

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)

«Цифровые ресурсы визуализации учебного материала»

Составитель(и)	Дорофеева А. А., кандидат исторических наук, доцент;
Согласовано с работодателями:	Хаченьян А. Л., директор ГАПОУ АО «Астраханский социально-педагогический колледж», кандидат исторических наук; Беребицкий Б. З., директор МБОУ г. Астрахани «СОШ №52»
Направление подготовки / специальность	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль) / специализация ОПОП	История и обществознание
Квалификация (степень)	бакалавр
Форма обучения	очная, заочная
Год приёма	2024
Курс	3 (по очной форме) / 3 (по заочной форме)
Семестр(ы)	5 (по очной форме) / 5 (по заочной форме)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Целями освоения дисциплины (модуля) «Цифровые ресурсы визуализации учебного материала» формирование у обучающихся целостного представления о современных IT-ресурсах, позволяющих, в условиях цифровой трансформации российского образования, качественно визуализировать учебные материалы историко-обществоведческих предметов в школе.

1.2. Задачи освоения дисциплины (модуля):

1. формирование знаний и представлений о комплексе цифровых ресурсов визуализации, их перспективного развития и практического применения на уроках истории и обществознания;
2. развитие компетенций активного пользователя цифровых ресурсов, обеспечивающих организацию визуализации учебного материала предметов
3. формирование у обучающихся умений и навыков эффективного внедрения цифровых ресурсов визуализации учебного материала в реализацию образовательного процесса на уроках истории и обществознания.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Учебная дисциплина (модуль) «Цифровые ресурсы визуализации учебного материала» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и осваивается в 5-м семестре. 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 обоснованное 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-1. Способен осваивать и использовать теоретические знания и навыки в предметной области при решении профессиональных задач;

ПК-2. Способен соотносить основные этапы развития предметной области (в соответствии с профилем и уровнем обучения) с ее актуальными задачами, методами и концептуальными подходами, тенденциями и перспективами ее современного развития.

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-1</i>	ПК-1.3. Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные.	– методологию применения цифровых технологий в учебном процессе	– выбирать и адаптировать методы и средства преподавания в зависимости от целей урока и характеристик аудитории	– практическими навыками применения педагогических технологий в процессе обучения
<i>ПК-2</i>	ПК-2.2. Соотносит освоенные исторические и обществоведческие знания с актуальными тенденциями и перспективами развития современной науки.	– современные тенденции в разных областях науки, включая междисциплинарные исследования, инновации и их влияние на общество.	– сопоставлять исторические события и их значение с современными тенденциями и проблемами.	– навыками эффективно сотрудничать с коллегами в междисциплинарных группах, обсуждая и исследуя научные и исторические вопросы.

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 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 обучения	для заочной формы обучения
Объем дисциплины в зачетных единицах	2	2
Объем дисциплины в академических часах	72	72
Контактная работа обучающихся с преподавателем (всего), в том числе (час.):	30	10
- занятия лекционного типа, в том числе:	15	4
- практическая подготовка (если предусмотрена)	-	-
- занятия семинарского типа (семинары, практические, лабораторные), в том числе:	15	6
- практическая подготовка (если предусмотрена)	-	-
- в ходе подготовки и защиты курсовой работы	-	-
- консультация (предэкзаменационная)	-	-
- промежуточная аттестация по дисциплине	-	-
Самостоятельная работа обучающихся (час.)	42	62
Форма промежуточной аттестации обучающегося (зачет/экзамен), семестр (ы)	зачет – 5 семестр	зачет – 5 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.						КР / КП	СР, час.	Итого часов	Форма текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации [по семестрам]
	Л		ПЗ		ЛР					
	Л	в т.ч. ПП	ПЗ	в т.ч. ПП	ЛР	в т.ч. ПП				
Семестр 5.										
Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства	1	-	-	-	-	-	-	-	1	тестирование
Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»	1	-	1	-	-	-	-	2	4	фронтальный опрос
Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.	1	-	-	-	-	-	-	2	3	задание открытого типа
Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации	1	-	1	-	-	-	-	3,5	5,5	тестирование

