

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Астраханский государственный университет имени В. Н. Татищева»
(Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева)

СОГЛАСОВАНО
Руководитель ОПОП

_____ Н. И. Кулакова

«04» апреля 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой истории
_____ А. О. Тюрин

«04» апреля 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«Цифровой дизайн современного урока по истории и обществознанию»

Составитель(и)	Дорофеева А. А., кандидат исторических наук, доцент;
Согласовано с работодателями:	Хаченьян А. Л., директор ГАПОУ АО «Астра- ханский социально-педагогический колледж», кандидат исторических наук; Беребицкий Б. З., директор МБОУ г. Астрахани «СОШ №52»
Направление подготовки / специаль- ность	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль) / специа- лизация ОПОП	История и обществознание
Квалификация (степень)	бакалавр
Форма обучения	очная, заочная
Год приёма	2024
Курс	5 (по очной форме) / 5 (по заочной форме)
Семестр(ы)	10 (по очной форме) / 10 (по заочной форме)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Целями освоения дисциплины (модуля) «Цифровой дизайн современного урока по истории и обществознанию» является совершенствование методических компетенций обучающихся в использовании инновационных цифровых образовательных инструментов проектирования современного урока.

1.2. Задачи освоения дисциплины (модуля):

1. формирование у обучающихся знаний об инновационных образовательных цифровых тенденциях и инструментах проектирования структуры и содержания современного урока;
2. ознакомление обучающихся с алгоритмами использования цифровых образовательных инструментов на уроках истории/обществознания;
3. формирование навыков анализа и оценки педагогической эффективности современных цифровых образовательных инструментов, отбора наиболее актуальных из них;
4. формирование знаний, умений, навыков проектирования учебного занятия с использованием возможностей цифровых образовательных инструментов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Учебная дисциплина (модуль) «Цифровой дизайн современного урока по истории и обществознанию» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и осваивается в 10-м семестре для очной формы обучения и в 10 для заочной формы обучения. В рамках освоения дисциплины обучающиеся получают теоретическую и практическую подготовку к использованию цифровых инструментов обучения в школе. Дисциплина позволит студентам развить навыки самостоятельной работы над профессиональными задачами. Студенты научатся выбирать наиболее эффективные методы и средства для успешного решения учебных и воспитательных задач в рамках школьных предметов «История» и «Обществознание».

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы следующие знания, умения, навыки, формируемые предшествующими учебными дисциплинами (модулями):

– *«Методика обучения истории», «Методика обучения обществознанию»*

Знания: рабочие программы учебных предметов «История» и «Обществознание»; программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), программы дополнительного образования в соответствии с нормативно-правовыми актами в сфере образования; диагностируемые цели (требования к результатам) совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся, в том числе с образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов.

Умения: проектировать индивидуальные образовательные маршруты освоения программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), программ дополнительного образования в соответствии с образовательными потребностями обучающихся; использовать педагогически обоснованные содержание, методы, формы и приемы организации совместной и индивидуальной учебной и воспитательной деятельности обучающихся;

Навыки: отбора педагогических и других технологий, в том числе информационно-коммуникативных, используемых при разработке основных и дополнительных образовательных программ, и их элементов; управления учебными группами с целью вовлечения обучающихся в процесс обучения и воспитания, оказывает помощь и поддержку в организации деятельности ученических органов самоуправления; использования различных средств оценивания индивидуальных достижений, обучающихся при изучении истории и обществознания.

2.3. Последующие учебные дисциплины (модули) и (или) практики, для которых необходимы знания, умения, навыки, формируемые данной учебной дисциплиной (модулем): – *«Производственная практика»*

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Процесс освоения дисциплины (модуля) направлен на формирование элементов следующей(их) компетенции(ий) в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки / специальности:

ПК-5. Способен организовывать индивидуальную и совместную учебно- проектную деятельность обучающихся в рамках исторических и обществоведческих дисциплин.

ПК-6. Способен проектировать индивидуальные образовательные маршруты обучающихся по преподаваемым учебным предметам

Таблица 1. Декомпозиция результатов обучения

Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)		
		Знать (1)	Уметь (2)	Владеть (3)
<i>ПК-5</i>	ПК-5.3. Использует передовые педагогические технологии в процессе реализации учебно-проектной деятельности обучающихся.	– методологию применения педагогических технологий	– анализировать индивидуальные потребности обучающихся и выстраивать траекторию обучения	– практическими навыками применения педагогических технологий в процессе обучения
<i>ПК-6</i>	ПК-6.1. Разрабатывает индивидуально ориентированные учебные материалы по истории и обществознанию с учетом индивидуальных особенностей обучающихся, их особых образовательных потребностей.	– алгоритм разработки учебных материалов	– дифференцировать учебные материалы на основе индивидуальных особенностей обучающихся	– навыками анализа, систематизации, дифференциации

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Общая трудоемкость дисциплины в соответствии с учебным планом составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

Трудоемкость отдельных видов учебной работы студентов очной, очно-заочной и заочной форм обучения приведена в таблице 2.1.

Таблица 2.1. Трудоемкость отдельных видов учебной работы по формам обучения

Вид учебной и внеучебной работы	для очной формы обу- чения	для очно-за- очной формы обучения	для заочной формы обу- чения
Объем дисциплины в зачетных единицах	2	-	2
Объем дисциплины в академических часах	72	-	72
Контактная работа обучающихся с преподавателем (всего), в том числе (час.):	18	-	10
- занятия лекционного типа, в том числе:	9	-	4
- практическая подготовка (если предусмотрена)	-	-	-
- занятия семинарского типа (семинары, практические, лабораторные), в том числе:	9	-	6
- практическая подготовка (если предусмотрена)	-	-	-
- в ходе подготовки и защиты курсовой работы	-	-	-
- консультация (предэкзаменационная)	-	-	-
- промежуточная аттестация по дисциплине	-	-	-
Самостоятельная работа обучающихся (час.)	54	-	62
Форма промежуточной аттестации обучающегося (зачет/экзамен), семестр (ы)	зачет – 9 семестр	-	зачет – 10 семестр

Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий и самостоятельной работы, для каждой формы обучения представлено в таблице 2.2.

Таблица 2.2. Структура и содержание дисциплины (модуля)

для очной формы обучения

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Контактная работа, час.							СР, час.	Итого часов	Форма текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации [по семестрам]
	Л		ПЗ		ЛР		КР / КП			
	Л	в т.ч. ПП	ПЗ	в т.ч. ПП	ЛР	в т.ч. ПП				
Семестр 9.	9	-	-	-	9	-	-	54	72	-
Раздел 1. Цифровой дизайн урока и его проектирование	5	-	-	-	3	-	-	22,5	30,5	-
Тема 1. Инновационные стратегии цифровой трансформации в образовании	1	-	-	-	-	-	-	4,5	5,5	тестирование
Тема 2. Основы понятия «цифровой дизайн».	1	-	-	-	1	-	-	4,5	6,5	дидактические задачи

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Контактная работа, час.							СР, час.	Итого часов	Форма текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации [по семестрам]
	Л		ПЗ		ЛР		КР / КП			
	Л	в т.ч. ПП	ПЗ	в т.ч. ПП	ЛР	в т.ч. ПП				
Тема 3. Алгоритм разработки цифрового дизайна урока	1	-	-	-	1	-	-	4,5	6,5	репродуктивное задание
Тема 4. Элементы деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока	1	-	-	-	1	-	-	4,5	6,5	исследовательское задание
Тема 5. Цифровой дизайн урока истории/обществознания в очном и онлайн форматах: сходства, различия.	1	-	-	-	-	-	-	4,5	5,5	аналитическое задание
Раздел II. Цифровой инструментарий учителя истории/обществознания.	4	-	-	-	6	-	-	31,5	41,5	-
Тема 6. Методы и приемы использования цифровых средств обучения.	1	-	-	-	1	-	-	4,5	6,5	устный опрос
Тема 7. Системы управления обучением	1	-	-	-	1	-	-	4,5	6,5	собеседование
Тема 8. Конструирование технологической карты урока на основе цифровых продуктов: анализ, характеристика и апробация	1	-	-	-	1	-	-	4,5	6,5	задание реконструктивного уровня
Тема 9. Дистанционный урок: формы и дизайн	1	-	-	-	-	-	-	4,5	5,5	кейс-задача
Тема 10. Платформы «Сферум», «Teams», как инструменты дистанционного обучения	-	-	-	-	1	-	-	4,5	5,5	кейс-задача
Тема 11. Discord в организации синхронного обучения	-	-	-	-	1	-	-	4,5	5,5	кейс-задача
Тема 12. Визуализация учебного материала на основе современных IT-ресурсов	-	-	-	-	1	-	-	4,5	5,5	практическое задание
Консультации	-									-
Контроль промежуточной аттестации										Зачёт
ИТОГО за семестр:	9	-	-	-	9	-	-	54	72	зачет

для заочной формы обучения

[illegible]

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Контактная работа, час.							СР, час.	Итого часов	Форма текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации <i>[по семестрам]</i>
	Л		ПЗ		ЛР		КР / КП			
	Л	в т.ч. ПП	ПЗ	в т.ч. ПП	ЛР	в т.ч. ПП				
Контроль промежуточной аттестации										Зачёт
ИТОГО за семестр:	4	-	-	-	6	-	-	62	72	зачет

Таблица 3. Матрица соотнесения разделов, тем учебной дисциплины (модуля) и формируемых компетенций

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Кол-во часов	Код компетенции		Общее количество компетенций
		ПК-5	ПК-6	
Раздел I. Цифровой дизайн урока и его проектирование	30,5/30	+	+	2
Тема 1. Инновационные стратегии цифровой трансформации в образовании	5,5/6	+	+	2
Тема 2. Основы понятия «цифровой дизайн».	6,5/5	+	+	2
Тема 3. Алгоритм разработки цифрового дизайна урока	6,5/6	+	+	2
Тема 4. Элементы деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока	6,5/7	+	+	2
Тема 5. Цифровой дизайн урока истории/обществознания в очном и онлайн форматах: сходства, различия.	5,5/6	+	+	2
Раздел II. Цифровой инструментарий учителя истории/обществознания.	41,5/42	+	+	2
Тема 6. Методы и приемы использования цифровых средств обучения.	6,5/7	+	+	2
Тема 7. Системы управления обучением	6,5/6	+	+	2
Тема 8. Конструирование технологической карты урока на основе цифровых продуктов: анализ, характеристика и апробация	6,5/6	+	+	2
Тема 9. Дистанционный урок: формы и дизайн	5,5/6	+	+	2
Тема 10. Платформы «Сферум», «Teams», как инструменты дистанционного обучения	5,5/5	+	+	2
Тема 11. Discord в организации синхронного обучения	5,5/6	+	+	2
Тема 12. Визуализация учебного материала на основе современных IT-ресурсов	5,5/6	+	+	2

Краткое содержание каждой темы дисциплины (модуля)

Раздел I. Цифровой дизайн урока и его проектирование

Тема 1. Инновационные стратегии цифровой трансформации в образовании.

