

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Мордовский государственный педагогический
университет имени М.Е. Евсевьева»**

Физико-математический факультет
Кафедра информатики и вычислительной техники

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля): Разработка интерактивного учебного
контента

Уровень ОПОП: Бакалавриат

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя
профилями подготовки)

Профиль подготовки: Физика. Информатика

Форма обучения: Очная

Разработчик:

Котова С. С., старший преподаватель

Программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры, протокол № 11 от
17.05.2018 года



Зав. кафедрой _____ Вознесенская Н. В.

Программа с обновлениями рассмотрена и утверждена на заседании кафедры,
протокол № 11 от 27.06.2019 года



Зав. кафедрой _____ Вознесенская Н. В.

Программа с обновлениями рассмотрена и утверждена на заседании кафедры,
протокол № 1 от 31.08.2020 года



Зав. кафедрой _____ Зубрилин А. А.

1. Цель и задачи изучения дисциплины

Цель изучения дисциплины – сформировать у студентов способность к проектно-технологической деятельности, позволяющей проектировать, разрабатывать и применять в профессиональной деятельности интерактивный контент.

Задачи дисциплины:

- стимулировать формирование общекультурных компетенций, связанных со способностью работать с информацией в глобальных компьютерных сетях и осознанием опасностей и угроз, возникающих в информационных процессах;
- стимулировать формирование профессиональной компетенции, связанной с организацией сотрудничества обучающихся, поддержки их активности и инициативности, самостоятельности обучающихся с использованием облачных сервисов;
- обеспечить условия для активизации познавательной деятельности студентов и формировать у них опыт использования информационных технологий в ходе решения практических задач профессионального содержания и стимулировать исследовательскую деятельность студентов в процессе освоения содержания дисциплины.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Б1.В.ДВ.06.02 «Разработка интерактивного учебного контента» относится к вариативной части учебного плана.

Дисциплина изучается на 2 курсе, в 3 семестре.

Для изучения дисциплины требуется: знания, умения, навыки, способы деятельности, полученные и сформированные в рамках школьного курса информатики и дисциплин «Педагогика», «Психология».

Изучению дисциплины «Разработка интерактивного учебного контента» предшествует освоение дисциплин (практик):

Теоретические основы информатики.

Освоение дисциплины «Разработка интерактивного учебного контента» является необходимой основой для последующего изучения дисциплин (практик):

Информационные технологии в образовании;

Практикум по информационным технологиям;

Педагогическая практика.

Область профессиональной деятельности, на которую ориентирует дисциплина «Разработка интерактивного учебного контента», включает: образование, социальную сферу, культуру.

Освоение дисциплины готовит к работе со следующими объектами профессиональной деятельности:

- обучение;
- воспитание;
- развитие;
- просвещение;
- образовательные системы.

В процессе изучения дисциплины студент готовится к видам профессиональной деятельности и решению профессиональных задач, предусмотренных ФГОС ВО и учебным планом.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование компетенций и трудовых функций (профессиональный стандарт Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель), утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты №544н от 18.10.2013).

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК) в соответствии с видами деятельности:

Подготовлено в системе 1С:Университет (000001675)

ПК-1. готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов

педагогическая деятельность

ПК-1 готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов	знать: - основные составляющие интерактивного учебного контента; - основные положения теории электронного обучения; уметь: - приводить примеры использования компонентов интерактивного учебного контента в обучении разным предметам; анализировать дидактические возможности компонентов интерактивного учебного контента; владеть: - работать в инструментальных программных средах разработки интерактивного учебного контента; наполнением содержания дисциплины интерактивным контентом.
--	--

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Третий семестр
Контактная работа (всего)	36	36
Лабораторные	36	36
Самостоятельная работа (всего)	72	72
Виды промежуточной аттестации		
Зачет		+
Общая трудоемкость часы	108	108
Общая трудоемкость зачетные единицы	3	3

5. Содержание дисциплины

5.1. Содержание модулей дисциплины

Модуль 1. Электронное обучение и интерактивный учебный контент:

Понятие электронного обучения. Основы дистанционных образовательных технологий. Информационно-образовательная среда школы. Электронный ресурс как компонент интерактивного образовательного контента.

Модуль 2. Инструментальные программные среды разработки компонентов интерактивного учебного контента:

Основные типы и форматы компонентов интерактивного учебного контента. Педагогический дизайн как процесс проектирования компонентов интерактивного учебного контента. Этапы разработки компонентов интерактивного учебного контента.