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				
учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.										
Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.	<i>1</i>	-	<i>1</i>	-	-	-	-	3,5	5,5	репродуктивное задание
Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.	<i>2</i>	-	<i>2</i>	-	-	-	-	4,5	8,5	практическое задание
Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени	<i>1</i>	-	<i>2</i>	-	-	-	-	5	8	кейс-задача
Тема 8. Программы живой анимации	<i>1</i>	-	<i>1</i>	-	-	-	-	4	6	репродуктивное задание
Тема 9. Геймификация в обучении истории	<i>1</i>	-	<i>2</i>	-	-	-	-	5	8	кейс-задача
Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D	<i>2</i>	-	<i>3</i>	-	-	-	-	5	10	творческое задание
Тема 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.	<i>1</i>	-	<i>1</i>	-	-	-	-	2,5	4,5	творческое задание
Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.	<i>2</i>	-	<i>1</i>	-	-	-	-	5	8	Проект
Консультации	-									-
Контроль промежуточной аттестации										Зачёт
ИТОГО за семестр:	<i>15</i>	-	<i>15</i>	-	-	-	-	42	72	зачет

для заочной формы обучения

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Контактная работа, час.							КР / КП	СР, час.	Итого часов	Форма текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации [по семестрам]
	Л		ПЗ		ЛР						
	Л	в т.ч. ПП	ПЗ	в т.ч. ПП	ЛР	в т.ч. ПП					
Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства	1	-	-	-	-	-	-	5,1	6,1	тестирование	
Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»	1	-	-	-	-	-	-	5,1	6,1	фронтальный опрос	
Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.	-	-	-	-	-	-	-	5,1	6,1	задание открытого типа	
Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.	-	-	-	-	-	-	-	5,1	5,1	тестирование	
Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.	1	-	-	-	-	-	-	5,1	6,1	репродуктивное задание	
Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.	1	-	-	-	-	-	-	5,1	6,1	практическое задание	
Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени	-	-	1	-	-	-	-	5,1	6,1	кейс-задача	
Тема 8. Программы живой анимации	-	-	1	-	-	-	-	5,1	6,1	репродуктивное задание	
Тема 9. Геймификация в обучении истории	-	-	1	-	-	-	-	5,1	6,1	кейс-задача	
Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D	-	-	1	-	-	-	-	5,1	6,1	творческое задание	

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 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.	-	-	1	-	-	-	-	5,1	6,1	творческое задание
Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.	-	-	1	-	-	-	-	5,1	6,1	Проект
Консультации	-									-
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	
Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства	1/3	+	+	2
Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»	4/3	+	+	2
Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.	3/2	+	+	2
Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.	5,5/3	+	+	2
Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.	5,5/4	+	+	2
Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.	8,5/5,1	+	+	2

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Кол-во часов	Код компетенции		Общее количество компетенций
		ПК-5	ПК-6	
Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени	8/5,1	+	+	2
Тема 8. Программы живой анимации	6/5,1	+	+	2
Тема 9. Геймификация в обучении истории	8/5,1	+	+	2
Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D	10/5,1	+	+	2
Тема 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.	4,5/5,1	+	+	2
Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.	8/5,1	+	+	2

Краткое содержание каждой темы дисциплины (модуля)

Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства.

Определение цифровой визуализации учебного материала. Основные характеристики цифровой визуализации. Различия между традиционными и цифровыми методами представления информации. Роль визуализации в процессе обучения и восприятия информации. Возможности цифровой визуализации. Средства цифровой визуализации. Примеры успешных кейсов в различных образовательных учреждениях. Стратегии интеграции визуализации в учебный процесс. Сложности и вызовы при внедрении цифровой визуализации. Тенденции и перспективы развития технологий визуализации. Влияние искусственного интеллекта и машинного обучения на визуализацию учебного материала.

Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»

Современные требования к компетентности учителя. Цифровые компетенции учителя. Возможности для повышения квалификации педагогов в области цифровой визуализации.

Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.

Качество визуализации: стандарты качества (разрешение, цветопередача). Эстетические требования (дизайн, композиция). Информативность и доступность. Учет потребностей различных категорий пользователей (инклюзивность). Технические требования. Соблюдение авторских прав и лицензирование. Актуальность и обновление данных. Этика и социальная ответственность. Интерактивность и пользовательский опыт.

Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.

Интерактивные мультимедийные ресурсы. Статические визуализации. Видеоматериалы. Аудиовизуальные ресурсы. Онлайн-платформы и образовательные сообщества. Архитектура цифровых ресурсов. Содержательный компонент.

Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.

Виртуальная и дополненная реальность: применение VR и AR в учебных целях. AR в школьном образовании: Использование мобильных приложений для дополненной реальности, позволяющих изучать предметы. Интерактивные музеи: виртуальные экскурсии и образовательные программы. Технические аспекты внедрения. Обзор образовательных учреждений и программ, успешно использующих VR и AR. Будущее VR и AR в образовании.

Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.

Создание электронного учебно-методического сопровождения к уроку и внеурочной деятельности. Создание видеотеки. Структурные схемы. Применение аналитических таблиц. Применение кроссенса. Использование интеллект-карт. Скрайбинг. Принцип смены деятельности. Стимуляция познавательной деятельности обучающихся.

Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени

Google Maps для создания пользовательских карт. ArcGIS - инструмент для профессионального картографирования и анализа геоданных. Mapbox - платформа для создания интерактивных карт с возможностью настройки внешнего вида и функционала. StoryMapJS - инструмент для создания лент времени и следующих за ними визуальных историй на основе географических данных. TimelineJS - интерактивные временные линии, которые можно интегрировать на сайты или в блоги. Tableau - инструмент для визуализации карты и графики на основе временных данных. Интерактивные карты и ленты времени (Хронокон, Geacron, Histogramy, Pleiades, OmnesViae, Roman Routerlanner, Orbis, TimeMaps History Atlas, Histeria и др.)

Тема 8. Программы живой анимации

Направленность программ. Цикл действий. Использование различных программ (Adobe Animate, Cinema 4D, Moho Pro, Easy GIF Animator, Animaker и другие.). Виды анимации: от классической рисованной до комбинации 2D и 3D. Программы живой анимации (My Heritage, Deep nostalgia, Reface, Tokking Heard, Wombo).

Тема 9. Геймификация в обучении истории

Определение геймификации. Преимущества геймификации в обучении истории. Принципы использования геймификации в обучении истории. Примеры геймификации в обучении истории (Серия игр: Блицкриг, Ил-2 Штурмовик, Civilization., Total War, Assassin's Creed, Call of Duty и др.).

Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D

Виртуальная реконструкция как инструмент социогуманитарного исследования. Виды виртуальных реконструкций: городов и поселений; комплексов исторических построек; отдельных исторических зданий и сооружений; объектов науки и техники; исторических артефактов; исторических ландшафтов; исторических событий. Реконструкция и визуализация объектов историко-культурного наследия с использованием гиперреалистичной аутентичной визуализации, интерактивности и анимации, а также цифровой реставрацию объектов. Примеры виртуальных реконструкций: виртуальная трёхмерная реконструкция интерьера столовой в доме П. С. Строганова; виртуальная реконструкция Страстного монастыря в Москве. Репрезентация культурно-исторического наследия в цифровом дизайне урока.

Тема 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.

Виды инфографики (Временная, пространственная, абстрактная, количественная.) Создание инфографики в PowerPoint. Форматы графиков: гистограммы и линейные диаграммы, круговая и кольцевая диаграммы, график и точечная диаграмма. Использование фигур. Библиотека фигур: рамки, ленты, стрелки и др. Использование готовых шаблонов. Особенности сервисов Canva и Prezi.

Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.

Проект урока с применением цифровых средств визуализации.

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 **«Цифровые ресурсы визуализации учебного материала»**.

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 «**Цифровые ресурсы визуализации учебного материала**» 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, проекционные 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
Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства	-	-
Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»	2	Анализ литературы. Подготовка к тестированию.
Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.	2	Конспектирование. Подготовка к опросу.
Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.	3,5	Задание открытого типа
Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.	3,5	Тестирование
Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.	4,5	Репродуктивное задание
Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени	5	Практическое задание
Тема 8. Программы живой анимации	4	Кейс-задача
Тема 9. Геймификация в обучении истории	5	Репродуктивное задание
Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D	5	Кейс-задача
Тема 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.	2,5	Творческое задание
Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.	5	Проект

для заочной формы обучения

Вопросы, выносимые на самостоятельное изучение	Кол-во часов	Форма работы
Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства	5,1	-
Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»	5,1	Анализ литературы. Подготовка к тестированию.
Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.	5,1	Конспектирование. Подготовка к опросу.
Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.	5,1	Задание открытого типа
Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.	5,1	Тестирование
Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.	5,1	Репродуктивное задание
Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени	5,1	Практическое задание
Тема 8. Программы живой анимации	5,1	Кейс-задача
Тема 9. Геймификация в обучении истории	5,1	Репродуктивное задание
Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D	5,1	Кейс-задача
Тема 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.	5,1	Творческое задание
Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.	5,1	Проект

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 для очной формы обучения

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Форма учебного занятия		
	Лекция	Практическое занятие, семинар	Лабораторная работа

Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства	обзорная лекция	фронтальный опрос, выполнение практических заданий, тематические дискуссии	не предусмотрено
Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»	интерактивная лекция	тренинг	не предусмотрено
Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.	лекция-консультация	анализ ситуаций и имитационных моделей	не предусмотрено
Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.	лекция-дискуссия	групповой тренинг	не предусмотрено
Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.	лекция-визуализация	групповая консультация	не предусмотрено
Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.	лекция-консультация	обучение действием	не предусмотрено
Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени	проблемная лекция	обучение действием	не предусмотрено
Тема 8. Программы живой анимации	лекция-визуализация	обучение действием	не предусмотрено
Тема 9. Геймификация в обучении истории	лекция-провокация	обучение действием	не предусмотрено
Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D	лекция-визуализация	групповой тренинг	не предусмотрено
Тема 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.	лекция-визуализация	групповой тренинг	не предусмотрено
Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.	интерактивная лекция	групповой тренинг	не предусмотрено

для заочной формы обучения

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Форма учебного занятия		
	Лекция	Практическое занятие, семинар	Лабораторная работа
Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства	обзорная лекция	не предусмотрено	не предусмотрено
Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»	интерактивная лекция	не предусмотрено	не предусмотрено
Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.	не предусмотрено	не предусмотрено	не предусмотрено

Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.	не предусмотрено	не предусмотрено	не предусмотрено
Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.	лекция-визуализация	не предусмотрено	не предусмотрено
Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.	лекция-консультация	не предусмотрено	не предусмотрено
Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени	не предусмотрено	обучение действием	не предусмотрено
Тема 8. Программы живой анимации	не предусмотрено	обучение действием	не предусмотрено
Тема 9. Геймификация в обучении истории	не предусмотрено	обучение действием	не предусмотрено
Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D	не предусмотрено	групповой тренинг	не предусмотрено
Тема 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.	не предусмотрено	групповой тренинг	не предусмотрено
Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.	не предусмотрено	групповой тренинг	не предусмотрено

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;
- Программа «Мастер технологических карт
- Конструктор уроков «Соната-микс»