Стратегии цифровой трансформации в образовании. Федеральный проект «Цифровая образовательная среда». Стратегии управления данными в образовании (Data Strategy). Государственная информационная система «Моя школа». Рекомендательные системы SkyEng. Кастомизация / Персонализированное обслуживание, AI. Безлюдные технологии. Построение экосистем в образовании (Сервисная карта «Москвенок», экосистема «Яндекс», «Coursera»). Этические проблемы цифровых технологий.

Тема 2. Основы понятия «цифровой дизайн».

Сущность понятий «цифровой дизайн» и «цифровой дизайн урока». Разница понятий «педагогический дизайн урока» и «цифровой дизайн урока». Типы цифрового дизайна. Основные принципы, концепции, задачи и модели цифрового дизайна урока.

Тема 3. Алгоритм разработки цифрового дизайна урока.

Возможности модели ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) в ходе разработки цифрового дизайна урока. Методики SAM, ALD, Dick & Carey Systems Approach Model или Jerrold Kemp Instructional Design Model.

Тема 4. Элементы деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока.

Междисциплинарные знания, умения и навыки учителя. Цифровая компетентность учителя. Определение цифрового дизайна урока. Значение цифровых технологий в современном образовании. Цели и задачи проектирования урока с использованием цифровых инструментов. Этапы проектирования цифрового дизайна урока. Принципы проектирования Р. Канье.

Тема 5. Цифровой дизайн урока истории/обществознания в очном и онлайн форматах: сходства, различия.

Традиционные и инновационные форматы проведения уроков истории и обществознания в школе. Проектирование онлайн-урока: методика, специфика и проблемы реализации. Методическая разработка урока аудиторного формата.

Раздел II. Цифровой инструментарий учителя истории/обществознания.

Тема 6. Методы и приемы использования цифровых средств обучения.

Цифровые средства обучения: основа понятия и место в классификации. Цифровые инструменты и сквозные технологии. Адаптация классических методов и приемов обучения в цифровой среде. Зоны решения прикладных задач с помощью искусственного интеллекта в образовании. Big data в образовании.

Тема 7. Системы управления обучением.

LMS-system: сущность понятия. Отличие систем дистанционного обучения от LMS. Виды платформ. Преимущества обучения с LMS. Обзор и тестирование популярных LMS-систем (Mirapolis, Moodle, АнтиТренинги, GetCourse, Teachbase, iSpring Learn, Zenclass).

Тема 8. Конструирование технологической карты урока на основе цифровых продуктов: анализ, характеристика и апробация.

Конструктор технологических карт учебных занятий – как средство повышения эффективности подготовки преподавателя к учебному занятию. Апробация и анализ интерфейса программных обеспечений ЭКТУЗ, Санота-микс, Мастер технологических карт.

Тема 9. Дистанционный урок: формы и дизайн.

Матрица дистанционного урока. Цели и задачи составления матрицы дистанционного урока. Формы и виды дистанционных уроков. Разработка цифрового дизайна дистанционного урока.

Тема 10. Платформы «Сферум», «Teams», как инструменты дистанционного обучения.

Апробация платформ дистанционного обучения.

Тема 11. Discord в организации синхронного обучения.

Базовые возможности системы. Использование системы в дистанционном обучении. Основы этики. Возможные ошибки. Апробация системы Discord.

Тема 12. Визуализация учебного материала на основе современных IT-ресурсов.

Геймификация в образовании. Технологии виртуальной и дополненной реальности. SMALL STEP. Кластеры (Bubbl.us, Cacao, Gliffi). Ментальные карты. Ленты времени. Диаграммы Исикавы. SWOT-анализ. Денотатный граф.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРЕПОДАВАНИЮ И ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

5.1. Указания для преподавателей по организации и проведению учебных занятий по дисциплине (модулю)

Реализуемая дисциплина- часть методической подготовки, которая должна подготовить студентов к профессионально-педагогической деятельности. Чтобы определить, готов ли студент

к этой деятельности, необходимо оценить уровень сформированности у него определённых компетенций. Поэтому в основе программы лежит идея взаимосвязи теории и практики.

Основными видами учебной деятельности студентов являются лекции, лабораторные занятия и самостоятельная работа. На лекциях студенты узнают основные положения и понятия курса, а также современные подходы к решению проблем. На лабораторных занятиях они развивают общепедагогические и частно-методические умения, необходимые для решения профессиональных задач.

Методы обучения, используемые в программе, направлены на повышение познавательной активности студентов. Применяются проблемно-поисковые методы, а также методы контекстного обучения, такие как анализ методических ситуаций. Реализуются технологии задачного подхода, которые помогают студентам научиться ставить и решать методические задачи. Наряду с традиционными методами используются репродуктивные и объяснительно-иллюстративные методы.

Важными критериями освоения дисциплины являются овладение студентом основных компетенций, полнота и осознанность знаний, степень владения различными видами умений, такими как аналитические, проектировочные, коммуникативные и другие. Также оценивается способность студента использовать освоенные способы деятельности для решения профессиональных задач.

Для контроля знаний и умений студентов используются различные формы контроля, включая тестирование в печатной и электронной версиях.

Организационно-методической основой для проведения лекций и лабораторных занятий служит учебный план. При подготовке к занятиям преподаватель должен опираться на рабочую программу, в которой определены темы и содержание дисциплины «Цифровой дизайн современного урока по истории и обществознанию».

Во время занятий преподаватель имеет право выбирать методы и формы организации лекций и лабораторных занятий, которые помогут студентам лучше усвоить учебный материал. При этом он может использовать технические средства обучения, доступные в Астраханском государственном университете. Содержание занятий должно полностью соответствовать утверждённой рабочей программе по данной дисциплине.

Каждое занятие должно быть хорошо подготовлено и проведено. Для этого необходимо следовать определённым принципам:

1. Лекция должна быть основана на научных данных и соответствовать современным стандартам обучения.
2. Важно, чтобы материал был изложен последовательно и логично. Структура лекции должна быть чёткой.
3. Необходимо тщательно проработать проблемные вопросы, привести убедительные примеры и доказательства.
4. Изложение материала должно быть ярким и эмоциональным, с использованием эффективных ораторских приёмов.
5. Важно вовлекать аудиторию в процесс обучения, активизировать их мышление и стимулировать творческую деятельность.
6. Использование информационно-коммуникационных технологий и средств мультимедиа может усилить эффективность образовательного процесса.

5.2. Указания для обучающихся по освоению дисциплины (модулю)

Дисциплина «Цифровой дизайн современного урока по истории и обществознанию» играет ключевую роль в методической подготовке будущих педагогов. Её главная миссия помочь студентам понять важность педагогической деятельности и мотивировать их к самопознанию и самоопределению в этой сфере.

Основными формами обучения являются лекции и лабораторные занятия. На лекциях мы рассматриваем основные концепции и принципы обучения, а также обсуждаем современные подходы к решению методических проблем.

На лабораторных занятиях студенты учатся применять полученные знания на практике. Они развивают навыки анализа методических ситуаций, решения задач и работы с различными источниками информации. Кроме того, лабораторные занятия помогают студентам научиться выделять главное в изучаемом материале, оттачивать формируемые навыки и умения, а также эффективно работать с цифровыми инструментами образовательного процесса.

Содержание каждого занятия играет ключевую роль в учебном процессе и выполняет несколько важных функций:

1. Информационная функция — передача знаний и научной информации.
2. Мотивационная функция — стимулирование интереса к учебной дисциплине и профессиональной мотивации будущих специалистов.
3. Установочная функция — создание основы для дальнейшего усвоения материала.
4. Воспитательная функция — формирование ответственного отношения к обучению, стремления к самостоятельной работе и развитию определённых навыков.

Подготовка к аудиторным занятиям может включать следующие шаги:

1. Внимательно прочитайте вопросы к занятию и определите, какие книги из списка рекомендованной литературы вам понадобятся для подготовки ответов.
2. Изучите материалы учебников, а также ознакомьтесь с учебными пособиями, монографиями, периодическими изданиями и интернет-ресурсами.
3. Законспектируйте необходимую литературу по указанию преподавателя.
4. Выполните практические задания, предложенные преподавателем.
5. Проверьте свои знания, ответив на вопросы, связанные с темой занятия.

Регулярная подготовка к занятиям поможет вам успешно сдать зачёт, а также овладеть всеми необходимыми компетенциями.

Самостоятельная работа является важным компонентом учебного процесса. Она включает в себя изучение вопросов, не входящих в основной план лекционных и семинарских занятий, а также выполнение творческих заданий.

Критериями успешного освоения дисциплины являются:

- владение основными компетенциями;
- полнота и осознанность знаний;
- степень владения различными умениями, такими как аналитические, проективные и коммуникативные;
- способность применять полученные знания и навыки для решения профессиональных задач.

