

## УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА (ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ)

### 1. Цель освоения дисциплины

Формирование медиа-информационной грамотности и готовности к использованию ИКТ для решения коммуникационных задач в профессиональной сфере.

### 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Учебная практика (технологическая)» относится к вариативной части блока дисциплин.

Для освоения дисциплины «Учебная практика (технологическая)» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Детство как социокультурный феномен», «Дополнительное образование», «Иностранный язык», «Практикум по педагогическому общению», «Производственная практика (педагогическая) (адаптационная)», «Психология», «Речевые практики», «Самоорганизация учебно-профессиональной деятельности», «Современные мировые тенденции развития дошкольного образования».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «STEM-технологии в дополнительном образовании», «Дополнительное образование», «Дошкольная педагогика с диагностикой», «Иностранный язык», «Литературное образование дошкольников», «Математическое развитие дошкольников», «Методика планирования, организации и проведения досуговых мероприятий для детей и взрослых с практикумом», «Образовательные программы дошкольного образования», «Организация психолого-педагогических исследований», «Партнерское взаимодействие с родителями детей раннего и дошкольного возраста», «Педагогика», «Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена по профилю "Дошкольное образование"», «Преддипломная практика», «Программно-методическое сопровождение дополнительного образования», «Проектирование семейного досуга и досуговых мероприятий с практикумом», «Производственная практика (педагогическая в группах детей раннего возраста)», «Производственная практика (педагогическая) в дошкольных образовательных организациях», «Производственная практика (педагогическая) по профилю "Дополнительное образование"», «Психология», «Психолого-педагогические основы дополнительного образования детей и взрослых (поддержка одаренных детей и детей с особыми нуждами)», «Развитие и воспитание детей раннего возраста в семье и образовательной организации», «Развитие речи в дошкольном возрасте», «Тренинг по развитию творческих способностей организатора семейного досуга и массовых мероприятий детей и взрослых», «Учебная практика (научно-исследовательская работа)», «Физическое воспитание и оздоровительные технологии в дошкольном образовании», «Философия», «Финансовый практикум», «Художественно-эстетическое развитие дошкольников», «Экологическое образование детей дошкольного возраста».

### 3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);
- способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3);
- способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) (УК-4);
- способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием

информационно-коммуникационных технологий) (ОПК-2);

– способен планировать и организовывать образовательную работу с детьми раннего и дошкольного возраста в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами и основными образовательными программами (ПК-1).

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

***знать***

- подходы к построению цифрового портфолио и требования к его структуре;
- понятия "скрайбинг" и "скрайб-презентация", виды скрайбинга, области и цель применения;
- современные средства представления и визуализации информации в сети Интернет (блоги и лонгриды);
- функции, назначение инструментов и стратегий, границы и риски применения;
- понятие "таймлайн", области и цель применения;

***уметь***

- использовать приложения и сервисы для создания собственного профессионального цифрового портфолио;
- разрабатывать структуру скрайб-презентации 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 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, а также основами технологии визуализации рассказа средствами компьютерного скрайбинга;
- обобщенными методами анализа, обработки и представления информации в блогах и лонгридах, а также основами читательской грамотности;
- опытом создания образовательных продуктов интерактивного характера;
- методами использования таймлайна как средства структурирования и визуализации информации.

**4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение**

количество зачётных единиц – 3,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 108 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 0 ч., СРС – 104 ч.),

распределение по семестрам – 2 курс, зима,

форма и место отчётности – аттестация с оценкой (2 курс, зима).

**5. Краткое содержание дисциплины**

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

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

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.

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. Интерактивные уроки. 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 JS. 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.).

## **6. Разработчик**

Смыковская Татьяна Константиновна, профессор кафедры методики преподавания математики и физики, ИКТ,

Машевская Юлия Александровна, доцент кафедры методики преподавания математики и физики, ИКТ,

Терещенко Анна Владимировна, доцент кафедры методики преподавания математики и физики, ИКТ,

Филиппова Евгения Михайловна, доцент кафедры методики преподавания математики и физики, ИКТ,

Штыров Андрей Вячеславович, доцент кафедры методики преподавания математики и физики, ИКТ.