

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.02.02 МОДУЛЬ "ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ"
Практикум по разработке электронных образовательных
ресурсов

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль)

44.03.01.32 Педагогический дизайн цифровой образовательной среды

Форма обучения

очная

Год набора

2023

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

Старший преподаватель, Ерошина Анастасия Александровна

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью преподавания дисциплины «Практикум по разработке электронных образовательных ресурсов» является углублённое изучение студентами теоретических основ, принципов проектирования и построения электронных образовательных ресурсов (ЭОР), знакомство со способами применения различных технологий в области использования электронных образовательных ресурсов. Получение студентами навыков создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента, разработки электронных образовательных ресурсов.

1.2 Задачи изучения дисциплины

В результате изучения дисциплины студент должен приобрести знания, умения и навыки, необходимые для его профессиональной деятельности.

Основными задачами изучения дисциплины являются формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков в области разработки электронных образовательных ресурсов. Студент должен знать современные способы и методы создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента. Уметь использовать различные программные продукты в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента. Владеть навыками разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-9: Способен разрабатывать цифровой текстовый, графический, аудиовизуальный образовательный контент	
ПК-9.1: Знает современные способы и методы создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента	терминологию используемую при создании цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента особенности создания и обработки цифрового, текстового, графического и аудиовизуального контента; современные способы и методы создания цифрового, текстового, графического и аудиовизуального контента; осуществлять поиск необходимых программных продуктов для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента; использовать различные программные продукты в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента; анализировать функционал различных программных

	<p>продуктов для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>навыками использования различных программных продуктов в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>навыками разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента</p> <p>навыками анализа функционала различных программных продуктов для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p>
<p>ПК-9.2: Умеет использовать различные программные продукты в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента</p>	<p>особенности создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>основные этапы создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>назначение различных программных продуктов для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>осуществлять поиск необходимых программных средств для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>использовать различные программные продукты в для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>анализировать функциональные возможности программных продуктов, предназначенных для создания и обработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>навыками разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>умениями использовать различные программные продукты в процессе создания и обработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p> <p>навыками анализа функционала различных программных продуктов для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента;</p>

<p>ПК-9.3: Владеет навыками разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента</p>	<p>особенности разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента; основные этапы создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента; назначение различных программных продуктов для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента; осуществлять поиск необходимых программных средств для создания цифрового текстового,</p>
	<p>графического и аудиовизуального образовательного контента; использовать функциональные возможности программных продуктов для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента; проводить анализ функциональных возможностей программных продуктов, предназначенных для создания и обработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента; навыками разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента; умениями использовать различные программные продукты в процессе создания и обработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента; навыками анализа функциональных возможностей программных продуктов для создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента;</p>

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	1,67 (60)	
занятия лекционного типа	0,56 (20)	
практические занятия	1,11 (40)	
Самостоятельная работа обучающихся:	2,33 (84)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. Электронные образовательные ресурсы в системе образования									
	1. Введение в основы разработки ЭОР Виды электронных ресурсов	4							
	2. Виды ЭОР и их функциональные возможности Федеральные программы и ресурсы			10					
	3. Самостоятельное изучение теоретического материала							22	
2. Технологии разработки ЭОР									

<p>1. Технологии разработки ЭОР Состав электронного учебно-методического обеспечения образовательной программы Принципы создания электронных образовательных ресурсов, обеспечивающих изучение материала дисциплины Порядок разработки электронных образовательных ресурсов Этапы и инструментальные средства разработки электронных ресурсов Организация интерфейса и выходных данных Использование средств мультимедиа при разработке ресурсов</p>	12							
<p>2. Этапы разработки электронных ресурсов Создания цифрового текстового образовательного контента Создания графического образовательного контента Создания аудиовизуального образовательного контента Знакомство с системой управления обучением LMS MOODLE Разработка отдельных компонентов ЭОР</p>			20					
<p>3. Самостоятельное изучение теоретического материала</p>							36	
3. Методические аспекты использования ЭОР в образовательной деятельности								
<p>1. Методические аспекты использования ЭОР в образовательной деятельности Организация работы с электронными ресурсами в процессе обучения Подготовка сценария</p>	4							
<p>2. Планирование обучения с ЭОР Разработка фрагмента педагогического сценария</p>			10					

3. Самостоятельное изучение теоретического материала							26	
Всего	20		40				84	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Мошкина Е. В., Достовалова Е. В. Система управления обучением Moodle: учеб.-метод. пособие [для преподавателей вузов](Красноярск: СФУ).
2. Черненко Е.А. Мультимедийные технологии: звук, графика, анимация, текст: учебное пособие(Абакан: Ред.-изд. сектор ХТИ - филиала СФУ).
3. Бекузарова Н.В Педагогическое проектирование: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...44.03.01.01 Тьютор] (Красноярск: СФУ).
4. Достовалова Е.В ИКТ в образовании: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...44.03.01.31 Тьютор](Красноярск: СФУ).
5. Достовалова Е.В. Информационно-коммуникационные технологии в образовании: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...44.03.01.01 Тьютор](Красноярск: СФУ).
6. Цибульский Г. М., Вайнштейн Ю. В., Есин Р. В. Разработка адаптивных электронных обучающих курсов в среде LMS Moodle: монография (Красноярск: СФУ).
7. Кацко С. Ю. Мультимедийные технологии: учебное пособие (Новосибирск: СГУГиТ).
8. Илясова А. Ю., Стеценко Н. В. Проектирование и реализация учебных курсов в системе дистанционного обучения Moodle. Базовый курс: учебно-методическое пособие(Волгоград: ВГАФК).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. ОС Windows (2000,XP,7);
2. MS Office 2007 либо более поздняя версия;
3. Графический редактор;
4. Программы для видеомонтажа.

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. <http://catalog.sfu-kras.ru/>
2. <http://e.sfu-kras.ru/>

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Для обеспечения учебного процесса по данной дисциплине необходим компьютерный класс с локальной сетью на 10–12 посадочных мест оснащенных программным обеспечением.