МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Забайкальский государственный университет»

(ФГБОУ ВО «ЗабГУ»)

Факультет культуры и искусства

Кафедра теории и истории культуры, искусств и дизайна

**УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**для студентов заочной формы обучения**[[1]](#footnote-1)

*(с полным сроком обучения, с ускоренным сроком обучения)[[2]](#footnote-2)*

по дисциплине **«Производственная (технологическая, проектно-технологическая) практика»**

наименование дисциплины (модуля)

для направления подготовки 04.03.01 «Педагогическое образование» профиля «Образование в области ИЗО и ДПИ»

код и наименование направления подготовки (специальности)

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) – 108/3 зачетных единиц.

Форма текущего контроля в семестре – дифференцированный зачет

Курсовая работа (курсовой проект) (КР, КП) – нет.

Форма промежуточного контроля в семестре –дифференцируемый зачет/экзамен[[3]](#footnote-3).

**Краткое содержание курса**

**Производственная (технологическая, проектно-технологическая) практика**

Рабочая программа практики находится на диске Z университета и по адресу на официальном сайте ЗабГУ: <http://zabgu.ru/php/educational_programs_table.php>

Необходимость широкого использования ИК-х и цифровых технологий в общеобразовательных учреждениях определено требованиями к результатам реализации основной образовательной программы, определяемым ФГОС. Целевые установки определены Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»[[4]](#footnote-4).

Постановление Правительства РФ от 16 ноября 2020 г. N 1836  
"О государственной информационной системе "Современная цифровая образовательная среда"[[5]](#footnote-5) анонсировало старт проекту «Цифровая школа», рассчитанный на период до 2025 года. В образовательных учреждениях должны быть созданы условия, обеспечивающие равный доступ обучающихся к качественному общему образованию, а также возможность использования цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) в образовательных учреждениях. «Реализация проекта «Цифровая школа» предусматривает максимально эффективное использование цифровых образовательных материалов в структуре педагогической работы, ресурсов Российской электронной школы, в которой заключен значительный объем онлайн-материалов для учащихся и учителей[[6]](#footnote-6)»

С развитием современных образовательных технологий возникла острая необходимость в оптимизации процессов обучения.

Глобальное внедрение ЦОР, формирование новых коммуникаций и высокоавтоматизированной информационной среды дали толчок началу преобразования традиционной системы образования, первым шагом к формированию информационного общества.

Можно констатировать тот факт, что цифровые технологии в образовании - это способ организации современной образовательной среды, основанной на цифровых технологиях.

В современной школе каждый обучающийся вовлечен в цифровую среду, способствующую его развитию, формированию предметных, метапредметных и личностных, жизненных компетентностей. Крайне важны для современной школы образовательные программы, УМ комплекты цифровых дидактических материалов, методика их применения, разработаны уроки с применением ЦОР, разработаны цифровые инструменты учебной деятельности. Введение в ОПОП бакалавриата направления 04.03.01. Педагогическое образование программы производственной технологической (проектно-технологической) практики актуально и своевременно.

***Целями проведения производственной (технологической) практики*** бакалавров является закрепление теоретических знаний, полученных в процессе обучения и приобретение практических навыков; формирование универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций на оперативном и тактическом уровне;

-формирование основ собственного стиля профессиональной деятельности, соответствующей особенностям и потребностям, оптимизации (технологизации, цифровизации) системы образования.

***Задачами производственной технологической практики*** бакалавров является: - владение способами планирования и реализации траектории саморазвития и профессионального роста в процессе формирования компетентности учителя изобразительного и декоративно-прикладного искусств;

- формирование метапредметных умений поиска информации с применением ЦОР;

- умение использовать инструменты и методы тайм-менеджмента, таймлайна - технология рациональной организации времени для решения поставленных проблем и достижения личных целей при разработке и организации учебной и воспитательной деятельности обучающихся;

- формирование умений и навыков разработки отдельных компонентов основных и дополнительных образовательных программ (методические разработки различных форм организации образовательного процесса с обучающимися с использованием ИК и цифровых технологий;

**Ценностный смысл** производственной (технологической практики) для студента-практиканта состоит из *двух компонентов*: - умение и готовность работать в условиях распределенных технологий организации и управления предметным образовательным процессом в школе; - формирование культуры и искусства системы проектирования и моделирования образовательного процесса на уроке изо со знанием ЦОР.