Для изучения дисциплины предлагается список основной и дополнительной литературы. Основная литература является обязательной для изучения, а дополнительная поможет более глубоко понять отдельные вопросы, подготовить исследовательские задания и выполнить задания для самостоятельной работы.

Для самоконтроля можно использовать вопросы, предлагаемые к практическим занятиям, а также тестовые задания (печатный и электронный варианты).

Таблица 4. Содержание самостоятельной работы обучающихся

для очной формы обучения

Вопросы, выносимые на самостоятельное изучение	Кол-во часов	Форма работы
<i>Раздел I. Цифровой дизайн урока и его проектирование</i>	<i>22,5</i>	
<i>Тема 1.</i> Инновационные стратегии цифровой трансформации в образовании	<i>4,5</i>	Конспектирование. Работа с литературой. Подготовка к тестированию.
<i>Тема 2.</i> Основы понятия «цифровой дизайн».	<i>4,5</i>	Конспектирование. Работа с литературой. Создание интеллект-карты.
<i>Тема 3.</i> Алгоритм разработки цифрового дизайна урока	<i>4,5</i>	Конспектирование. Работа с литературой. Методический разбор онлайн урока
<i>Тема 4.</i> Элементы деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока	<i>4,5</i>	Изучить учебные видео. Составить рецензию.
<i>Тема 5.</i> Цифровой дизайн урока истории/обществознания в очном и онлайн форматах: сходства, различия.	<i>4,5</i>	Проанализировать онлайн уроки различных онлайн-школ, и онлайн платформ. Составить аналитическую таблицу.
<i>Раздел II. Цифровой инструментарий учителя истории/обществознания.</i>	<i>31,5</i>	
<i>Тема 6.</i> Методы и приемы использования цифровых средств обучения.	<i>4,5</i>	Лонгрид
<i>Тема 7.</i> Системы управления обучением	<i>4,5</i>	Презентация
<i>Тема 8.</i> Конструирование технологической карты урока на основе цифровых продуктов: анализ, характеристика и апробация	<i>4,5</i>	Разработка технологической карты урока
<i>Тема 9.</i> Дистанционный урок: формы и дизайн	<i>4,5</i>	Методическая разработка дистанционного урока
<i>Тема 10.</i> Платформы «Сферум», «Teams», как инструменты дистанционного обучения	<i>4,5</i>	Проведение дистанционного урока
<i>Тема 11.</i> Discord в организации синхронного обучения	<i>4,5</i>	Тест-разбор системы <i>Discord</i>
<i>Тема 12.</i> Визуализация учебного материала на основе современных IT-ресурсов	<i>4,5</i>	Методические задачи

для заочной формы обучения

Вопросы, выносимые на самостоятельное изучение	Кол-во часов	Форма работы
Раздел I. Цифровой дизайн урока и его проектирование	25	
<i>Тема 1.</i> Инновационные стратегии цифровой трансформации в образовании	5	Конспектирование. Работа с литературой. Подготовка к тестированию.
<i>Тема 2.</i> Основы понятия «цифровой дизайн».	5	Конспектирование. Работа с литературой. Создание интеллект-карты.
<i>Тема 3.</i> Алгоритм разработки цифрового дизайна урока	5	Конспектирование. Работа с литературой. Методический разбор онлайн урока
<i>Тема 4.</i> Элементы деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока	5	Изучить учебные видео. Составить рецензию.
<i>Тема 5.</i> Цифровой дизайн урока истории/обществознания в очном и онлайн форматах: сходства, различия.	5	Проанализировать онлайн уроки различных онлайн-школ, и онлайн платформ. Составить аналитическую таблицу.
Раздел II. Цифровой инструментарий учителя истории/обществознания.	37	
<i>Тема 6.</i> Методы и приемы использования цифровых средств обучения.	6	Лонгрид
<i>Тема 7.</i> Системы управления обучением	5	Презентация
<i>Тема 8.</i> Конструирование технологической карты урока на основе цифровых продуктов: анализ, характеристика и апробация	5	Разработка технологической карты урока
<i>Тема 9.</i> Дистанционный урок: формы и дизайн	6	Методическая разработка дистанционного урока
<i>Тема 10.</i> Платформы «Сферум», «Teams», как инструменты дистанционного обучения	5	Проведение дистанционного урока
<i>Тема 11.</i> Discord в организации синхронного обучения	5	Тест-разбор системы <i>Discord</i>
<i>Тема 12.</i> Визуализация учебного материала на основе современных IT-ресурсов	5	Методические задачи

5.3. Виды и формы письменных работ, предусмотренных при освоении дисциплины (модуля), выполняемые обучающимися самостоятельно

Презентация – это способ представления информации с использованием мультимедийных средств, таких как PowerPoint, кино и аудио фрагменты.

Рекомендации к составлению:

- Презентационный материал может включать различные типы контента: тексты, изображения, видео и аудио. Важно, чтобы информация на слайдах была ёмкой, эффектной и информативной.
- Помните, что презентация – это всего лишь визуальное сопровождение вашего устного выступления. Визуальные объекты должны помогать восприятию материала, а не отвлекать от него.
- Оформите заголовки слайдов и текст в едином стиле, учитывая цветовое и анимационное оформление. Это поможет раскрыть тему вашей презентации.

– Оформите титульный слайд в соответствии с требованиями: укажите название работы, название дисциплины, имя автора и дату.

– Согласуйте презентацию с вашим устным выступлением, чтобы они дополняли друг друга и создавали полное представление о вашей теме.

Конспект. Цель конспекта — научиться грамотно излагать теоретические и практические вопросы в письменной форме. Конспект помогает структурировать информацию и лучше её запомнить.

Алгоритм выполнения задания:

1. Определить цель составления конспекта.
2. Записать название текста или его части.
3. Записать выходные данные текста (автор, место и год издания).
4. Выделить при первичном чтении основные смысловые части текста.
5. Выделить основные положения текста.
6. Выделить понятия и термины, которые требуют разъяснений.
7. Последовательно и кратко изложить своими словами существенные положения изучаемого материала.
8. Включить в запись выводы по основным положениям, конкретным фактам и примерам (без подробного описания).
9. Использовать приёмы наглядного отражения содержания (абзацы «ступеньками», различные способы подчёркивания, ручки разного цвета).
10. Соблюдать правила цитирования (цитата должна быть заключена в кавычки, дана ссылка на её источник, указана страница).

Рецензия. Рецензия – это подробный разбор чужого текста с комментариями. Такой вид работы помогает понять текст, выделить его основные мысли и сформулировать собственное мнение.

Рецензия должна давать общее представление о содержании текста, который вы рецензируете. Пересказ текста стоит сочетать с обсуждением контекста публикации. Расскажите:

- В рамках какой проблемы появилась эта публикация?
- Какую потребность она удовлетворяет?
- Кто её автор?
- Какую роль автор играет в науке или практике?
- Какую позицию он представляет?
- С какой целью написана рецензируемая работа?
- Какому кругу читателей она адресована?
- Как связаны возникновение, содержание и функции этой публикации с историческими, политическими или научными обстоятельствами?

Вторая часть рецензии – оценка текста. Здесь нужно ответить на вопросы:

- Согласуются ли построение и внутренняя логика текста?
- Разумно ли поставлен вопрос? Получен ли в конце ответ на него?
- Полезна ли работа для науки или практики? Каково её значение?
- Возможно ли воспроизведение эмпирической части работы?
- Является ли работа оригинальной? Какое место она занимает среди существующих публикаций в этой области?
- Как изложен текст, достаточно ли он аргументирован?
- Язык ясный, чёткий, понятный? Языковой уровень соответствует целевой группе?
- Оформительские элементы – иллюстрации, фотографии и так далее.
-

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В процессе обучения по данной дисциплине могут применяться как традиционные методы, так и современные технологии, включая электронное обучение и дистанционные образовательные инструменты.

6.1. Образовательные технологии

Таблица 5. Образовательные технологии, используемые при реализации учебных занятий

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Форма учебного занятия		
	Лекция	Практическое занятие, семинар	Лабораторная работа
Раздел I. Цифровой дизайн урока и его проектирование			
Тема 1. Основы понятия «цифровой дизайн», принципы, концепции, задачи и модели	обзорная лекция	не предусмотрено	фронтальный опрос, выполнение практических заданий, тематические дискуссии
Тема 2. Алгоритм разработки цифрового дизайна урока	интерактивная лекция	не предусмотрено	тренинг
Тема 3. Элементы деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока	лекция-консультация	не предусмотрено	анализ ситуаций и имитационных моделей
Тема 4. Механизмы и формы цифрового дизайна урока истории/обществознания	лекция-дискуссия	не предусмотрено	групповой тренинг
Тема 5. Цифровой дизайн урока истории/обществознания в очном и онлайн форматах: сходства, различия.	лекция-визуализация	не предусмотрено	групповая консультация
Раздел II. Цифровой инструментарий учителя истории/обществознания.			
Тема 6. Методы и приемы использования цифровых средств обучения.	проблемная лекция	не предусмотрено	обучение действием
Тема 7. Системы управления обучением	лекция-визуализация	не предусмотрено	обучение действием
Тема 8. Конструирование технологической карты урока на основе цифровых продуктов: анализ, характеристика и апробация	лекция-визуализация	не предусмотрено	обучение действием
Тема 9. Дистанционный урок: формы и дизайн	лекция-провокация	не предусмотрено	групповой тренинг
Тема 10. Платформы «Сферум», «Teams», как инструменты дистанционного обучения	не предусмотрено	не предусмотрено	групповой тренинг
Тема 11. Discord в организации синхронного обучения	не предусмотрено	не предусмотрено	групповой тренинг
Тема 12. Визуализация учебного материала на основе современных IT-ресурсов	не предусмотрено	не предусмотрено	обучение действием

6.2. Информационные технологии

Информационные технологии, используемые при реализации лекционных, лабораторных занятий и самостоятельной работы:

- использование возможностей интернета в учебном процессе (рассылка заданий, предоставление выполненных работ, ответы на вопросы, ознакомление обучающихся с оценками на основе группового доступа к <https://drive.google.com>);
- использование электронных учебников и различных сайтов, как источников информации;
- использование возможностей чат-ботов, образовательных сервисов на основе технологий искусственного интеллекта;
- использование средств представления учебной информации (электронных учебных пособий и практикумов, применение новых технологий для проведения очных (традиционных) лекций и семинаров с использованием презентаций и т. д.);
- использование платформ дистанционного обучения (Сферум, Teams, Discord)
- использование виртуальной обучающей среды (LMS Moodle «Электронное образование»), VR и AR-технологий.

