимедийных ресурсов. Проект может выполняться как индивидуально, так и в группе. Проект должен быть выполнен и представлен экзаменатору в текстовом виде. Оформление документа происходит с учетом следующих параметров: шрифт Times New Roman, 14 кегль, междустрочный интервал – 1,5. Обязательна нумерация страниц. Объем проекта не превышает 10 страниц

Структура проекта:

1. Паспорт программы (пояснительная записка)
2. Планируемые результаты освоения программы.
3. Содержание программы.
4. Учебный (тематический) план.
5. Материально-техническое и информационно-методическое оснащение.

Результат проекта: проект учебной программы.

Критерии оценивания:

- 1) актуальность содержания программы;
- 2) соответствие концепции преподавания предметной области «Искусство» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы
- 3) соответствие возрастным особенностям обучающихся;
- 4) соответствие используемых мультимедийных ресурсов и технологий содержанию программы и обоснование эффективности их использования;
- 5) достижение предметных результатов освоения программы с учетом применения мультимедийных ресурсов и технологий;
- 6) адекватность материально-технического и информационно-методического оснащения программы;

Оценивание: зачет/не зачет

Оценка зачтено и максимальный балл (60) ставится в случае детальной проработки каждого из перечисленных пунктов, убедительности идеи и адекватности выбора инструмента. За каждый пункт ставится 10 баллов. Для получения зачета необходимо набрать не менее 30 баллов из 60 возможных.

Проект № 2.

Технологии создания цифрового продукта с учетом особенностей различных мультимедийных платформ.

Цель проекта: используя возможности совместной работы на платформе izi.travel, разработать проект культурно-исторического квеста/аудиоэкскурсии и описать сложности работы над ним.

Требования к проекту: Проект предполагает как совместную, так и индивидуальную работу учащихся. Совместно разрабатывается тема маршрута

аудиоэкскурсии/ культурно-исторического квеста, описание общей идеи и ключевые пункты маршрута – по числу участников группы. Каждый участник самостоятельно готовит материал по одному из пунктов маршрута квеста/экскурсии и добавляет его в общий маршрут экскурсии на платформе.

Проект должен быть представлен в виде ссылки на страницу проекта на платформе izi.travel и доступен к проверке экзаменатором.

Результат проекта: культурно-исторический квест/аудиоэкскурсия по заданной теме на базе платформы izi.travel

Критерии оценивания групповой работы:

- наличие заголовка культурно-исторического квеста/аудиоэкскурсии (есть/нет),
- наличие описания общей идеи культурно-исторического квеста/аудиоэкскурсии (есть/нет),
- наличие единого тематического маршрута (есть/нет),

Критерии оценивания индивидуальной работы:

- наличие заголовка пункта экскурсии (есть/нет),
- наличие описания пункта экскурсии (есть/нет),
- содержание описания пункта экскурсии (раскрывает тему/не раскрывает),
- наличие аудиозаписи (есть/нет)
- наличие фотографии/иллюстративного материала (есть/нет)

Оценивание: выполнено/не выполнено.

Раздел 4. «Условия реализации программы»

4.1. Материально-техническое обеспечение программы

Мультимедийная аудитория, компьютерный класс, презентационный материал по темам курса, доступ в сеть Internet.

Желательно наличие личных мобильных телефонов или планшетов у слушателей.

Программное обеспечение

Для обеспечения курса используется только лицензированное, установленное в РУДН программное обеспечение. Это пакет программ Microsoft Office и специализированное программное обеспечение (Microsoft Teams/Zoom, Artefact).

4.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

4.2.1. Методические рекомендации по организации изучения программы

При чтении курса используются междисциплинарные методики и подходы из: педагогики, психологии, филологии, культурологи, теории коммуникации, культурологии, менеджмента, искусствознания и др.

Ввиду отсутствия учебника/учебного пособия, а также крайне ограниченного набора литературы, доступной в публичных и специализированных библиотеках, слушателям рекомендуется особое внимание уделить материалам лекций и мастер-классов.

Нормативные документы:

1. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 121 от 22.02.2018 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование» (Зарегистрировано в Министерстве Юстиции Российской Федерации 15.03.2018 N 50362) [Электронный ресурс] — URL:

http://fgosvo.ru/uploadfiles/FGOS%20VO%203++/Bak/440301_B_3_16032018.pdf

2. Постановление Правительства РФ от 26 декабря 2017 г. № 1642 "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования" на 2018-2025 годы. [Электронный ресурс] — URL: <http://gov.garant.ru/document?id=71748426&byPara=1&sub=17>

3. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18.10.2013 г. No 544н «Об утверждении профессионального стандарта «ПЕДАГОГ

(педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» [Электронный ресурс] — URL: <http://www.rosmintrud.ru/docs/mintrud/orders/129/>

4. Профессиональный стандарт «Педагог» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. N 544н). [Электронный ресурс] — URL: <http://www.rosmintrud.ru/docs/mintrud/orders/129/>

4.2.2. Основная литература:

- 1) Дженкинс Г. Конвергентная культура. М.: Рипол-классик, 2019. - 384 с.
- 2) Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий. Москва: издательство «Лань», 2018. – 796 с.
- 3) Ловинк Г. Критическая теория интернета. М.: Ад Маргинем, 2019. – 304 с.
- 4) Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека. М., Кучково поле, 2018. - 464 с.
- 5) Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем, 2018 г. – 400 с.
- 6) Мультимедийная журналистика: учебник для вузов / под общ. ред. А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2017. – 413 с.
- 7) Скобелева И. Е. Веб-квест технология как средство развития медиакультуры обучающихся // Среднее профессиональное образование. 2017. No. 11. С. 9–12.
- 8) Флорида Р. Креативный класс. Люди, которые создают будущее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016 г. – 384 с.
- 9) Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. М., ИД Ивана Лимбаха, 2017. – 416 с.