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) «**Цифровые ресурсы визуализации учебного материала**» проверяется сформированность у обучающихся освоением компетенций, указанных в разделе 3 настоящей программы. Этапность формирования данных компетенций в процессе освоения образовательной программы определяется последовательным 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
Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства	ПК-1; ПК-2	Тестирование
Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»	ПК-1; ПК-2	Вопросы
Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.	ПК-1; ПК-2	Задание открытого типа
Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.	ПК-1; ПК-2	Тестирование
Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.	ПК-1; ПК-2	Репродуктивное задание
Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.	ПК-1; ПК-2	Практическое задание
Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени	ПК-1; ПК-2	Кейс-задача
Тема 8. Программы живой анимации	ПК-1; ПК-2	Репродуктивное задание
Тема 9. Геймификация в обучении истории	ПК-1; ПК-2	Кейс-задача
Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D	ПК-1; ПК-2	Творческое задание
Тема 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.	ПК-1; ПК-2	Творческое задание
Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.	ПК-1; ПК-2	Проект. Подготовка к тестированию.

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
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)

Тема 1. Цифровая визуализация учебного материала: понятие, возможности и средства

1. Тестирование.

1. Вопрос с выбором ответа: Что такое цифровая визуализация учебного материала?

а) Создание текстового документа

б) Использование графических и мультимедийных элементов для представления информации

в) Чтение учебника

г) Запись лекций в аудио формате

2. Вопрос с кратким ответом: Назовите один из основных принципов цифровой визуализации.

3. Вопрос с истинно/ложно: Цифровая визуализация обеспечивает только статическую информацию.

4. Вопрос на соответствие: Соотнесите тип визуализации с его примером:

1. Мультимедийный учебник

2. Графическое представление данных
3. Динамическое объяснение процесса
 - a) Инфографика
 - b) Видеолекция
 - c) Анимация
5. Вопрос с открытым ответом: Какие преимущества предоставляет цифровая визуализация по сравнению с традиционными методами обучения?
6. Вопрос на выбор нескольких ответов: Какие из следующих средств можно использовать для цифровой визуализации учебного материала? (Выберите все подходящие варианты)
 - a) Презентации
 - b) Видео
 - c) Текстовые файлы
 - d) Интерактивные симуляции
7. Вопрос на заполнение пропусков:
Цифровая визуализация помогает _____ ученику лучше понять и запомнить материал.
8. Вопрос с шкалой (от 1 до 5):
Насколько вы согласны с утверждением "Цифровая визуализация делает обучение более эффективным"?
(1 - совершенно не согласен, 5 - полностью согласен)
9. Вопрос на развитие мысли:
Как вы думаете, какие технологии будут играть значительную роль в цифровой визуализации учебного материала в ближайшие 5 лет?
10. Вопрос с множественным выбором: Какие барьеры могут возникнуть при использовании цифровой визуализации в обучении? (Выберите все подходящие варианты)
 - a) Отсутствие технического оборудования
 - b) Непонимание материала
 - c) Высокая стоимость разработки
 - d) Сопrotивление со стороны старшего поколения

Тема 2. Компетенции «цифрового учителя»

1. Вопросы к собеседованию:

1. Что такое «цифровой учитель» и какие ключевые компетенции он должен обладать?
2. Каковы основные преимущества внедрения цифровых технологий в образовательный процесс?
3. Какие инструменты и платформы могут быть использованы для повышения эффективности обучения в цифровой среде?
4. Как цифровой учитель может поддерживать и оценивать индивидуальные образовательные потребности своих учеников?
5. Каковы основные вызовы, с которыми сталкиваются цифровые учителя при внедрении технологий в класс?
6. В каком объеме учитель должен обучаться новым цифровым инструментам и технологиям?
7. Как можно повысить уровень цифровой грамотности не только учителей, но и учеников?
8. Как учителя могут использовать данные и аналитику для улучшения качества образования?
9. Каковы этические аспекты использования цифровых технологий в образовательном процессе?
10. Какие примеры успешного применения цифровых технологий в образовательных учреждениях можно привести?