Следовательно, будущий учитель изобразительного и прикладного искусств во время прохождеия производственной технологической практики должен овладеть следующими умениями:

- умение классифицировать типы цифрового образования (текстовая информация (электронные учебники, статьи), визуальной информации (иллюстрации, видеоматериалы); аудио информации (запись лекций, аудиокниг);

- умение проектировать интерактивные модели (виртуальные лаборатории, интерактивные занятия); аудио и видео информацию (онлайн-лекции, запись мастер-класс))[[7]](#footnote-7).

- умение реализовать и применять современные методы и технологии целостного образовательного процесса в условиях реальной профессиональной деятельности в качестве учителя изобразительного искусства, классного руководителя, организатора внеклассной работы по предмету, овладение практическим опытом в области предметных технологий.

Ожидаемые результаты практики могут быть сформулированы как *компетенции*, необходимые для решения общепрофессиональных и профессиональных задач:

- проектировать современный образовательный процесс, сориентированный на решение многих современных задач оптимизации системы образования конкретного года обучения изобразительному искусству в конкретном образовательном учреждении;

- реализовывать образовательные программы предмета и курсов по выбору, используя ЦОР обучения искусству, информационные технологии, методы и приемы, согласно принципу культуросообразности и природосообразности ребенка;

- владеть методикой проектирования, проведения и оценивания осуществления образовательного процесса , методикой анализа учебных занятий с применением ЦОР;

- оценивать собственные достижения, проводить самодиагностику и коррекцию, выявлять проблемы, определять потребности в самообразовании и образовании, модернизация художественного образования с помощью информационных технологий способствует реализации одной из целей обучения и воспитания: формированию у студентов новых компетенций для жизни в высокоразвитой информационной среде.

В результате прохождения практики обучающийся должен:

***Знать***

– Категории и виды ЦОР;

– ЦОР, разработанные педагогами с использованием компьютерных программ;

**-** подходы к построению ЦОРс использованием новых технологических инструментов – интернет-сервисов Web 2.0 на примере цифрового портфолио и требования к его структуре;

– технологии систематизации материала в виде четкой структуры (технологии ментальных карт, гугл-документов, "скрайбинг" и "скрайб-презентациях, технологии Канва, Тильда др.);

Ментиметр[[8]](#footnote-8) - онлайн ресурс для создания интерактивных презентаций, опросов, голосования в режиме реального времени, позволяющий получать моментальную обратную связь от аудитори ;

- современные средства представления и визуализации информации в сети Интернет (блоги и лонгриды);

- функции, назначение инструментов и стратегий, границы и риски применения ЦОР;

- понятие "таймлайн", области и цель применения.

***Уметь***

- использовать приложения и сервисы для создания собственного профессионального цифрового портфолио;

- разрабатывать структуру скрайб-презентации, структуру ментальных карт, fishbone технологий и др. и осуществлять визуализацию рассказа средствами компьютерного скрайбинга;

- разрабатывать структуру таких гипермедиа-ресурсов, как блог и лонгрид, и осуществлять отбор контента;

- использовать инструменты настройки элементов игры (веб-квест-технологи и др.) и поддержания связей между участниками учебного процесса на этапе создания продукта и его реализации;

- создавать таймлайн с помощью одного из облачных сервисов.

***владеть***

- приемами эффективного отбора материалов для тематических разделов портфолио;

- обобщенными методами анализа, обработки и представления информации в скрайб-презентациях, основами технологии визуализации описательного рассказа средствами компьютерного скрайбинга;

- обобщенными методами анализа, обработки и представления информации в блогах и лонгридах предметной направленности, а также основами читательской грамотности;

- опытом создания образовательных продуктов по изобразительному искусству интерактивного характера;

- методами использования таймлайна как средства структурирования и визуалиации информации.