5.2. Содержание дисциплины: Практические (36 ч.)

Модуль 1. Электронное обучение и интерактивный учебный контент (16 ч.)

Тема 1. Офисные приложения разработки компонентов интерактивного учебного контента (2 ч.)

MS Word как компонент облачной технологии Microsoft Office 365.

Тема 2. Офисные приложения разработки компонентов интерактивного учебного контента (2 ч.)

Организация гипертекстовых документов в MS Word.

Тема 3. Офисные приложения разработки компонентов интерактивного учебного контента (2 ч.)

Создание кроссвордов в MS Word.

Тема 4. Офисные приложения разработки компонентов интерактивного учебного контента (2 ч.)

Создание тестов в MS Word.

Тема 5. Офисные приложения разработки компонентов интерактивного учебного контента (2 ч.)

Создание кроссвордов в MS Excel.

Тема 6. Офисные приложения разработки компонентов интерактивного учебного контента (2 ч.)

Создание тестов в MS Excel.

Тема 7. Офисные приложения разработки компонентов интерактивного учебного контента (2 ч.)

Разработка мультимедийных презентаций с помощью триггеров в MS PowerPoint. Создание интерактивного кроссворда в MS PowerPoint.

Тема 8. Офисные приложения разработки компонентов интерактивного учебного контента (2 ч.)

Создание интерактивного теста в среде MS PowerPoint с использованием Visual Basic. Основы работы в MS Publisher.

Модуль 2. Инструментальные программные среды разработки компонентов интерактивного учебного контента (20 ч.)

Тема 9. Использование iSpring QuizMaker для создания тестов (2 ч.)

Знакомство с программой iSpring QuizMaker: интерфейс, основные возможности. Построение информационных слайдов, оценочных и анкетных вопросов в iSpring QuizMaker.

Тема 10. Использование iSpring QuizMaker для создания тестов (2 ч.)

Знакомство с программой iSpring QuizMaker: интерфейс, основные возможности. Построение информационных слайдов, оценочных и анкетных вопросов в iSpring QuizMaker.

Тема 11. Использование iSpring QuizMaker для создания тестов (2 ч.)

Дополнительные возможности iSpring QuizMaker. Добавление медиафайлов. Реализация сценария ветвления. Ветвление по вопросу. Ветвление по группе вопросов. Ветвление по слайдам. Ветвление по ответу.

Тема 12. Использование iSpring QuizMaker для создания тестов (2 ч.)

Дополнительные возможности iSpring QuizMaker. Добавление медиафайлов. Реализация сценария ветвления. Ветвление по вопросу. Ветвление по группе вопросов. Ветвление по слайдам. Ветвление по ответу.

Тема 13. Разработка презентация в iSpring Presenter (2 ч.)

Разработка презентации средствами iSpringPresenter. Запись звукового и видеосопровождения. Управление презентацией.

Тема 14. Разработка презентация в iSpring Presenter (2 ч.)

Разработка презентации средствами iSpringPresenter. Запись звукового и видеосопровождения. Управление презентацией.

Тема 15. Разработка презентация в iSpring Presenter (2 ч.)

Разработка презентации средствами iSpringPresenter. Запись звукового и видеосопровождения. Управление презентацией.

Тема 16. Основы видеомонтажа в Shotcut (2 ч.)

Знакомство с интерфейсом программы Shotcut.

Тема 17. Основы видеомонтажа в Shotcut (2 ч.)

Виды эффектов в Shotcut. Использование ключевых кадров.

Тема 18. Основы видеомонтажа в Shotcut (2 ч.)

Основные этапы видеомонтажа в Shotcut. Временная шкала. Видеомонтаж урока в системе Shotcut.

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

6.1 Вопросы и задания для самостоятельной работы

Третий семестр (72 ч.)

Модуль 1. Электронное обучение и интерактивный учебный контент (36 ч.)

Подготовлено в системе 1С:Университет (000001675)

Вид СРС: *Подготовка письменных работ (эссе, рефератов, докладов)

Подготовка презентации по теме: "Экспертные и аналитические методы в оценке компонентов интерактивного учебного контента".

