

# ИННОВАЦИОННЫЕ ПОДХОДЫ К ОБУЧЕНИЮ В ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ

## 1. Цель освоения дисциплины

Сформировать систему компетенций будущего учителя по использованию цифровых технологий и инновационных подходов к обучению в цифровой образовательной среде в своей профессиональной деятельности.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде» относится к вариативной части блока дисциплин.

## 3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

– способен к осуществлению профессионального саморазвития и личностного роста в цифровой образовательной среде (ПКР-1).

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

### *знать*

- инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде;
- виды онлайн курсов и основные средства их разработки;
- основные направления геймификации в обучении;
- распространенные в образовательном пространстве визуальные среды для разработки компьютерных игр для обучения;
- основные сервисы сети Интернет для создания образовательного контента и их образовательный потенциал;
- основные возможности сетевых сервисов Интернета для реализации прямого и удалённого взаимодействия участников образовательного процесса;

### *уметь*

- анализировать и оценивать инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде;
- использовать образовательные онлайн-платформы для создания и применения в учебном процессе онлайн-курсов;
- использовать визуальные среды для разработки образовательных компьютерных игр;
- использовать инструменты онлайн сервисов сети Интернет в образовательном процессе;
- анализировать возможности сетевых сервисов для организации онлайн-обучения;

### *владеть*

- опытом анализа и оценки инновационных подходов к обучению в цифровой образовательной среде;
- опытом использования образовательных онлайн-платформ для создания и применения в учебном процессе онлайн курсов;
- опытом создания и использования образовательных компьютерных игр в визуальных средах;
- опытом создания совместного сетевого продукта с распределенными участниками.

## 4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 2,  
общая трудоёмкость дисциплины в часах – 72 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 24 ч., СРС – 48 ч.),  
распределение по семестрам – 4,  
форма и место отчётности – .

## **5. Краткое содержание дисциплины**

Инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде.  
Цифровая образовательная среда и основные направления ее развития. Организационные принципы построения цифровой образовательной среды. Инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде.

Создание и использование в обучении онлайн-курсов.  
Онлайн-курсы и средства их разработки. Образовательные онлайн-платформы.  
Использование образовательных онлайн-платформ для создания и применения в учебном процессе онлайн-курсов.

Геймификация обучения и компьютерные игры.  
Геймификация обучения. Подходы к использованию компьютерных игр в обучении.  
Использование визуальных сред для создания образовательных компьютерных игр. Сетевое взаимодействие при разработке компьютерных игр. Методические особенности использования компьютерных игр в обучении.

Использование сервисов сети Интернет в обучении.  
Сервисы сети Интернет и их образовательный потенциал. Использование инструментов онлайн сервисов, Web 2.0, блогов, сетевых сообществ, социальных сетей, облачных сервисов (Google, Office 365 и др.) в образовательном процессе. Создание совместного сетевого продукта с распределенными участниками.

Прямое и удалённое взаимодействие участников образовательного процесса.  
Сетевые сервисы Интернета как контекстное образовательное пространство. Возможности сетевых сервисов Интернета для реализации прямого и удалённого взаимодействия участников образовательного процесса. Организация онлайн-обучения на основе сетевых сервисов (онлайн уроки, видеоконференции, интерактивные рабочие листы для удаленного взаимодействия и др.).

## **6. Разработчик**

Куликова Наталья Юрьевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры информатики и методики преподавания информатики ФГБОУ ВО «ВГСПУ».