Тема 3. Общие требования к цифровым ресурсам визуализации.

1. Задание открытого типа.

Подготовьте аналитический отчет на тему «Общие требования к цифровым ресурсам визуализации». В вашем отчете рассмотрите ключевые аспекты, которые должны быть учтены при разработке и использовании цифровых ресурсов для визуализации данных.

Осветите такие моменты, как:

1. Доступность и удобство интерфейса.
2. Соответствие требованиям различных категорий пользователей.
3. Адаптивность к различным устройствам и экранам.
4. Качество и достоверность визуализируемой информации.
5. Эстетические аспекты дизайна и визуальности.
6. Использование современных технологий и инструментов.

Отчет должен содержать примеры успешных цифровых ресурсов визуализации и рекомендации по их созданию.

Тема 4. Типологизация цифровых ресурсов визуализации учебного материала, их архитектура, содержательный компонент и принципы.

1. Тестирование.

1. Какие из следующих типов ресурсов визуализации относятся к интерактивным?
 - a) Инфографика
 - b) Виртуальные лаборатории
 - c) Видео
 - d) Электронные книги
2. Какой из перечисленных компонентов не является содержательным компонентом цифрового ресурса визуализации?
 - a) Текст
 - b) Графика
 - c) Пользовательский интерфейс
 - d) Аудио
3. Что из следующего определяет архитектуру цифровых ресурсов визуализации?
 - a) Время загрузки
 - b) Структура и организация данных
 - c) Визуальный стиль
 - d) Процесс создания контента
4. Какое утверждение верно для структуры цифровых ресурсов визуализации?
 - a) Она всегда фиксирована
 - b) Может изменяться в зависимости от целевой аудитории
 - c) Не имеет значения для пользователей
 - d) Определяется только графическим дизайном
5. Какой из следующих принципов является ключевым для создания эффективных ресурсов визуализации?
 - a) Сложность
 - b) Доступность
 - c) Богатство графики
 - d) Долговечность

6. Какой тип визуализации наиболее подходит для представления больших объемов статистических данных?
- а) Схема
 - б) Карта
 - в) Гистограмма
 - г) Инфографика
7. Что является основным критерием оценки качества цифровых ресурсов визуализации?
- а) Эстетика
 - б) Полнота информации
 - в) Наличие красочных иллюстраций
 - г) Простота интерфейса
8. Какой из следующих элементов чаще всего используется для упрощения восприятия сложной информации в визуализации?
- а) Анимация
 - б) Звуковые эффекты
 - в) Рамки и линии
 - г) Цветовая кодировка
9. Что означает принцип "чистоты" в визуализации информации?
- а) Отсутствие любых визуальных элементов
 - б) Сфокусированность на главной идее без лишнего нагромождения
 - в) Использование только черно-белых цветов
 - г) Максимальное количество информации на одном экране
10. Какой метод визуализации лучше всего подходит для анализа изменений во времени?
- а) Круговая диаграмма
 - б) Линейный график
 - в) Столбчатая диаграмма
 - г) Диаграмма Венна
11. Какова главная цель использования цветовой кодировки в визуализации данных?
- а) Привлечение внимания
 - б) Скрытие важных данных
 - в) Упрощение сравнения и понимания
 - г) Эстетическая привлекательность
12. Какой из указанных ресурсов визуализации лучше всего подходит для образовательных целей?
- а) Эссе
 - б) Видеоуроки
 - в) Социальные сети
 - г) Обычные книги
13. Какое свойство цифровых ресурсов визуализации помогает обеспечить доступность для людей с ограничениями?
- а) Интерконнективность
 - б) Интерактивность
 - в) Совместимость с программами для чтения с экрана
 - г) Цветовая насыщенность

Тема 5. Технологии цифровой визуализации учебного материала.