Основные требования к презентации:

1. Соблюдение единого стиля оформления.
 2. Все слайды презентации должны быть выполнены в программе Microsoft Power Point любой версии в едином стиле.
 3. Размер файла должен быть не более 2 Мб, количество слайдов 15-20 шт.
 4. Должны быть титульный, информационный и закрепляющий слайды.
 5. Титульный слайд должен отражать тему презентации и кто ее выполнил (фамилия, имя, группа).
 6. Формат презентации.
- Параметры страницы:
- Размер слайдов - экран;
 - Ориентация - альбомная;
 - Ширина - 24 см;
 - Высота - 18 см;
 - Нумерация слайдов с «1».
7. Формат выдачи слайдов - «Презентация на экране».
 8. Оформление слайдов:
 - Шрифты для использования: Times New Roman, Arial, Arial Narrow. Нельзя смешивать разные типы шрифтов в одной презентации
 - Написание: нормальный, курсив, полужирный;
 - Цвет и размер шрифта должен быть подобран так, чтобы все надписи четко читались на выбранном поле слайда.
 9. В титульном и завершающем слайде использование анимационных объектов не допускается.
 10. Не следует заполнять один слайд большим объемом информации.
 11. Нужно использовать короткие слова и предложения.
 12. Наиболее важная информация должна находиться в центре экрана.
 13. Требования к информации: достоверность, полнота, использование современных источников информации, достаточность.
 14. Требования к тексту: научность, логичность, доступность, однозначность, лаконичность, законченность.
 15. Отсутствие грамматических и других ошибок.
 16. На одном слайде рекомендуется использовать не более 3 цветов: один для фона, другой для заголовка, третий для текста.
 17. Для фона следует использовать более холодные оттенки (синий, зеленый).
 18. В мультимедийной презентации необходимо подобрать такое соотношение: фон - цвет шрифта, которое не утомляет глаза и позволяет легко читать текст.
 19. Используйте возможности компьютерной анимации для представления информации на слайде.
 20. Следует использовать эффекты анимации в середине слайда и при изменении слайда.
 21. Анимация объектов должна проходить автоматически. Анимация объектов «по щелчку» не допускается.
 22. Табличная информация вставляется в материал, как таблица текстового процессора MS Word или табличного процессора MS Excel.
 23. Не следует использовать таблицы с большим количеством данных.
 24. Диаграммы готовятся с использованием мастера диаграмм табличного процессора MS Excel.
 25. Надписи к иллюстрированному материалу должны способствовать правильному восприятию предлагаемого материала.

Подготовлено в системе 1С:Университет (000001675)

26. Для файла мультимедийной презентации необходимо предоставить имя, он должен иметь расширение ppt. Например: Петренко-petrenko.ppt.

Модуль 2. Инструментальные программные среды разработки компонентов интерактивного учебного контента (36 ч.)

Вид СРС: *Выполнение индивидуальных заданий

Систематизация разработанных компонентов интерактивного учебного контента.

7. Тематика курсовых работ(проектов)

Курсовые работы (проекты) по дисциплине не предусмотрены.

8. Оценочные средства для промежуточной аттестации

8.1. Компетенции и этапы формирования

Коды компетенций	Этапы формирования		
	Курс, семестр	Форма контроля	Модули (разделы) дисциплины
ПК-1	2 курс, Третий семестр	Зачет	Модуль 1: Электронное обучение и интерактивный учебный контент.
ПК-1	2 курс, Третий семестр	Зачет	Модуль 2: Инструментальные программные среды разработки компонентов интерактивного учебного контента.

Сведения об иных дисциплинах, участвующих в формировании данных компетенций:

Компетенция ПК-1 формируется в процессе изучения дисциплин:

3D моделирование, Визуализация и анимация в 3D редакторах, Информационные системы, Квантовая физика, Компьютерная графика, Компьютерное моделирование, Компьютерное моделирование квантовых явлений, Компьютерное моделирование ядерных явлений, Лабораторный практикум по механике и молекулярной физике, Лабораторный практикум по электричеству и оптике, Методика обучения информатике, Методы решения задач по информатике, Механика, Молекулярная физика и термодинамика, Оптика, Практикум по информационным технологиям, Программирование, Разработка электронных образовательных ресурсов и методика их оценки, Решение олимпиадных задач по информатике, Русский язык и культура речи, Системы компьютерной математики, Теоретические основы информатики, Технические средства обучения, Численные методы, Электричество и магнетизм.

8.2. Показатели и критерии оценивания компетенций, шкалы оценивания

В рамках изучаемой дисциплины студент демонстрирует уровни овладения компетенциями:

Повышенный уровень:

знает и понимает теоретическое содержание дисциплины «Разработка интерактивного учебного контента»; владеет навыками создания компонентов интерактивного контента.