6.3. Программное обеспечение, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

6.3.1. Программное обеспечение

- Adobe Reader – программа для просмотра электронных документов;
- Платформа дистанционного обучения LMS Moodle;
- Пакет офисных программ Microsoft Office;
- Браузер Google Chrome;

6.3.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

- Универсальная справочно-информационная полнотекстовая база данных периодических изданий ООО «ИВИС» (<http://dlib.eastview.com>);
- Электронные версии периодических изданий, размещённые на сайте информационных ресурсов (www.polpred.com);
- Электронный каталог Научной библиотеки АГУ на базе MARK SQL НПО «Информ-систем» (<https://library.asu.edu.ru/catalog/>);
- Электронно-библиотечная система BOOK.ru (<https://book.ru>);
- Электронная библиотека «Астраханский государственный университет» собственной генерации на платформе ЭБС «Электронный Читальный зал – БиблиоТех» (<https://biblio.asu.edu.ru>).

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

7.1. Паспорт фонда оценочных средств

При проведении текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) «Цифровой дизайн современного урока по истории и обществознанию» проверяется сформированность у обучающихся компетенций, указанных в разделе 3 настоящей программы. Этапность формирования данных компетенций в процессе освоения образовательной программы определяется последовательным освоением дисциплин (модулей) и прохождением практик, а в процессе освоения дисциплины (модуля) – последовательным достижением результатов освоения содержательно связанных между собой разделов, тем.

Таблица 6. Соответствие разделов, тем дисциплины (модуля), результатов обучения по дисциплине (модулю) и оценочных средств

Контролируемый раздел, тема дисциплины (модуля)	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
Раздел I. Цифровой дизайн урока и его проектирование	ПК-5, ПК-6	-
<i>Тема 1.</i> Инновационные стратегии цифровой трансформации в образовании	ПК-5, ПК-6	тест
<i>Тема 2.</i> Основы понятия «цифровой дизайн».	ПК-5, ПК-6	дидактические задачи
<i>Тема 3.</i> Алгоритм разработки цифрового дизайна урока	ПК-5, ПК-6	репродуктивное задание
<i>Тема 4.</i> Элементы деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока	ПК-5, ПК-6	исследовательское задание
<i>Тема 5.</i> Цифровой дизайн урока истории/обществознания в очном и онлайн форматах: сходства, различия.	ПК-5, ПК-6	аналитическое задание
Раздел II. Цифровой инструментарий учителя истории/обществознания.	ПК-5, ПК-6	-
<i>Тема 6.</i> Методы и приемы использования цифровых средств обучения.	ПК-5, ПК-6	устный опрос
<i>Тема 7.</i> Системы управления обучением	ПК-5, ПК-6	собеседование
<i>Тема 8.</i> Конструирование технологической карты урока на основе цифровых продуктов: анализ, характеристика и апробация	ПК-5, ПК-6	репродуктивное задание
<i>Тема 9.</i> Дистанционный урок: формы и дизайн	ПК-5, ПК-6	кейс-задача
<i>Тема 10.</i> Платформы «Сферум», «Teams», как инструменты дистанционного обучения	ПК-5, ПК-6	кейс-задача
<i>Тема 11.</i> Discord в организации синхронного обучения	ПК-5, ПК-6	кейс-задача
<i>Тема 12.</i> Визуализация учебного материала на основе современных IT-ресурсов	ПК-5, ПК-6	практическое задание

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Таблица 7. Показатели оценивания результатов обучения в виде знаний

Шкала оценивания	Критерии оценивания
5 «отлично»	демонстрирует глубокое знание теоретического материала, умение обоснованно излагать свои мысли по обсуждаемым вопросам, способность полно, правильно и аргументированно отвечать на вопросы, приводить примеры

Шкала оценивания	Критерии оценивания
4 «хорошо»	демонстрирует знание теоретического материала, его последовательное изложение, способность приводить примеры, допускает единичные ошибки, исправляемые после замечания преподавателя
3 «удовлетворительно»	демонстрирует неполное, фрагментарное знание теоретического материала, требующее наводящих вопросов преподавателя, допускает существенные ошибки в его изложении, затрудняется в приведении примеров и формулировке выводов
2 «неудовлетворительно»	демонстрирует существенные пробелы в знании теоретического материала, не способен его изложить и ответить на наводящие вопросы преподавателя, не может привести примеры

Таблица 8. Показатели оценивания результатов обучения в виде умений и владений

Шкала оценивания	Критерии оценивания
5 «отлично»	демонстрирует способность применять знание теоретического материала при выполнении заданий, последовательно и правильно выполняет задания, умеет обоснованно излагать свои мысли и делать необходимые выводы
4 «хорошо»	демонстрирует способность применять знание теоретического материала при выполнении заданий, последовательно и правильно выполняет задания, умеет обоснованно излагать свои мысли и делать необходимые выводы, допускает единичные ошибки, исправляемые после замечания преподавателя
3 «удовлетворительно»	демонстрирует отдельные, несистематизированные навыки, испытывает затруднения и допускает ошибки при выполнении заданий, выполняет задание по подсказке преподавателя, затрудняется в формулировке выводов
2 «неудовлетворительно»	не способен правильно выполнить задания

7.3. Контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения по дисциплине (модулю)

Раздел I. Цифровой дизайн урока и его проектирование

Тема 1. Инновационные стратегии цифровой трансформации в образовании

1. Тест.

- Одной из стратегий цифровой трансформации в образовании является:
 - Внедрение онлайн-обучения
 - Поддержка доступности технологий для всех учеников
 - Использование виртуальной реальности на уроках
 - Все перечисленное
- Для снижения цифрового разрыва образовательные организации могут:
 - Предоставлять субсидированные устройства и доступ к интернету для малообеспеченных семей
 - Организовывать бесплатные образовательные ресурсы на онлайн-платформах
 - Оба варианта верны
 - Ни один из вариантов не верен
- Подготовка педагогического корпуса к использованию технологий может включать:
 - Специализированные тренинги и курсы
 - Сотрудничество с экспертами и практикующими педагогами
 - Оба варианта верны

- d. Ни один из вариантов не верен
- 4. Стандарты качества образовательных технологий могут включать:
 - a. Параметры эффективности и доступности
 - b. Параметры безопасности данных
 - c. Регулярное обновление стандартов
 - d. Все перечисленное
- 5. Управление данными в цифровой трансформации образования предполагает:
 - a. Формирование базы данных учеников
 - b. Создание системы, которая будет принимать данные постоянно и автоматически и формировать на их основе предиктивную аналитику
 - c. Использование облачных технологий для хранения данных
 - d. Все перечисленное
- 6. Модернизация инфраструктуры в цифровой трансформации образования включает:
 - a. Замену морально устаревшего оборудования
 - b. Обеспечение своевременного обновления инфраструктуры в соответствии с техническими требованиями
 - c. Оба варианта верны
 - d. Ни один из вариантов не верен
- 7. Построение индивидуальных образовательных траекторий может осуществляться с помощью:
 - a. Онлайн-платформ и адаптивных образовательных программ
 - b. Создания персонализированных учебных планов с учетом уровня знаний, интересов и потребностей каждого ученика
 - c. Оба варианта верны
 - d. Ни один из вариантов не верен
- 8. Какое из направлений цифровой трансформации в образовании не было упомянуто в дополнительной информации?
 - a. Использование виртуальной и дополненной реальности
 - b. Внедрение больших данных и предиктивной аналитики
 - c. Обеспечение кибербезопасности образовательной среды
 - d. Разработка адаптивных образовательных технологий
- 9. Какая из стратегий цифровой трансформации в образовании направлена на повышение доступности образования?
 - a. Подготовка педагогического корпуса к использованию технологий
 - b. Поддержка доступности технологий для всех учеников
 - c. Развитие стандартов качества образовательных технологий
 - d. Модернизация инфраструктуры
- 10. Какая из стратегий цифровой трансформации в образовании направлена на повышение эффективности обучения?
 - a. Построение индивидуальных образовательных траекторий
 - b. Развитие стандартов качества образовательных технологий
 - c. Управление данными
 - d. Все перечисленные варианты

Тема 2. Основы понятия «цифровой дизайн».

1. Дидактическое задание – интеллект-карта.

Создайте развернутую интеллект-карту используя алгоритм и предложенные ресурсы:

- Мозговой штурм. Поиск базовой темы в зависимости от цели майндмэпа – это то, что обычно располагается в центре карты или сверху.
- Наполнение. Когда главная мысль сформулирована, можно выделить ключевые темы второго уровня.

- Конкретизация. Здесь можно задействовать рисунки и короткие описания. На этом этапе уточняются темы второго уровня.
- Используя один из сервисов (MindMeister, XMind, Coggle, Mind42, SimpleMind, Diagrams) зафиксируйте результаты в цифровой формат.

Тема 3. Алгоритм разработки цифрового дизайна урока.