***Краткое содержание практики***

ЦОР (цифровые образовательные ресурсы) - блоки разнообразных информационных ресурсов, предназначенных для использования в учебном, образовательном процессе, представленные в электронном цифровом виде и функционирующие на базе средств ИКТ предметной направленности. Средства ИКТ: - компьютер, интерактивная доска, мобильные усройства-гаджеты, планшеты , электронные видео и аудио-ресурсы и др.

Примеры классификации типов ЦОР образования: текстовая информация (электронные учебники, статьи); визуальная информация (иллюстрации, видеоматериалы); аудио информация (запись лекций, аудиокниг) интерактивные модели (виртуальные лаборатории, интерактивы); аудио и видео информация (онлайн-лекции, запись мастер-класс);

.Знакомство с *УМК предмета, учебной, рабочей программой* и отдельными компонентами основных и дополнительных образовательных программ ИЗО (методические разработки различных форм организации образовательного процесса с обучающимися, в том числе с использованием ИК и цифровых технологий на уроках ИЗО.

Использование ЦОР на уроках уроках ИЗО, обеспечивающих наглядность, визуализацию, привлечение большого количества дидактического материала на высоком эстетическом и эмоциональном уровне.

Знакомство с системой уроков изобразительного искусства в школе, *методическим инструментарием* ЦОР. Современные технологии в проектировании, изготовлении и применении *наглядных средств обучения*, определение роли и места наглядности в структуре урока по изобразительному искусству (Мастер-класс с примененим ЦОР, педагогический рисунок на интерактивной доске, цифровые **средства** **обучения** - интерактивные музеи и выставки, видео контент. и др.)

Технологии мастер класса. Проведение мастер класса по живописи и рисунку с применением технологий ИКТ и цифровых технологияй (например, применяя Adobe Photoshop многофункциональный графический редактор).

1. ЦОР (цифровые образовательные ресурсы) - блоки разнообразных информационных ресурсов, предназначенных для использования в учебном, образовательном процессе, представленные в электронном цифровом виде и функционирующие на базе средств ИКТ

***Проекты на практику***

1. Цифровое портфолио в сети Интернет как инструмент отчета по производственной (технологической практике). Конструирование портфолио. Подходы к построению цифрового портфолио. Виды цифрового портфолио. Структура цифрового портфолио. Использование приложений, сервисов, платформ и др. для *создания цифрового портфолио для отчета на итоговой конференции практики.*
2. Технологии мастер-класса. Проведение мастер класса по живописи, рисунку, графике: - ручная работа и с применением технологий в ИК- и цифровых технологий (например, Adobe Photoshop многофункциональный графический редактор).

*Проект выполнения методического пособия, педагогического рисунка на доске в технологии мастер-класс в выбранных вариантах: ручная работа, с применением Adobe Photoshop*.