4.2.3. Дополнительная литература:

- 1) Бороненко Т. А., Кайсина А. В., Федотова В. С. Оценка медиакультуры учителя как компонента его квалификационного портрета // Образование и наука. 2018. Т. 20. №4. С.34–63.
- 2) Коробьина И. Музей. Проектируя будущее. М., Кучково поле, 2017. – 400 с.
- 3) Королева Д. О. Всегда онлайн: использование мобильных технологий и социальных сетей современными подростками дома и в школе // Вопросы образования. 2016. № 1. С. 205–224.
- 4) Молчанова О. И. Проблема инфосоциализации индивида в условиях информационного общества: феномен медиакультуры // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. 2017. № 6 (108). С. 96–100.
- 5) Образцов П.И. Основы профессиональной дидактики: учебное пособие. – М.: Вузовский учебник: ИНФРА - М, 2015. – 288 с.
- 6) Тюнников Ю. С., Афанасьева Т. П., Казаков И. С., Мазниченко М. А. Непрерывное формирование медиакомпетентности учителя в условиях постоянных изменений информационной и образовательной среды // Медиаобразование. 2017. N 1. С. 58–79.
- 7) Ханзен-Леве О. Интермедиаальность в русской культуре. От символизма к авангарду. М.: РГГУ, 2016.
- 8) Цилински З. Археология медиа: о "глубоком времени" аудиовизуальных технологий. М.: Ад Маргинем, 2019. – 440 с.

4.2.4. Интернет-ресурсы:

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы используются только лицензированные, представленные на сайте Информационно-библиотечного центра РУДН:

[Университетская библиотека ONLINE](#)

[LexisNexis](#)

[SPRINGER. Книжные коллекции издательства](#)

Вестник РУДН

Универсальные базы данных

eLibrary.ru

Рекомендованные Интернет-ресурсы:

- <http://antologia.xxc.ru> Антология русской поэзии
- <http://www.theartnewspaper.ru> Международная газета, посвященная мировым новостям искусства
- <https://artchive.ru> Онлайн-сообщество художников и коллекционеров
- www.artguide.com Электронный журнал, посвященный актуальной художественной жизни России.
- <https://www.colta.ru/art> Интернет-проект о культуре и обществе
- <https://artinvestment.ru> Интернет-проект, посвященный рынку русского искусства.
- <http://tretyakovgallery.blogspot.com> Официальный блог Государственной Третьяковской галереи
- <http://electro.nekrasovka.ru> - «Электронекрасовка»: оцифрованные фонды Библиотеки им. Н.А. Некрасова: издания 1610–1961 годов, уникальные коллекции книг, журналов и газет
- <http://kizhi.karelia.ru/journey/> - виртуальные музейные путешествия и интернет-игры Государственного историко-архитектурного и этнографического музея-заповедника «Кижский».
- <http://domvrazreze.ru> «Дом в разрезе» - проект Ярославского художественного музея
- <http://www.togdazine.ru> Мультимедийный культурологический проект «Тогда» о 1920-х – 1950-х годах СССР
- https://www.youtube.com/playlist?list=PL44QyoeKSbHJPFDgYjeggi-Pbc2_n8vfP Мультимедийный проект библиотеки им. Достоевского «Достоевский на каждый день»

- <https://www.culture.ru/s/zapiski-puteshestvennika/ispaniya/> Спецпроект гуманитарного просветительского проект, посвященный культуре России. Образ Испании в русском искусстве «Культура.РФ»
- <https://www.culture.ru> «Культура. РФ» - гуманитарный просветительский проект, посвященный культуре России
- <https://mikhail-larionov.tretyakov.ru> Государственная Третьяковская галерея- виртуальные экспозиции
- <http://rusmuseumvrm.ru/data/vtours/malevich/index.html?lp=1&lang=ru> Виртуальный тур по Русскому музею
- <https://ar.culture.ru/ru/about> Приложение дополненной реальности «Артефакт
- <https://izi.travel/ru> Мобильный аудиогид
- http://small_museums_near.tretyakovgallery.ru проект «Музеи по соседству», посвященный истории и коллекциям малых музеев - домов-музеев, входящих в состав Государственной Третьяковской галереи
- <http://www.mgomz.ru> Виртуальный музей Московского государственного объединенного художественного историко-архитектурного и природно- ландшафтного музея-заповедника
- <http://sberbank175.afisha.ru> Специальный совместный проект Сбербанка и Google «Искусство сохранять»
- <https://dariaikhno.wixsite.com/tolstoyrecipe/recept-13> Интернет-проект: «Книга рецептов по роману Л.Н. Толстого «Война и мир»

Руководитель программы,
ст. преподаватель кафедры

теории и истории культуры ФГСН РУДН:

Берест В.А