1. Репродуктивное задание

Используя учебник истории/обществознания проработайте алгоритм создания цифрового дизайна урока, который может включать следующие аспекты:

- Определение целей и задач урока в изучаемой теме, его связь в цепи уроков.
- Определение образовательного продукта, который будет создан учащимися в процессе работы на уроке.
- Поэтапное проектирование урока в виде презентации.
- Изучение учебников и информационных ресурсов, выбор наиболее эффективных и подходящих источников, оценка вариантов реализации учебной ситуации с компьютером или без него.
- Продумывание этапа вхождения в тему урока и создание условий для осознанного усвоения нового материала. Создание проблемной ситуации, например, подготовка видео ролика с реальной ситуацией, которая поможет определить направленность урока и учащимся самим вывести тему урока.
- Подготовка необходимых учащимся ссылок на пособия, тетради, учебники, обучающие платформы.
- Проработка этапа «Практика», начиная с разрешения проблемной ситуации и отработки новых навыков. Здесь могут помочь образовательные платформы и электронные приложения, а также тетради для практики.
- Продумывание временных интервалов урока, поэтапное распределение времени. Максимальное время за компьютером не должно составлять более 30 минут.
- В цифровом дизайне урока могут применяться инструменты для визуализации материала, например, интерактивная инфографика, mindmap (ассоциативная карта, карта мыслей).

Тема 4. Элементы деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока

1. Исследовательское задание – обзорная статья.

Выберите один из предложенных элементов деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока. Сформулируйте созвучную тему статьи. Изучите имеющуюся литературу, источники и ресурсы по теме. Внесите собственные предложения по изучаемой теме. Оформите результаты исследования в качестве научной статьи.

Элементы деятельности учителя в проектировании цифрового дизайна урока могут включать:

Экспертную педагогическую оценку всех имеющихся информационных ресурсов и данных программного продукта.

Составление выборки из программного продукта.

Продумывание процесса общения учеников с компьютером. Сопоставление функций компьютерных средств и действий ученика, способов подачи учебного материала.

Разработку подробного плана учебного занятия. Особое внимание — формулировке вопросов и заданий к электронным образовательным ресурсам (ЭОР), которые будут использоваться на уроке.

Становление наставником, организатором процесса исследования, поиска, переработки информации, консультантом учащихся.

Закладывание возможности постоянного расширения и обновления системы задач и средств их достижения.

Также учитель может **совершенствовать свои цифровые компетенции**, например, овладеть сервисами для работы с цифровым образовательным контентом, изучить вопросы цифровой безопасности и работы с данными.

Тема 5. Цифровой дизайн урока истории/обществознания в очном и онлайн форматах: сходства, различия.

1. Аналитическое задание

Проанализируйте онлайн-урок по истории или обществознанию доступный в сети-Интернет. Составьте рецензию, выделив самостоятельно категории анализа и сравнения (например: методика преподавания, подходы к обучению, преимущества и недостатки, и т.д.)

Раздел II. Цифровой инструментарий учителя истории/обществознания.

Тема 6. Методы и приемы использования цифровых средств обучения.

1. Устный опрос. Перечень вопросов:

- Назовите основные цифровые средства обучения.
- Какие методы использования цифровых средств обучения применимы в современной школе?
- Каковы возможности и методика работы с интерактивными досками или проекторами.
- Какие приемы делают эффективнее демонстрацию видео, презентаций, иллюстраций и других учебных материалов?
- Дайте характеристику цифровым образовательным платформам и онлайн-ресурсам.
- Какие современные мультимедиа материалы возможно применять в рамках обучения?

Демонстрация приёмов использования цифровых средств обучения:

- Построение компьютерной модели реального объекта и её анализ.
- Построение графиков.
- Выполнение виртуальных лабораторных работ в электронном конструкторе.
- Просмотр видеофрагментов и последующим обсуждением.
- Онлайн-тестирование.

Выбор метода обучения зависит от типа урока, изучаемого материала и определяется имеющимися в распоряжении средствами обучения.

Тема 8. Конструирование технологической карты урока на основе цифровых продуктов: анализ, характеристика и апробация

1. Репродуктивное задание.

Изучите интерфейс программ-конструкторов урока «Мастер технологических карт, «Соната-микс». Используя учебник истории/обществознания спроектируйте технологическую карту урока на базе программы.

Тема 9. Дистанционный урок: формы и дизайн

1. Кейс-задача. Часть 1.

Изучите статью «Нейросети в образовании: создание образовательного контента» (Режим доступа: <https://potok.io/blog/hr-howto/neural-networks-for-educational-content-creation/>).

Используя предложенные авторами статьи нейросети спроектируйте цифровой дизайн дистанционного урока истории/обществознания.

Тема 10. Платформы «Сферум», «Teams», как инструменты дистанционного обучения

1. Кейс-задача. Часть 2.

- Используя платформы «Сферум» или «Teams» проведите для одноклассников дистанционный урок, цифровой дизайн которого вы разработали при изучении темы 9. Дистанционный урок: формы и дизайн
- Проведите структурно-функциональный анализ одного из представленных дистанционных уроков.

Тема 11. Discord в организации синхронного обучения

1. Кейс-задача. Часть 3.

«Discord может использоваться в организации синхронного обучения, если не важно видео собеседника или когда учащиеся плохо слышат учителя.

В режиме дистанционного обучения учитель заранее загружает в Discord материалы к уроку. Каждый ученик класса может скачивать их к себе на компьютер, выполнять задания индивидуально или работать с материалами совместно с другими учащимися и учителем.

Во время online урока учитель может демонстрировать презентацию или любые другие материалы урока. Также учитель может организовывать в Discord индивидуальную и совместную работу с материалами, размещать любые ссылки, например, на прохождение тестов или викторин по теме урока.

Учитель может задавать вопросы обучающимся и получать обратную связь как в чате, так и голосом. Discord позволяет также поделиться своим рабочим столом и устроить видеоконференцию.»

Разработайте сценарии урока истории/обществознания с использованием Discord в синхронном обучении.

Тема 12. Визуализация учебного материала на основе современных IT-ресурсов

1. Практическое задание.

Используя один из сервисов визуализации разработайте и продемонстрируйте фрагмент урока.

Для визуализации учебного материала на основе современных IT-ресурсов можно использовать следующие инструменты и сервисы:

Genial.ly. Бесплатный онлайн-инструмент для создания интерактивного онлайн-контента: презентаций, изображений, викторин, инструкций, инфографики, таблиц, тестов.

Удоба. Бесплатный конструктор и хостинг открытых интерактивных электронных образовательных ресурсов (ЭОР). В нём учитель может собирать домашние задания в своей библиотеке и прямо в библиотеке их проверять и выставлять оценки.

Quizizz. Сервис для создания опросов и викторин. Учитель создаёт викторину на своём компьютере, а ученики принимают участие в ней со своих мобильных устройств.

Mindfactory. Образовательный мультисервис для создания проверочных заданий: викторин, интерактивных игр.

Cube Creator. Сервис для развития читательской грамотности. Позволяет создать и распечатать кубик с заданиями по тексту (например, биография писателя) или свою собственную историю.

Twiddla. Виртуальная интерактивная доска для современного класса. Позволяет размещать на рабочей поверхности текст, вставлять иллюстрации, математические формулы, встраивать документы, виджеты и html-код.

Scrumlr. Виртуальная доска со стикерами, инструмент для совместной работы с информацией в реальном времени.

Miro. Сервис для создания и заполнения виртуальных досок группой людей в любое удобное время. Интуитивно понятный интерфейс упрощает работу пользователей.

При выборе инструмента и разработке цифрового контента необходимо учитывать педагогическую целесообразность и гигиенические ограничения времени использования учащимися ИТ-ресурсов.

Перечень вопросов и заданий, выносимых на экзамен / зачёт / дифференцированный зачёт

Перечень вопросов, выносимых на зачет:

1. Как цифровые образовательные ресурсы помогают сделать учебный материал более наглядным и доступным для учащихся?
2. Какие приёмы работы с диаграммами, таблицами и схемами помогают овладеть приёмами анализа, систематизации, сравнения данных?
3. Как моделирование социальных ситуаций или анализ смоделированных учителем ситуаций на основе знаний, которые учащиеся извлекают из работы с цифровыми ресурсами, развивает более высокие умения и навыки?
4. Как оценить самостоятельную работу обучающихся при изучении истории?
5. Как применять методы экспертизы учебных электронных ресурсов?
6. Какие методы интерактивного характера можно использовать для выявления умений и навыков, формируемых у учащихся на занятиях истории?
7. Какие функции выполняет визуализация учебной информации?
8. Какие виды визуализации можно использовать на уроке?
9. Как создание визуальной учебной среды влияет на переход обучающегося на более высокий уровень познавательной деятельности?
10. Какие критерии выбора программных средств целесообразно использовать?
11. Какие задачи позволяют решить современные технологии визуализации?