Базовый уровень:

знает и понимает теоретическое содержание дисциплины «Разработка интерактивного учебного контента»; в достаточной степени сформированы умения применять на практике и переносить из одной научной области в другую теоретические знания; умения и навыки демонстрируются в учебной и практической деятельности; имеет навыки оценивания собственных достижений.

Пороговый уровень:

понимает теоретическое содержание дисциплины «Разработка интерактивного учебного контента»; имеет представление о проблемах, процессах, явлениях; знаком с терминологией,

сущностью, характеристиками изучаемых явлений; демонстрирует практические умения применения знаний по созданию компонентов интерактивного контента.

Уровень ниже порогового:

демонстрирует студент, обнаруживший пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допускающий принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не способный продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

Уровень сформированности компетенции	Шкала оценивания для промежуточной аттестации	Шкала оценивания по БРС
	Зачет	
Повышенный	зачтено	90 – 100%
Базовый	зачтено	76 – 89%
Пороговый	зачтено	60 – 75%
Ниже порогового	незачтено	Ниже 60%

Критерии оценки знаний студентов по дисциплине

Оценка	Показатели
Зачтено	Студент знает основные понятия дисциплины «Разработка интерактивного учебного контента» - понятие электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, информационно-образовательной среда школы. Способен разрабатывать компоненты интерактивного учебного контента.
Незачтено	Студент демонстрирует незнание основного содержания дисциплины «Разработка интерактивного учебного контента», обнаруживая существенные пробелы в знаниях учебного материала, допускает принципиальные ошибки в выполнении предлагаемых заданий; затрудняется делать выводы и отвечать на дополнительные вопросы преподавателя.

8.3. Вопросы, задания текущего контроля

Модуль 1: Электронное обучение и интерактивный учебный контент

ПК-1 готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов

1. Охарактеризуйте ключевые понятия e-Learning.
2. Перечислите типы электронных образовательных ресурсов в зависимости от особенностей реализации различных методов обучения.

3. Изучите нормативное правовое обеспечение образовательной деятельности в условиях нового законодательства в сфере электронного обучения. Создайте текстовый документ, который будет содержать перечень законов (не менее 5), касающихся электронного обучения и электронных образовательных ресурсов. В рамках каждого закона выпишите минимум три определения наиболее важных, на Ваш взгляд, терминов.

4. Охарактеризуйте свойство интерактивности электронных образовательных ресурсов. Приведите пример интерактивного ЭОР из Единой коллекции по выбранному учебному предмету, обоснуйте педагогическую эффективность их использования.

5. Разработайте в виде презентации ЭОР, назначение которого наглядно представить ученику фрагмент учебного материала по выбранному предмету. В презентации должны использоваться обоснованно гиперссылки, схемы, таблицы, изображения, анимации.

Модуль 2: Инструментальные программные среды разработки компонентов интерактивного учебного контента

ПК-1 готовностью реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов

1. Перечислите инструментальные программные среды разработки компонентов интерактивного учебного контента.

2. Разработайте фрагмент интерактивного образовательного ресурса в рамках Вашего профиля подготовки, используя сервис для создания онлайн-курсов. Ресурс должен содержать следующие элементы: видеоматериал, скринкаст, аудиоматериал, презентацию, текст теоретического материала, тест, инфографику.

3. Продемонстрируйте технологию использования iSpring QuizMaker для создания тестов.

4. Разработайте презентацию средствами iSpringPresenter.

5. Основы видеомонтажа в Shotcut.

8.4. Вопросы промежуточной аттестации

Третий семестр (Зачет, ПК-1)

1. Сформулируйте понятие «интерактивный учебный контент».

2. Охарактеризуйте основные понятия электронного обучения.

3. Перечислите основные составляющие интерактивного учебного контента.

4. Приведите примеры использования компонентов интерактивного учебного контента.

5. Перечислите основные типы электронных образовательных ресурсов и опишите их роль в учебном процессе.

6. Перечислите виды учебной деятельности, которые порождают различные типы электронных образовательных ресурсов.

7. Выделите критерии педагогической эффективности создания и использования интерактивного учебного контента в процессе обучения.

8. Дайте определение педагогическому дизайну и педагогическому проектированию.

9. Проанализируйте инструментальные программные средства и среды для создания компонентов интерактивного учебного контента.

10. Опишите функциональные возможности iSpringQuizMaker.

11. Охарактеризуйте ключевые понятия e-Learning.

