

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА (ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ)

1. Цели проведения практики

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

2. Место практики в структуре ОПОП

Для прохождения практики «Учебная практика (технологическая)» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Иностранный язык», «Методика работы с детским хореографическим коллективом», «Основы актерского мастерства», «Речевые практики», прохождения практики «Учебная (социально-значимая) практика».

Прохождение данной практики является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Иностранный язык», «Педагогика», «Психология», «Философия», «Финансовый практикум», «Художественно-педагогический анализ хореографических произведений», «Культура педагогического диалога», «Педагогическая поддержка одаренных детей», прохождения практик «Научно-исследовательская работа (распределенная)», «Производственная (исследовательская)», «Производственная (психолого-педагогическая)», «Производственная (тьюторская)».

3. Требования к результатам прохождения практики

В результате прохождения практики 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 прохождения практики 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. Объём и продолжительность практики

количество зачётных единиц – 2.11111111111111,

общая продолжительность практики – 1.4074074074074 нед.,

распределение по семестрам – 2.

5. Краткое содержание практики

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.