Таблица 9. Примеры оценочных средств с ключами правильных ответов

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
Код и наименование проверяемой компетенции ПК-5				
1.	Задания закрытого типа	Какой из следующих инструментов позволяет проводить видеозвонки и видеоконференции с множеством участников? 1. Сферум 2. Teams 3. Оба инструмента 4. Ни один из них	2. Teams	1
2.		Определение соответствия	1-a, 1-d 2-b, 2-c	3

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
		Соотнести платформы с их основными функциями: 1. Сферум 2. Teams а) Ведение электронного журнала б) Интеграция с приложениями Office с) Проведение групповых чатов д) Доступ к онлайн-курсам		
3.		Какие функции предлагает платформа Teams? (Выберите все подходящие варианты) 1. Чат для общения между участниками 2. Функция записи видеозвонков 3. Создание электронных таблиц 4. Виртуальные доски для совместной работы	1,2,3	2
4.		Завершите утверждение «Сферум является удобной платформой для...» 1. создания видеоуроков 2. отслеживания успеваемости учащихся 3. разработки программного обеспечения 4. проведения научных исследований Правильный ответ:	2. отслеживания успеваемости учащихся	1
5.		Укажите, верно ли утверждение: Сферум предоставляет возможность вести учебные курсы и хранить учебные материалы в облаке. 1. Верно 2. Неверно	1	1

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
6.	Комбинированное задание	Опишите один из методов использования цифровых средств обучения. Аргументируйте который, по вашему мнению, наиболее эффективен для преподавания истории. Приведите примеры его применения и результаты.	Метод: Интерактивные карты Описание метода: Интерактивные карты используются для визуализации исторических событий, географических данных и социальных изменений. Эти карты позволяют учащимся исследовать различные аспекты истории через интерактивные инструменты. Аргумент. Примеры применения: Исторические событийные карты: Учитель создает интерактивную карту, на которой отмечены места ключевых исторических событий, таких как войны, революции или миграции. Учащиеся могут кликнуть на каждое событие, чтобы узнать больше об его контексте, причинах и последствиях. Географическая история: Использование платформ, таких как Google Earth, для изучения изменений в границах стран или территорий на протяжении времени. Учащиеся могут визуально отслеживать, как политические и культурные границы изменялись. Интерактивные временные линии: Создание временных линий, где исторические события, фигурирующие на карте, связываются с соответствующими датами. Это помогает учащимся понять хронологию событий и их взаимосвязь. Результаты: Увеличение интереса к предмету: Учащиеся проявляют больший интерес к истории, когда могут визуально и интерактивно исследовать материал. Углубленное понимание: Интерактивные карты помогают	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			учащимся лучше усвоить информацию, так как визуализация данных способствует запоминанию. Развитие критического мышления: Учащиеся учатся анализировать причинно-следственные связи между событиями и их географическим контекстом. Этот метод позволяет создать активное учебное пространство, в котором учащиеся не просто получают информацию, а активно её исследуют и анализируют, что делает изучение истории более увлекательным и осмысленным.	
7.		Сравните традиционные методы обучения и методы, основанные на использовании цифровых технологий. Каковы основные преимущества и недостатки каждого из подходов?	Традиционные методы обучения Преимущества: Личное взаимодействие: Непосредственное общение между учителем и учащимися способствует развитию социальных навыков и межличностных отношений. Структурированная среда: Четкая структура занятий помогает поддерживать дисциплину и организованность. Обратная связь в реальном времени: Учитель может мгновенно реагировать на вопросы и проблемы учащихся. Недостатки: Ограниченные ресурсы: Учебные материалы могут быть устаревшими, а доступ к информации — ограниченным. Разнообразие методов: Меньше возможностей для индивидуализации подхода к каждому учащемуся. Низкая вовлеченность: Употребление лекционных форматов может уменьшать интерес и вовлеченность студентов. Цифровые методы обучения	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Преимущества: Доступ к информации: Учащиеся могут получать доступ к обширным ресурсам и материалам в любое время. Интерактивность: Использование игр, викторин и симуляций может повысить интерес и вовлеченность. Индивидуализация: Платформы позволяют адаптировать обучение под нужды каждого студента, что способствует более эффективному усвоению материала. Недостатки: Технические проблемы: Зависимость от технологий может привести к сбоям и проблемам с доступом. Менее личное взаимодействие: Виртуальная форма обучения может ограничивать коммуникацию и социальные навыки. Устойчивость к самоорганизации: Учащиеся могут испытывать трудности с самоорганизацией и мотивацией в удаленном обучении. Заключение Традиционные методы имеют свои сильные стороны в личном взаимодействии и структурировании обучения, тогда как цифровые технологии предлагают гибкость и доступ к разнообразным ресурсам. Оптимальный подход включает сочетание обоих методов, что позволяет использовать преимущества каждого из них и минимизировать недостатки.	
8.		Выберите одно цифровое средство обучения (например, платформу, приложение или инструмент) и опишите, как можно использовать его	Цифровое средство: Kahoot! Описание использования: Kahoot! — это игровая платформа для создания викторин, опросов и обсуждений, которая	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
		для повышения вовлеченности учащихся. Какие функции этого средства вы считаете наиболее полезными?	помогает повышать вовлеченность учащихся через игровые элементы. Как использовать для повышения вовлеченности: Создание викторин по темам уроков: Учитель может создавать викторины по изучаемым темам и запускать их в классе. Учащиеся могут участвовать в игре с помощью своих устройств, что делает процесс обучения активным и соревновательным. Групповая работа: Учащиеся могут делиться на команды и совместно отвечать на вопросы, что способствует развитию командного духа и обсуждения материала. Анализ результатов: После завершения викторины учитель может обсудить ответы и результаты, что позволяет уточнить непонятные моменты и углубить понимание темы. Полезные функции Kahoot!: Интерактивный интерфейс: Яркое визуальное оформление и игровые элементы делают уроки более увлекательными. Разнообразие форматов вопросов: Возможность задавать вопросы в разных форматах (мультивыбор, истинно/ложно, открытый ответ) позволяет разнообразить подход к обучению. Доступ с разных устройств: Ученики могут участвовать с телефонов, планшетов или компьютеров, что упрощает процесс вовлечения. Аналитика результатов: Платформа предоставляет отчеты о результатах, что помогает учителю видеть, какие темы вызвали трудности, и настроить дальнейшую работу.	

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Использование Kahoot! в образовательном процессе способствует активному участию учащихся и делает обучение более интерактивным и интересным.	
9.		Предложите три новых подхода к использованию цифровых средств обучения в классе на уроках обществознания. Аргументируйте свой ответ, обозначив : как эти подходы могут способствовать активному обучению и улучшению понимания материала?	1. Создание цифровых интерактивных карт Описание: Используйте инструменты, такие как Google My Maps или ArcGIS, для создания интерактивных карт, на которых учащиеся могут отмечать важные исторические события, географические особенности или культурные достижения. Активное обучение: Учащиеся исследуют материалы, находя и добавляя информацию о темах уроков, что способствует глубокому анализу и закреплению знаний через визуализацию. Понимание материала: Визуальные аспекты помогают создать более глубокое понимание взаимосвязей между событиями и их географическим контекстом. 2. Флеш-карты и кроссворды с использованием приложений Описание: Применение приложений, таких как Quizlet или Crossword Labs, для создания флеш-карт и кроссвордов по темам, изучаемым на уроках обществознания. Активное обучение: Учащиеся будут взаимодействовать с контентом, создавая свои собственные материалы или решая задачи, что повышает их вовлеченность. Понимание материала: Этот метод способствует запоминанию ключевых терминов и понятий благодаря игровому формату и повторению информации. 3. Использование платформ для виртуальных дебатов	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Описание: Создайте платформу для организации виртуальных дебатов, где учащиеся могут обсуждать социальные и политические вопросы, задавая аргументы и контраргументы (например, через Zoom или Microsoft Teams). Активное обучение: Учащиеся становятся более вовлеченными, поскольку требуется активное участие, критическое мышление и исследование тем с разных точек зрения. Понимание материала: Дебаты помогают учащимся научиться анализировать сложные вопросы и развивать навыки аргументации, что углубляет их понимание социального и политического контекста. Эти подходы делают уроки обществознания более динамичными и интерактивными, способствуя развитию не только знаний, но и навыков критического мышления у учащихся.	
Код и наименование проверяемой компетенции ПК-6				
10.	Задания закрытого типа	Какой из следующих инструментов можно использовать для создания конструкторов уроков? 1. Microsoft Word 2. Google Docs 3. ClassRoom 4. Telegram	3	1
11.		Какова основная цель технологической карты урока? Аргументируйте свой ответ. 1. Упрощение работы учителя 2. Обеспечение контроля за успеваемостью 3. Планирование учебного процесса и последовательности действий	2. Аргумент: Технологическая карта помогает учителю четко определить последовательность этапов урока, что способствует более организованному и целенаправленному обучению.	1

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
		4. Создание презентаций для урока		
12.		Какой элемент обычно отсутствует в технологической карте урока? Ответ поясните. 1. Цели урока 2. Оборудование 3. Домашнее задание 4. Личная информация учащихся	4. Аргумент: Личная информация учащихся защищена законами о защите персональных данных. Учебные документы, такие как технологические карты, не должны содержать сведения, которые могут идентифицировать конкретных учеников.	1
13.		Что из перечисленного является преимуществом использования конструкторов уроков? 1. Уменьшение количества материалов 2. Стандартизация подходов к обучению 3. Снижение вовлеченности учащихся 4. Упрощение оценки знаний	2	1
14.		Какой ключевой аспект включает в себя технологическая карта урока? 1. Разработка игр для учеников 2. Учет уровня подготовки учащихся 3. Использование только теоретических материалов 4. Создание домашних заданий	2	1
15.	Задания открытого типа	Поделитесь своим личным опытом использования цифровых средств обучения. Какой метод или инструмент вы использовали? Какие были результаты, и что вы узнали из этого опыта?	Пример ответа: Метод: Видеоконференции Я использовала платформу Zoom для проведения онлайн-уроков. Результаты:	10