12. Приведите примеры систем управления обучением (LMS).

13. Перечислите характерные черты дистанционного образования.

14. Приведите примеры тем выбранного учебного предмета, эффективное освоение которых обеспечили бы мультимедийные ЭОР. Опишите модели таких ЭОР, обоснуйте педагогическую целесообразность их использования.

15. Разработайте презентацию по материалам одной из тем этого параграфа с использованием дополнительных источников.

16. Выберите и опишите одно из электронных устройств (ридер), его интерфейс, систему меню и поиска документов, доступные возможности масштабирования текста, доступные форматы документов для чтения.

17. Разработайте фрагмент интерактивного образовательного ресурса в рамках Вашего профиля подготовки, используя сервис для создания онлайн-курсов. Ресурс должен содержать следующие элементы: видеоматериал, скринкаст, аудиоматериал, презентацию, текст теоретического материала, тест, инфографику.

18. Проанализируйте современные тенденции развития дистанционного образования.

19. Предложите и обоснуйте свою балльную систему оценки качества ресурса.

20. Продемонстрируйте технологию организации гипертекстовых документов в MS Word.

21. Продемонстрируйте технологию разработки мультимедийных презентаций с помощью триггеров в MS PowerPoint.

22. Продемонстрируйте технологию создания интерактивного теста в среде MS PowerPoint с использованием Visual Basic.

23. Продемонстрируйте построение информационных слайдов, оценочных и анкетных вопросов в iSpring QuizMaker.

24. Опишите процесс разработки презентации средствами iSpringPresenter.

25. Опишите возможности программы Shotcut.

8.5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

Зачет служит формой проверки усвоения учебного материала практических и семинарских занятий, готовности к практической деятельности, успешного выполнения студентами лабораторных и курсовых работ, производственной и учебной практик и выполнения в процессе этих практик всех учебных поручений в соответствии с утвержденной программой.

Устный ответ на зачете

Для оценки сформированности компетенции посредством устного ответа студенту предварительно предлагается перечень вопросов, предполагающих умение ориентироваться в проблеме, знание теоретического материала, умения применять его в практической профессиональной деятельности, владение навыками и приемами выполнения практических заданий.

При оценке достижений студентов необходимо обращать особое внимание на:

- усвоение программного материала;
- умение излагать программный материал научным языком;
- умение связывать теорию с практикой;
- умение отвечать на видоизмененное задание;
- владение навыками поиска, систематизации необходимых источников литературы по изучаемой проблеме;
- умение обосновывать принятые решения;
- владение навыками и приемами выполнения практических заданий;
- умение подкреплять ответ иллюстративным материалом.

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература

1. Ларина, Э.С. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash / Э.С. Ларина. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 192 с. : схем., ил. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428986>.

2. Лобачев, С. Основы разработки электронных образовательных ресурсов: учебный курс / С. Лобачев. – 2-е изд., исправ. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 189 с. : ил. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429160>.

3. Молочков, В.П. Microsoft PowerPoint 2010 : практическое пособие / В.П. Молочков. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2011. – 241 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234168>.

Дополнительная литература

1. Кузнецова, Л.В. Лекции по современным веб-технологиям / Л.В. Кузнецова. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2010. – 165 с. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234147>.

2. Студент в среде e-Learning : учебно-методический комплекс / Т.В. Козлова, К.А. Саркисов, А.Н. Козлов, Д.В. Волков. – Москва : Евразийский открытый институт, 2011. – 116 с. : ил., табл., схем. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=93228>.

3. Технологии электронного обучения : учебное пособие / А.В. Гураков, В.В. Кручинин, Ю.В. Морозова, Д.С. Шульц ; Томский Государственный университет систем управления и радиоэлектроники (ТУСУР). – Томск : ТУСУР, 2016. – 68 с. : ил. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480813>.

Подготовлено в системе 1С:Университет (000001675)

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <http://metodist.lbz.ru> – Методическая служба. Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний».
2. <http://school-collection.edu.ru> - Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.

11. Методические указания обучающимся по освоению дисциплины (модуля)

При освоении материала дисциплины необходимо:

- спланировать и распределить время, необходимое для изучения дисциплины;
- конкретизировать для себя план изучения материала;
- ознакомиться с объемом и характером внеаудиторной самостоятельной работы для полноценного освоения каждой из тем дисциплины.

Сценарий изучения курса:

- проработайте каждую тему по предлагаемому ниже алгоритму действий;
- изучив весь материал, выполните итоговый тест, который продемонстрирует готовность к сдаче зачета.