1. Скрайб-проект: **технология**  «скрайбинг[[9]](#footnote-9)» – это способ визуализации сложного контента с помощью анимации, рисунков и простых схем. «To **scribe**» в переводе с английского – «разметить», «записать», что объясняет суть процесса. Техника скрайб-презентации, виды скрайбинга, основное программное обеспечение для создания компьютерной скрайб-презентации, создание компьютерного скрайбинга как основы визуализации рассказа . *Проектирование урока изобразительного искусства с применением технологии Скрайб [[10]](#footnote-10) (\_\_\_\_\_\_\_\_\_вида, типа по выбору, учебные задачи и результаты урока, этапы, тайм-менеджмент урока, диагностика и контрольно-оценочная деятельность учителя на уроке с применением ЦОР, mentimeter)[[11]](#footnote-11)* Таймлайн[[12]](#footnote-12) и тайм-менеджмент. Таймлайн: разработка. Блог и лонгрид как гипермедиа ресурсы: формирование контента Использование таймлайна как самостоятельного информационного продукта и как составной части крупного гипермедиа-продукта (сайта, логрида, блога, страницы в соцсети и т.п.). Блог и лонгрид как гипермедиа ресурсы: формирование контента. Гипермедиа ресурсы в сети Интернета. Блоги и лонгриды: функции, отбор контента, программные средства создания. Блогерская этика. Информационная роль блогов как альтернативы официальных СМИ. Использование таймлайна как самостоятельного информационного продукта и как составной части крупного гипермедиа-продукта (сайта, логрида, блога, страницы в соцсети и т.п.) *Проектирование блога или лонгрида с образовательным контентом по актуальным методическим проблемам преподавания изобразительного искусства в школе.*
2. Игровые технологии. Classcraft[[13]](#footnote-13): создание образовательного продукта. Classcraft: функции в учебном процессе, границы и риски применения. Веб-квест технологии на уроках ИЗО. Геймификация в образовании. Регистрация и запуск игры. Инструменты и сервисы, мобильные клиенты для учителей и учеников. Настройка правил (настройки событий, наказаний, привилегий, способностей; адаптация под каждый класс) и героев. *Проект урока или внеклассного занятия по изобразительному искусству в игровых технологиях.( \_\_\_\_\_вид, тип урока на выбор)*.
3. Интерактивные уроки. Интерактивное средство обучения. Средства поддержания связи между участниками учебного процесса. Визуализация аналитики результатов обучения Таймлайн: разработка. "Таймлайн": сущностные характеристики, области и цель применения. Сервисы для создания таймлайнов. Подбор информационного материала для таймлайна. Разработка и реализация таймлайна с использованием сервиса Timeline JC[[14]](#footnote-14). Подбор и вставка мультимедийнного контента (графика, видео) в таймлайн. Использование таймлайна как самостоятельного инфформационного продукта и как составной части крупного гипермедиа-продукта (сайта, логрида, блога, страницы в соцсети и т.п.) Применение интерактивных технологий на уроках изобразительного искусства. *Проект моделирования по времени (четвертям, полугодия, года) методических рекомендаций к блоку уроков изобразительного искусства ( вариативность проектирование урока и обоснование методического выбора, форма урока, тип, вид уроков с соблюдением требований ФГОС к проектированию урока и технологической карты урока) с применением технологии таймлайна, тайм-менеджмента)*.