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Вовлеченность учащихся: Участники смогли активно участвовать в обсуждениях, задавать вопросы и взаимодействовать друг с другом в реальном времени. Мгновенная обратная связь: Возможность использовать функции чата и поднятия руки ускорила процесс получения обратной связи. Гибкость уроков: Использование экранной совместимости было полезно для демонстрации презентаций и других материалов. Что было узнано: Технические навыки: Необходимость заранее протестировать техническое оборудование и соединение, чтобы избежать сбоев во время урока. Планирование: Требуется тщательное планирование урока, чтобы удерживать внимание учащихся на протяжении всего занятия. Методы взаимодействия: Использование опросов и викторин в реальном времени повышает активность и интерес студентов. Этот пример помогает понять, как цифровые средства могут обогатить учебный процесс и сделать его более интерактивным.	
16.		Опишите, как вы можете использовать каналы Discord для организации групповых обсуждений на уроке. Какие типы обсуждений могли бы быть наиболее эффективными и почему?	Создание тематических каналов Описание: Создайте отдельные текстовые каналы для каждой темы урока или подпроекта. Польза: Это позволит учащимся сосредоточиться на конкретных аспектах темы и минимизировать шум. Голосовые каналы для дискуссий	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Описание: Используйте голосовые каналы для синхронных обсуждений в реальном времени. Польза: Учащиеся могут свободно обмениваться идеями и поддерживать живой диалог. Использование опросов и реакций Описание: Проводите опросы или используйте реакции для голосования по ключевым вопросам обсуждения. Польза: Быстрая оценка точки зрения группы и возможность рассмотреть темы, которые вызывают наибольший интерес. Работа в подгруппах Описание: Создайте временные приватные каналы для малых групп, чтобы они могли работать над проектами или заданиями. Польза: Ученики смогут более активно участвовать и делиться идеями в меньшем кругу. Интерактивные задания Описание: Публикуйте задания или вопросы, требующие взаимодействия от студентов (например, достичь согласия по теме). Польза: Поощряет критическое мышление и развитие аргументации через обмен мнениями. Запись обсуждений Описание: Если возможно, записывайте голосовые обсуждения для дальнейшего анализа. Польза: Это поможет проанализировать динамику общения и выявить наиболее активных участников. Эффективные типы обсуждений Дебаты Учащиеся делятся на две позиции по спорному вопросу. Это развивает навыки аргументации и критического мышления. Мозговой штурм	

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Ученики генерируют идеи по конкретной теме в течение определенного времени. Это способствует креативности и вовлеченности. Ролевые игры Обсуждение с заданными ролями (например, эксперты в разных областях). Это обогащает опыт и дает возможность увидеть проблему с разных сторон. Анализ кейсов Разбор реальных сценариев, где студенты должны предложить решения. Это помогает применять теорию на практике. Использование этих методов позволяет сделать обсуждения более структурированными и вовлекающими, что способствует глубже освоению учебного материала.	
17.		Каковы основные преимущества и недостатки использования Discord в процессе синхронного обучения по сравнению с традиционными методами? Приведите примеры из практики.	Доступность и гибкость Преимущество: Discord доступен на разных устройствах (ПК, мобильных), что облегчает доступ к урокам. Пример: Ученики могут участвовать в занятиях с любого места, если у них есть интернет. Разнообразие форматов общения Преимущество: Возможность использовать текстовые, голосовые и видеоформаты для общения и обсуждений. Пример: Учитель может демонстрировать материалы в голосовом канале, а при необходимости проводить обсуждения в текстовом чате. Интерактивные возможности Преимущество: Легкость в проведении опросов, голосований и интерактивных заданий. Пример: Проводя опрос по теме урока, учитель может мгновенно получить обратную связь от учащихся.	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Стимулирование совместной работы Преимущество: Возможность создания каналов для работы в малых группах. Пример: Ученики могут объединяться в подгруппы для обсуждения заданий и проектов, не отвлекая остальных. Аналитика и мониторинг Преимущество: Возможность анализа активности учеников через встроенные функции (например, количество сообщений, реакций). Пример: Преподаватель может вести учет активных участников и оценивать вовлеченность. Недостатки использования Discord в синхронном обучении Технические проблемы Недостаток: Зависимость от интернета и технических устройств может привести к сбоям в обучении. Пример: Учащиеся с низкой скоростью интернета могут испытывать трудности при участии в голосовых обсуждениях. Отвлекающие факторы Недостаток: Возможность попасть в другие каналы, игры, или отвлекающие ресурсы во время урока. Пример: Ученики могут открывать другие вкладки или каналы, теряя концентрацию на занятии. Недостаток личного общения Недостаток: Ограничение невербального общения, что может усложнить понимание эмоций или состояния студентов. Пример: В виртуальной среде сложнее уловить мимику и жесты, что может затруднить взаимодействие. Сложности с модерацией	

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Недостаток: Проблемы с обеспечением порядка и контроля в чатах и каналах. Пример: Неуместные комментарии или спам могут отвлекать участников, если модерация недостаточно внимательная. Ограниченные возможности для оценки Недостаток: Трудности с проведением объективной оценки знаний без письменных экзаменов или тестов. Пример: Учащиеся могут давать подсказки друг другу в чате, что затрудняет оценку индивидуальной работы. Заключение Использование Discord в синхронном обучении имеет как преимущества, которые способствуют интерактивности и доступности образования, так и недостатки, связанные с техническими и социальными аспектами. Комбинирование онлайн-и оффлайн-методов может помочь добиться наилучших результатов в обучении.	
18.		Предложите идеи для создания интерактивных мероприятий в Discord, которые могут способствовать вовлечению учащихся во время онлайн-уроков. Какие инструменты Discord помогут вам в этом?	Квиз и викторины Описание: Проведение викторин по учебному материалу с использованием ботов для квизов. Инструменты: Боты, такие как QuizBot или Poll Bot, для создания вопросов и отслеживания ответов. Мозговые штурмы Описание: Создание текстового или голосового канала, где ученики могут предлагать идеи по заданной теме. Инструменты: Используйте Reactions для быстрого голосования за лучшие идеи и определения, какие из них обсудить подробнее. Рольевые игры или симуляции	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Описание: Создание сценариев, в которых студенты играют определённые роли, связанные с учебной темой. Инструменты: Использование текстовых и голосовых каналов для разбивки на группы и обсуждения ролей. Индивидуальные и групповые презентации Описание: Учащиеся готовят презентации по проектам и демонстрируют их в голосовом канале. Инструменты: Использование функции экранного вещания для показа презентаций и документов. Темы обсуждений Описание: Регулярные обсуждения на заранее определенные темы, где каждый может высказать своё мнение. Инструменты: Тема канала может меняться каждую неделю, использовать Text channels для этой цели. Творческие задания Описание: Учащиеся могут создавать артефакты по теме (например, рисунки, сочинения) и представлять их группе. Инструменты: Возможность обмена медиафайлами в текстовом канале для демонстрации работ. Спонтанные дебаты Описание: Студенты делятся на две команды и ведут дебаты по обсуждаемому вопросу. Инструменты: Используйте голосовой канал, чтобы дать каждому участнику возможность высказаться по очереди. Интерактивные опросы Описание: Проведение опросов о понимании материала или предпочтениях по темам.	

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Инструменты: Боты для опросов, такие как Simple Poll, позволяют быстро собрать мнения. Совместное изучение материалов Описание: Создайте совместное задание, например, исследование, где студенты работают в парах или группами. Инструменты: Используйте каналы для обсуждения и документальных файлов в дискорде. Челленджи и конкурсы Описание: Организация состязаний, например, по созданию лучшего учебного блока или задания по времени. Инструменты: Используйте текстовые каналы для подачи заявок и объявления результатов. Заключение С помощью этих идей и инструментов Discord можно создать динамичную и вовлечённую образовательную среду, способствующую активному участию учащихся в процессе обучения.	
19.		Как вы будете оценивать деятельность учащихся в Discord во время урока? Предложите методы и критерии оценки, которые помогут объективно судить о вовлечённости и участии студентов.	Активность участия Метод: Подсчет сообщений в текстовых каналах. Критерии: Количество отправленных сообщений. Участие в обсуждениях (вопросы, ответы, комментарии). Качество взаимодействия Метод: Оценка содержания сообщений. Критерии: Уровень глубины анализа тем (основные идеи, аргументация). Способность формулировать мнения и приводить примеры. Взаимопомощь и сотрудничество Метод: Наблюдение за взаимодействием между учащимися. Критерии:	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			Участие в ответах на вопросы одноклассников. Поддержка других участников (например, помощь в решении задач). Использование функций Discord Метод: Оценка активности в голосовых каналах и использовании реакций. Критерии: Частота участия в голосовых обсуждениях. Использование эмодзи и реакций для выражения согласия/несогласия. Итоговые задания и опросы Метод: Проведение мини-опросов или анкет по итогам занятия. Критерии: Участие в опросах и выполнение заданий. Качество ответов и участие в обсуждениях результатов.	

Полный комплект оценочных материалов по дисциплине (модулю) (фонд оценочных средств) хранится в электронном виде на кафедре, утверждающей рабочую программу дисциплины (модуля).

7.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Таблица 10. Технологическая карта рейтинговых баллов по дисциплине (модулю)

№ п/п	Контролируемые мероприятия	Количество мероприятий / баллы	Максимальное количество баллов	Срок представления
Основной блок				
1.	<i>Ответ на занятии</i>	19	20	В течение одного семестра
2.	<i>Выполнение практического задания</i>	1/5	5	В рамках тематического плана
3.	<i>Тестирование</i>	1/5	5	В рамках тематического плана

№ п/п	Контролируемые мероприятия	Количество мероприятий / баллы	Максимальное количество баллов	Срок представления
4.	<i>Репродуктивное задание</i>	2/ 5	10	В рамках тематического плана
5.	<i>Кейс-задача</i>	3/5	15	В рамках тематического плана
6.	<i>Дидактическая задача</i>	1/10	10	В рамках тематического плана
7.	<i>Аналитическое задание</i>	1/6	6	В рамках тематического плана
8.	<i>Исследовательское задание</i>	1/10	10	В рамках тематического плана
9.	<i>Устный опрос</i>	1/5	5	В рамках тематического плана
10.	<i>Собеседование</i>	1/5	5	В рамках тематического плана
Всего			90	-
Блок бонусов				
11.	<i>Посещение занятий</i>	18/0,5	10	В конце семестра
Всего			10	-
Дополнительный блок**				
12.	<i>Зачет</i>		10 / 90	-
Всего			10 / 90	-
ИТОГО			100	-

Таблица 11. Система штрафов (для одного занятия)

Показатель	Балл
<i>Опоздание на занятие</i>	-0,5
<i>Нарушение учебной дисциплины</i>	-5
<i>Неготовность к занятию</i>	-5
<i>Пропуск занятия без уважительной причины</i>	-5

Таблица 12. Шкала перевода рейтинговых баллов в итоговую оценку за семестр по дисциплине (модулю)

Сумма баллов	Оценка по 4-балльной шкале	
90–100	5 (отлично)	Зачтено
85–89	4 (хорошо)	
75–84		
70–74		
65–69	3 (удовлетворительно)	
60–64		
Ниже 60	2 (неудовлетворительно)	Не зачтено

При реализации дисциплины (модуля) в зависимости от уровня подготовленности обучающихся могут быть использованы иные формы, методы контроля и оценочные средства, исходя из конкретной ситуации.