1. Репродуктивное задание

Изучите различные технологии цифровой визуализации учебного материала, такие как инфографика, анимация, 3D-моделирование и виртуальная реальность.

Подготовьте презентацию, в которой ответьте на следующие вопросы:

1. Какие преимущества предоставляют технологии цифровой визуализации в образовательном процессе?
2. Каким образом использование визуализации способствует улучшению усвоения материала учащимися?
3. Приведите примеры успешного применения технологий цифровой визуализации в учебном процессе и их влияние на результаты обучения.
4. Какие инструменты и программы вы можете использовать для создания визуализированного учебного материала?

Сделайте акцент на конкретных примерах и исследуйте актуальность технологий в современной образовательной среде. Заполните презентацию данными и визуальными элементами.

Тема 6. Формы и методы организации учебного процесса с использованием цифровых ресурсов визуализации учебного материала.

1. Творческое задание

1. Изучите современные цифровые ресурсы визуализации учебного материала (например, инфографика, презентации, видеоуроки, интерактивные схемы и т.д.).
2. Выберите одну из тем учебной дисциплины, для которой вы хотите разработать методику организации учебного процесса.
3. Определите, какие формы организации учебного процесса будут наиболее эффективны для выбранной темы (например, фронтальная работа, групповая работа, индивидуальное обучение).
4. Разработайте план занятия с использованием выбранных цифровых ресурсов визуализации. Укажите, какие конкретные технологии и инструменты вы будете использовать (например, Canva для создания инфографики, Prezi для презентации, Google Classroom для организации взаимодействия).
5. Опишите, как вы будете организовывать взаимодействие между преподавателем и учениками, а также между самими учениками в процессе обучения. Подумайте о том, как визуализация может повысить понимание и усвоение материала. Какие методы и приемы вы будете использовать.
6. Запланируйте способы оценки эффективности использования цифровых ресурсов в процессе обучения.

После завершения задания представьте его в виде письменного отчета или презентации.

Тема 7. Интерактивные карты и ленты времени

1. Кей-задача.

Интерактивные карты и ленты времени являются мощными инструментами для визуализации и анализа данных, особенно когда речь идет о географической информации или исторических событиях. Рассмотрим следующий кейс: разработка интерактивной платформы для представления исторических событий в определенном регионе.

Цель проекта – создать веб-страницу, которое позволит пользователям исследовать историю их региона через временные линии и карты.

Например, платформа может включать различные слои информации, такие как ключевые события, архитектурные изменения, демографические данные и культурные события. Для реализации проекта необходимо:

1. Сбор данных:

Исследовать и собрать данные по различным историческим событиям, использующим официальные архивы, местные музеи и исторические общества.

2. Разработка интерфейса:

Создать интуитивно понятный пользовательский интерфейс, который позволяет пользователям легко навигировать по карте и временной линии, а также просматривать детали событий.

3. Интерактивность:

Добавить возможности для пользователей оставлять комментарии, делиться событиями в социальных сетях и предложить добавить свои собственные исторические данные.

4. Обратная связь:

Реализовать механизм сбора обратной связи от пользователей для улучшения платформы и добавления новых функций.

Тема 8. Программы живой анимации

1. Репродуктивное задание.

Исследуйте одну из популярных программ для создания живой анимации, например, Adobe Animate, Toon Boom Harmony или MoHo. Изучите основные функции и инструменты, которые эти программы предлагают для анимации.

2. Создайте короткую анимацию (30-60 секунд) с использованием выбранной программы. Постарайтесь использовать основные техники анимации, такие как покадровая анимация, смещение объектов и добавление звуковых эффектов.

3. Напишите отчет о своем процессе работы над анимацией. Включите в отчет следующие пункты:

- Описание идеи и сюжета вашей анимации.
- Перечень использованных инструментов и техник.
- Объяснение возникавших трудностей и способов их преодоления.
- Ваши впечатления от работы с программой.