***Содержание практики:***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №п/п | Разделы (этапы) практики, инструментарий ЦОР | Виды учебной деятельности на практике, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах) |
| 1 | 1.Утверждение темы вида деятельности практики, над которой будет вестись работа обучающегося. 2.Составления плана работы с применением ЦОР (цифрового образовательного ресурса) с руководителем практики.  3.Инструментарий подготовки к отчету по производственной технологической практике  4. Основные подходы к построению цифрового портфолио и требования к его структуре. | 1. ЦОР (цифровые образовательные ресурсы) - блоки разнообразных информационных ресурсов, предназначенных для использования в учебном, образовательном процессе, представленные в электронном цифровом виде и функционирующие на базе средств ИКТ  Средства ИКТ: - компьютер, интерактивная доска, мобильные усройства-гаджеты, планшеты, электронные видео и аудио-ресурсы и др.  Примеры типов ЦОР в образовании.  2.Знакомство с *УМК предмета, учебной, рабочей программой* и отдельными компонентами основных и дополнительных образовательных программ ИЗО (методические разработки различных форм организации образовательного процесса с обучающимися, в том числе с использованием ИК и цифровых технологий на уроках ИЗО.  Классификация видов ИК и цифровых технологий.  Использование ЦОР на уроках уроках ИЗО, обеспечивающнй наглядность, визуализацию, привлечение большого количества дидактического материала на высоком эстетическом и эмоциональном уровне.  Знакомство с системой уроков изобразительного искусства в школе, *методическим инструментарием* ЦОР. Современные технологии в проектировании, изготовлении и применении *наглядных средств обучения*, определение роли и места наглядности в структуре урока по изобразительному искусству (Мастер-класс с примененим ЦОР, педагогический рисунок на интерактивной доске, цифровые **средства** **обучения** - интерактивные музеи и выставки, видео контент. и др.)  Проект №2 Технологии мастер-класса. Проведение мастер класса по живописи, рисунку, графике: - ручная работа и с применением технологий в ИК- и цифровых технологий (например, Adobe Photoshop многофункциональный графический редактор).  Проект выполнения методического пособия, педагогического рисунка на доске в технологии мастер-класс в выбранных вариантах: ручная работа, с применением Adobe Photoshop |
| *Цифровое портфолио* в сети Интернет: конструирование. Подходы к построению цифрового портфолио. Виды цифрового портфолио. Структура цифрового портфолио. Использование приложений, сервисов, платформ и др. для создания цифрового портфолио |
| 2 | Технологии систематизации материала в виде четкой структуры (технологии ментальных карт, гугл-документов, гугл-форм, "скрайбинг" и "скрайб-презентацияи, технологии Канва, Тильда др.); | Скрайб-проект: от замысла до разработки. Техника скрайб-презентации, виды скрайбинга, основное программное обеспечение для создания компьютерной скрайб-презентации, создание компьютерного скрайбинга как основы визуализации рассказа |
|  | - современные средства представления и визуализации информации в сети Интернет (блоги и лонгриды);  ***Примеры сервисов Web 2***  - *онлайн-сервисы*  Learning apps , Class  Tools , Online Test Pad , Wizer me, kahoot.com , ресурсы Google ;  - *виртуальные доски* ( <https://www.twiddla.com/> , <http://flockdraw.com> ,  https :// ru . padlet . com , https:// awwapp . com ,  https:// www . triventy . com ,  https:// quizizz . com , https:// get . plickers . com ) ;  *визуализация данных, информации, процессов и т.д*. (cкрайбинг,  сторителлинг, QR-коды, инфографика) (<https://www.mindomo.com/ru> ,  <https://www.draw.io> ,  https :// wordart . com , http :// qrcoder . ru ,  <https://www.powtoon.com/> , <https://www.videoscribe.com>) ;  *вебинары, консультирование, конференции, встречи*  (<http://quatla.com/edu/descr> , <http://www.anymeeting.com/> ;  *сайты, блоги, визитки* ( <https://www.tumblr.com> /, <http://ru.wix.com/> ,  *мультимедиа сервисы* (<http://www.voki.com/site/products> ,  *видеосервисы*  (<http://www.loopster.com> /, <http://www.zentation.com> /).  *графика онлайн (редакторы, анимация, коллажи*) (<http://createcollage.ru>/  *презентации, публикации* (<http://www.slideshare.net> /,  <https://www.zoho.com/docs/show.htm> , https ://www.canva . com /ru  *офисные технологии, документ-сервисы*  (<https://onedrive.live.com> ,  *органайзеры, информеры* (<https://calendar.google.com>, <http://linoit.com> /)  *работа с группами, планировщики, закладки*  (<http://www.symbaloo.com> /, <https://www.diigo.com> /) | Таймлайн и тайм-менеджмент  Таймлайн: разработка. Блог и лонгрид как гипермедиа ресурсы: формирование контента Использование таймлайна как самостоятельного информационного продукта и как составной части крупного гипермедиа-продукта (сайта, логрида, блога, страницы в соцсети и т.п.). Блог и лонгрид как гипермедиа ресурсы: формирование контента. Гипермедиа ресурсы в сети Интернета. Блоги и лонгриды: функции, отбор контента, программные средства создания. Блогерская этика. Информационная роль блогов как альтернативы официальных СМИ. Использование таймлайна как самостоятельного информационного продукта и как составной части крупного гипермедиа-продукта (сайта, логрида, блога, страницы в соцсети и т.п.) |
| Игровые технологии | Веб-квест технологии. Classcraft: создание образовательного продукта. Classcraft: функции в учебном процессе, границы и риски применения.  Геймификация в образовании. Регистрация и запуск игры. Инструменты и сервисы, мобильные клиенты для учителей и учеников. Настройка правил (настройки событий, наказаний, привилегий, способностей; адаптация под каждый класс) и героев. |
| Функции, назначение инструментов и стратегий, границы и риски применения, понятие "таймлайн", области и цель применения | Визуализация аналитики результатов обучения Таймлайн: разработка. "Таймлайн": сущностные характеристики, области и цель применения. Сервисы для создания таймлайнов. Подбор информационного материала для таймлайна. Разработка и реализация таймлайна с использованием сервиса Timeline JC. Подбор и вставка мультимедийного контента (графика, видео) в таймлайн. Использование таймлайна как самостоятельного информационного продукта и как составной части крупного гипермедиа-продукта (сайта, логрида, блога, страницы в соцсети и т.п.) |
| Интерактивные уроки | Интерактивные уроки. Средства поддержания связи между участниками учебного процесса.  Приемы эффективного отбора материалов для тематических разделов портфолио, для применения в образовательной деятельности на уроках ИЗО;  - обобщенные методов анализа, обработки и представления информации в скрайб-презентациях, а также основами технологии визуализации рассказа средствами компьютерного скрайбинга и применение их на уроках ИЗО, обобщенными методами анализа, обработки и представления информации в блогах и лонгридах, а также основами читательской грамотности;  - овладение опытом создания образовательных продуктов интерактивного характера:  -методическим инструментарием использования таймлайна как средства структурирования и визуалиации информации. |
| 3 | Подготовка отчета по производственной технологической практике.  Итоговая конференция по практике | Индивидуальное цифровое портфолио обучающегося-практиканта. |