Алгоритм работы над каждой темой:

- изучите содержание темы вначале по лекционному материалу, а затем по другим источникам;
- прочитайте дополнительную литературу из списка, предложенного преподавателем;
- выпишите в тетрадь основные категории и персоналии по теме, используя лекционный материал или словари, что поможет быстро повторить материал при подготовке к зачету;
- составьте краткий план ответа по каждому вопросу, выносимому на обсуждение на лабораторном занятии;
- выучите определения терминов, относящихся к теме;
- продумайте примеры и иллюстрации к ответу по изучаемой теме;
- подберите цитаты ученых, общественных деятелей, публицистов, уместные с точки зрения обсуждаемой проблемы;
- продумывайте высказывания по темам, предложенным к лабораторному занятию.

Рекомендации по работе с литературой:

- ознакомьтесь с аннотациями к рекомендованной литературе и определите основной метод изложения материала того или иного источника;
- составьте собственные аннотации к другим источникам на карточках, что поможет при подготовке рефератов, текстов речей, при подготовке к зачету;
- выберите те источники, которые наиболее подходят для изучения конкретной темы.

12. Перечень информационных технологий

Реализация учебной программы обеспечивается доступом каждого студента к информационным ресурсам – электронной библиотеке и сетевым ресурсам Интернет. Для использования ИКТ в учебном процессе используется программное обеспечение, позволяющее осуществлять поиск, хранение, систематизацию, анализ и презентацию информации, экспорт информации на цифровые носители, организацию взаимодействия в реальной и виртуальной образовательной среде.

Индивидуальные результаты освоения дисциплины студентами фиксируются в электронной информационно-образовательной среде университета.

12.1 Перечень программного обеспечения

(обновление производится по мере появления новых версий программы)

1. Microsoft Windows 7 Pro
2. Microsoft Office Professional Plus 2010
3. 1С: Университет ПРОФ

12.2 Перечень информационно-справочных систем

(обновление выполняется еженедельно)

Подготовлено в системе 1С:Университет (000001675)

1. Гарант Эксперт (сетевая)
2. Справочная правовая система «КонсультантПлюс»

12.3 Перечень современных профессиональных баз данных

1. Профессиональная база данных «Открытые данные Министерства образования и науки РФ» (<http://xn----8sblcdzzacvuc0jbg.xn--80abucjiibhv9a.xn--p1ai/opendata/>)
2. Электронная библиотечная система Znanium.com (<http://znanium.com/>)
3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам (<http://window.edu.ru>)

13. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Для проведения аудиторных занятий необходим стандартный набор специализированной учебной мебели и учебного оборудования, а также мультимедийное оборудование для демонстрации презентаций на лекциях. Для проведения практических занятий, а также организации самостоятельной работы студентов необходим компьютерный класс с рабочими местами, обеспечивающими выход в Интернет.

При изучении дисциплины используется интерактивный комплекс Flipbox для проведения презентаций и видеоконференций, система iSpring в процессе проверки знаний по электронным тест-тренажерам.

Индивидуальные результаты освоения дисциплины студентами фиксируются в электронной информационно-образовательной среде университета.

Реализация учебной программы обеспечивается доступом каждого студента к информационным ресурсам – электронной библиотеке и сетевым ресурсам Интернет. Для использования ИКТ в учебном процессе необходимо наличие программного обеспечения, позволяющего осуществлять поиск информации в сети Интернет, систематизацию, анализ и презентацию информации, экспорт информации на цифровые носители.

Оснащение аудиторий

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации

Лаборатория вычислительной техники.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Наборы демонстрационного оборудования: интерактивная доска, мультимедийный проектор, доска магнитно-маркерная Эконом.

Лабораторное оборудование: автоматизированное рабочее место (компьютеры – 10 шт.).

Учебно-наглядные пособия:

Презентации.

Помещения для самостоятельной работы.

Лаборатория вычислительной техники.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета (компьютер 10 шт., проектор с экраном 1 шт.).

Учебно-наглядные пособия:

Презентации.

Помещение для самостоятельной работы.

Читальный зал.

Помещение укомплектовано специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Основное оборудование:

Компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета (компьютер 10 шт., проектор с экраном 1 шт., многофункциональное устройство 1 шт., принтер 1 шт.)

Учебно-наглядные пособия:

Учебники и учебно-методические пособия, периодические издания, справочная литература.

Стенды с тематическими выставками.