8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

8.1. Основная литература

1. Трудности и перспективы цифровой трансформации образования [Текст] / А. Ю. Уваров, Э. Гейбл, И. В. Дворецкая и др. ; под ред. А. Ю. Уварова, И. Д. Фрумина ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики», Ин-т образования. — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. — 343, [1] с. — (Российское образование: достижения, вызовы, перспективы / науч. ред. Я. И. Кузьминов, И. Д. Фрумин). — 400 экз. — ISBN 978-5-7598-1990-5 (в обл.). — ISBN 978-5-7598-2012-3 (e-book).
2. Трайнев, В.А. Цифровые педагогические технологии. Пути и методы их оптимального использования (обобщение и практика внедрения) : учебное пособие / Трайнев В.А., Некрестьянова С.Я., Баранов В.И.. — Москва : Дашков и К, 2022. — 200 с. — ISBN 978-5-394-04704-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/120828.html> (дата обращения: 29.07.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. Цифровые технологии в образовании. Тенденции, проблемы, перспективы: монография / под общ.ред. научного совета ГНИИ "Нацразвитие". — СПб.: ГНИИ "Нацразвитие", 2023. — 80 с.

8.2. Дополнительная литература

1. Timofeeva E.G., Dorofeeva A.A. // Digital transformation of the Russian historical education: regional aspect Galactica Media: Journal of Media Studies. 2022. Т. 4. № 4. С. 284-294.
2. Бурганова, И.Н. Методические аспекты применения онлайн-курса в рамках школьного исторического образования / И. Н. Бурганова // Преподавание истории в школе. — 2024. — № 4. — С. 68–73. — ISSN 0132-0696.
3. Дорофеева, А.А. Обзор интернет-ресурсов в области повышения финансовой грамотности обучающихся в рамках уроков истории и обществознания / А.А. Дорофеева // Преподавание истории в школе. 2022. № 6. С. 70-74.
4. Дорофеева, А.А. Сквозные технологии в историческом образовании / А.А. Дорофеева // Педагогическая наука и образование в диалоге со временем. Материалы VII Международной научно-практической конференции, посвящённой памяти В. А. Пятина. Астрахань, 2022. С. 92-94.
5. Левин, Я.А. Разработка и теоретические основы геймификации курса региональной истории / Я. А. Левин, С. О. Буранок // Преподавание истории в школе. — 2024. — № 1. — С. 59–68. — ISSN 0132-0696.
6. Мигаль, Ю.А., Хамидуллина, Е.Р. Технология цифрового сторителлинга как практика современного образования // Социально-гуманитарные проблемы образования и профессиональной самореализации (Социальный инженер-2023). Сборник материалов Международной научной конференции молодых исследователей. Москва, 2023. С. 284-288.
7. Мищенко, Т.А. Формирование культурной компетенции в вузе цифровыми инструментами: смешанная или дистанционная модель? / Т. А. Мищенко // Преподавание истории в школе. — 2023. — № 6. — С. 44–51. — ISSN 0132-0696.
8. Ружников, М.С., Мещеряков, О.В. Использование генеративного искусственного интеллекта для развития критического мышления школьников на уроках истории (на примере

темы "Начало правления Петра I") / М. С. Ружников, О. В. Мещерякова // Преподавание истории в школе. – 2024. – № 3. – С. 56–66. – ISSN 0132-0696.

9. Такташева, Ф.А. Возможности использования мессенджера Telegram в практике преподавания исторических дисциплин в вузе / Ф. А. Такташева // Преподавание истории в школе. – 2024. – № 3. – С. 52–55. – ISSN 0132-0696.

10. Чиканова, Н.А. Визуальные ресурсы в практике исторического образования / Н. А. Чиканова // Преподавание истории в школе. – 2023. – № 9. – С. 45–47. – ISSN 0132-0696.

11. Чикишева, С.Н. Онлайн-инструменты, способствующие запоминанию больших объемов фактического материала для подготовки к ЕГЭ по истории / С. Н. Чикишева // Преподавание истории в школе. – 2023. – № 9. – С. 52–57. – ISSN 0132-0696.

12. Шкалюкова, А.А., Дорофеева А.А. Искусственный интеллект в школьном историческом образовании / А.А. Шкалюкова, А.А. Дорофеева // Содержательные и процессуальные аспекты современного образования. Материалы VI Международной научно-практической конференции. Астрахань, 2024. С. 321-325.

8.3. Интернет-ресурсы, необходимые для освоения дисциплины (модуля)

1. Научно-образовательный портал «Учебный портал» ([учебныйпортал.рф](#))
2. Платформа «Флип» (Flipped Classroom) ([flipclass.com](#))
3. Интерактивные карты и хранилища исторической информации (Картография истории: [maphistory.ru](#))
4. Платформа для создания презентаций «Prezi» ([prezi.com](#))
5. Инструмент для создания динамичных презентаций, которые можно использовать на уроках истории.
6. Сайт «ЯКласс» ([yaklass.ru](#))
7. Платформа для разработки заданий и тестов по истории и обществознанию, а также для проверки знаний учеников.
8. Система «Google Classroom» ([classroom.google.com](#))
9. Блог «Digital History» ([digitalhistory.org](#))
10. Цифровая грамотность от МЭШ: [мошп.рф](#)
11. Платформа для создания тестов и опросов «Kahoot!» ([kahoot.com](#))
12. Виртуальные музеи и архивы
13. Российская государственная библиотека: [rsl.ru](#)

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.	Компьютерное оборудование
–	Персональные компьютеры или ноутбуки для обучающего и обучающихся с достаточной производительностью.
–	Проекторы или интерактивные панели для отображения материалов на занятиях.
2.	Программное обеспечение
–	Операционные системы (например, Windows, macOS, Linux).
–	Программы для создания презентаций (Microsoft PowerPoint, Google Slides, Prezi).
–	Графические редакторы (Adobe Photoshop, Canva) для создания визуальных материалов.
–	Инструменты для создания интерактивного контента (Genially, H5P).
3.	Интернет-соединение
–	Быстрое и стабильное подключение к интернету для доступа к онлайн-ресурсам, платформам и базам данных.

	4. Образовательные платформы
	– Системы управления обучением (LMS) (например, Moodle, Google Classroom) для организации и проведения курсов.
	– Онлайн-ресурсы для взаимодействия (WhatsApp, Telegram) для общения со студентами.
	5. Мультимедийные ресурсы
	– Доступ к видео- и аудиоматериалам по истории и обществознанию (YouTube, Khan Academy).
	– Онлайн-библиотеки и архивы с историческими документами и изображениями.
	6. Интерактивные инструменты
	– Платформы для создания тестов и викторин (Kahoot!, Quizizz).
	– Инструменты для создания виртуальных экскурсий и карт (Google Earth, StoryMapJS).
	7. Проектное оборудование
	– Дополнительные устройства для презентаций (планшеты, сцены для выступлений).
	– 3D-принтеры или другие устройства для реализации проектных заданий (по желанию).
	8. Курсоры и графические планшеты
	– Для работы с графическими материалами (например, создание карт и диаграмм).
	9. Книги и учебные материалы
	– Учебники и справочники по цифровым технологиям и методам преподавания истории и обществознания.

10. ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Рабочая программа дисциплины (модуля) при необходимости может быть адаптирована для обучения (в том числе с применением дистанционных образовательных технологий) лиц с ограниченными возможностями здоровья, инвалидов. Для этого требуется заявление обучающихся, являющихся лицами с ограниченными возможностями здоровья, инвалидами, или их законных представителей и рекомендации психолого-медико-педагогической комиссии. При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья учитываются их индивидуальные психофизические особенности. Обучение инвалидов осуществляется также в соответствии с индивидуальной программой реабилитации инвалида (при наличии).

Для лиц с нарушением слуха возможно предоставление учебной информации в визуальной форме (краткий конспект лекций; тексты заданий, напечатанные увеличенным шрифтом), на аудиторных занятиях допускается присутствие ассистента, а также сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков. Текущий контроль успеваемости осуществляется в письменной форме: обучающийся письменно отвечает на вопросы, письменно выполняет практические задания. Доклад (реферат) также может быть представлен в письменной форме, при этом требования к содержанию остаются теми же, а требования к качеству изложения материала (понятность, качество речи, взаимодействие с аудиторией и т. д.) заменяются на соответствующие требования, предъявляемые к письменным работам (качество оформления текста и списка литературы, грамотность, наличие иллюстрационных материалов и т. д.). Промежуточная аттестация для лиц с нарушениями слуха проводится в письменной форме, при этом используются общие критерии оценивания. При необходимости время подготовки к ответу может быть увеличено.

Для лиц с нарушением зрения допускается аудиальное предоставление информации, а также использование на аудиторных занятиях звукозаписывающих устройств (диктофонов и т. д.). Допускается присутствие на занятиях ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь. Текущий контроль успеваемости осуществляется в

устной форме. При проведении промежуточной аттестации для лиц с нарушением зрения тестирование может быть заменено на устное собеседование по вопросам.

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, на аудиторных занятиях, а также при проведении процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации могут быть предоставлены необходимые технические средства (персональный компьютер, ноутбук или другой гаджет); допускается присутствие ассистента (ассистентов), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь (занять рабочее место, передвигаться по аудитории, прочитывать задание, оформить ответ, общаться с преподавателем).