*Отчет по технологической практике проводится на Итоговой конференции, в течение одной недели после прохождения практики.*  Отчет должен подчеркивать уровень самостоятельности, знаний и навыков практиканта прежде, чем приступить к его формированию необходимо тщательно ознакомиться с методическими рекомендациями.

В отчете должны быть отражены ключевые моменты практики :

* *Характеристика объекта практики*: **современная и безопасная цифровая образовательная среда,** обеспечивающая **высокое качество и доступность образования всех видов и уровней.**
* *Анализ текущей ситуации*, призванный описать текущие процессы (подвластные обучающемуся-практиканту с учетом учебной программы дисциплин предметной области «Искусство»);
* *Диагностика проблемы*, определение степени ее воздействия на объект исследования или коечный результат. *Определение путей решения* проблемы с учетом возможностей объекта.
* *Защита методических проектов с применением ЦОР.*

В отчете по производственной технологически практике должно быть отражена степень владения компьютерными программами, используемые для разработки и создания ЦОР на уроках изобразительного искусства в школе, которые можно разбить на три большие группы: презентации, информационно-обучающие, тестирующие. Материалы проектов, выполненных в процессе прохождения практики **(4 часа в неделю, 11 недель**), входят в раздел электронного портфолио:

Проект№1 Цифровое портфолио в сети Интернет: конструирование

1. Проект №2 Технологии мастер-класса. Проведение мастер класса по живописи, рисунку, графике: - ручная работа и с применением ЦОР (например, Adobe Photoshop многофункциональный графический редактор).

*Проект выполнения методического пособия, педагогического рисунка на доске в технологии мастер-класс в выбранных вариантах: ручная работа, с применением Adobe Photoshop*

Проект№3. Скрайб-проект: от замысла до разработки

Проект №4 Таймлайн: разработка.. Блог и лонгрид как гипермедиа ресурсы: формирование контента Использование таймлайна как самостоятельного информационного продукта и как составной части крупного гипермедиа-продукта (сайта, логрида, блога, страницы в соцсети и т.п.). Тайм-менеджмент.

Проект №5. Classcraft: создание образовательного продукта

Статья о медиграмотности на научную конференцию

***Практика проводится с применением следующих видов образовательных технологий.***

*Индивидуальное* выполнение задания.

