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 «Военно-патриотические игры», «Иностранный язык», «История физической культуры и спорта», «Речевые практики».
Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Инновационные подходы в обучении безопасности жизнедеятельности», «Иностранный язык», «Информационная безопасность личности», «Оздоровительно-досуговые технологии», «Организация физкультурной работы в оздоровительных лагерях», «Педагогика», «Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена по профилю "Безопасность жизнедеятельности"», «Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена по профилю "Физическая культура"», «Проектирование основных и дополнительных образовательных программ», «Производственная (исследовательская)», «Производственная (педагогическая) практика (преподавательская) ("БЖ")», «Производственная (педагогическая) практика (преподавательская) ("ФК")», «Производственная (тьюторская)», «Производственная практика (педагогическая практика) (ранняя преподавательская практика по безопасности жизнедеятельности», «Производственная практика (педагогическая практика) (ранняя преподавательская практика по физической культуре», «Профессиональная этика учителя», «Профессиональное саморазвитие учителя», «Психология», «Социология физической культуры», «Философия», «Финансовый практикум».

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 успешно взаимодействовать в различных ситуациях педагогического общения (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 инсрументов 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 визуалиации информации.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 3,
общая трудоёмкость дисциплины в часах – 108 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 2 ч., СРС – 106 ч.),
распределение по семестрам – 2 курс, зима,
форма и место отчётности – зачёт (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 JC. Подбор и вставка мультимедийнного 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.