*Работа в команде*: совместная работа обучающихся в группе при

выполнении практических работ.

*Case-study* – анализ реальных проблемных ситуаций, имевших

место в соответствующей области профессиональной деятельности,

и поиск вариантов лучших решений.

*Игра* – ролевая имитация обучающимися реальной профессиональной деятельности с выполнением функций специалистов на различных рабочих местах.

Аттестация результатов прохождения производственной (технологической) практики - дифференцированный зачет с оценкой .

Перечень оценочных средств представлены в рабочей программе Производственной (технологической) практики и в ФОСах к программе.

**Оформление письменной работы согласно МИ-01-02-2018**

[Общие требования к построению и оформлению учебной текстовой документации](http://zabgu.ru/files/html_document/pdf_files/fixed/Normativny%27e_dokumenty%27_i_obrazcy%27_zayavlenij/Obshhie_trebovaniya_k_postroeniyu_i_oformleniyu_uchebnoj_tekstovoj_dokumentacii.pdf)

**Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины и базы данных, информационно-справочные и поисковые системы даны по ссылкам в тексте.**

Преподаватель Спандерашвили Надежда Иннокентьевна

подпись

Заведующий кафедрой Гомбоева Маргарита Ивановна

подпись

1. Если установочные материалы для студентов с полным сроком обучения не отличаются от установочных материалов для студентов с сокращенным сроком обучения, то установочные материалы разрабатываются единые. [↑](#footnote-ref-1)
2. Указать для какого срока обучения разработаны установочные материалы. [↑](#footnote-ref-2)
3. Нужное выбрать. Если дисциплина изучается несколько семестров, то можно сделать установочные материалы для каждого семестра отдельно либо прописать для каждого семестра форму контроля. [↑](#footnote-ref-3)
4. <https://base.garant.ru/71937200/> [↑](#footnote-ref-4)
5. <http://ivo.garant.ru/#/document/74922854/paragraph/1/doclist/6972/showentries/0/highlight/Современная%20цифровая%20образовательная%20среда%20в%20Российской%20Федерации:2> [↑](#footnote-ref-5)
6. <https://docviewer.yandex.ru/?url=ya-browser%3A%2F%2F4DT1uXEPRrJRXlUFoewruBCTOZbh_ZikUUelxWusWO6Zek_3c9zWYShKGk1HdaU9jJlUsrf_963NFOFnezmbiOA-d4zUpsu2fjlUUBxSkvTjJ9nn_LVLGgt_djEtElZ_o_OtNJjI1I0AX-_iszfuyg%3D%3D%3Fsign%3DrAftO5N9YHRpEATJWduqP1Q7YvWJx_umwIyCzIZqjNc%3D&name=Рекомендации-по-использованию-ЦОР-на-уроках_математики.docx> [↑](#footnote-ref-6)
7. Шишкина Ю. М., Гаттарова Л. Х., Исламов А. Э. Классификация и инструменты современных цифровых технологий в образовании // Актуальные исследования. 2021. №47 (74). С. 136-138. URL: https://apni.ru/article/3238-klassifikatsiya-i-instrumenti-sovremennikh [↑](#footnote-ref-7)
8. <https://startpack.ru/application/mentimeter> [↑](#footnote-ref-8)
9. <https://nitforyou.com/scribe/> [↑](#footnote-ref-9)
10. <https://nitforyou.com/scribe/> [↑](#footnote-ref-10)
11. <https://multiurok.ru/files/master-klass-skraibing-sovremennaia-tekhnologiia-v.html> [↑](#footnote-ref-11)
12. <https://www.eduneo.ru/obzor-servisov-dlya-sozdaniya-krasivyx-tajmlajnov-osobennosti-i-principy-raboty/> [↑](#footnote-ref-12)
13. <https://www.classcraft.com/ru/> [↑](#footnote-ref-13)
14. <https://www.timetoast.com/timelines/jc-timeline> [↑](#footnote-ref-14)