4. Поделитесь своей анимацией с группой и получите обратную связь от однокурсников.

Тема 9. Геймификация в обучении истории

1. Кейс-задача

Ситуация:

В одной из средних школ учителя истории сталкиваются с проблемой невовлеченности и недостаточной мотивации учеников на уроках. Несмотря на то, что программа включает интересные темы, большинство учеников не проявляют активного участия и относятся к предмету с равнодушием.

Задача: Учителя решили внедрить элементы геймификации в процесс обучения, чтобы повысить интерес и вовлеченность учеников. Они разработали концепцию интерактивной игры «Историческое приключение», в которой ученики могут исследовать различные эпохи и ключевые события через игровые механики.

Элементы геймификации:

1. Система баллов и наград:

Ученики получают баллы за участие в дискуссиях, выполнение домашних заданий, участие в квестах и тестах. Набранные баллы можно обменять на различные награды (например, дополнительный балл к оценке, призы или привилегии).

2. Квесты и миссии:

Уроки строятся как миссии, на которых ученики должны выполнить определенные задачи, исследуя исторические события. Например, темой квеста может быть "Выходцы из древнего Рима", где ученики исследуют культуру и влияние Рима на современность.

3. Командные соревнования:

Ученики делятся на команды и сражаются друг с другом в различных играх и тестах, связанных с историей. Команды могут зарабатывать дополнительные баллы за коллективную работу и помощь друг другу.

4. Использование технологий:

Включение цифровых платформ и приложений для создания интерактивных тестов и викторин. Ученики могут проходить задания онлайн, а результаты отображаются в реальном времени.

Результаты:

После внедрения геймификации учителя отмечают резкое повышение вовлеченности учеников. Они активно участвуют в уроках, задают вопросы и проявляют интерес к учебному материалу. Ученики стали лучше запоминать информацию и развивать критическое мышление через обсуждение различных исторических аспектов.

Какие дополнительные элементы геймификации можно было бы внедрить для усиления эффекта на вовлеченность учеников? Какие потенциальные риски существуют при использовании геймификации в образовательных процессах?

Тема 10. Исторические реконструкции в формате 3D

1. Творческое задание.

Виртуальный музей

Цель: создать концепцию виртуального музея, посвященного определенному культурно-историческому объекту или эпохе.

Инструкции:

1. Выберите культурно-исторический объект (например, замок, храм, город или артефакт).
2. Исследуйте его историю и значение в культуре.
3. Разработайте концепцию виртуального музея, включающего:
 - 3D-модель выбранного объекта.
 - Интерактивные элементы (например, аудиогиды, тексты о значении объектов).
 - Раздел с интересными фактами и мифами, связанными с объектом.
4. Подготовьте презентацию (слайды, видео или интерактивный прототип), в которой представьте вашу концепцию.

2. Творческое задание.

Реконструкция исторического события

Цель: используя виртуальные технологии, воссоздать историческое событие.

Инструкции:

1. Выберите одно известное историческое событие (например, битва, коронация, строительство памятника).
2. Произведите исследование: изучите детали события, участников, обстановку.
3. Создайте 3D-реконструкцию события с помощью специализированных программ (например, Blender, SketchUp).
4. Напишите сценарий, который будет сопровождать вашу видеореконструкцию. Включите комментарии о значении события для культуры.
5. Представьте ваше видео на платформе (YouTube, Vimeo) или на уроке.

3. Творческое задание.

Виртуальная экскурсия по историческому месту

Цель: создать виртуальную экскурсию по историческому объекту или месту.

Инструкции:

1. Выберите историческое место (например, древний город, музей, памятник).
2. Используйте программное обеспечение для создания виртуальной экскурсии (например, Artsteps, Instagram, YouTube).
3. Разработайте маршрут экскурсии, отметив ключевые точки интереса.
4. Подготовьте описание для каждой точки с использованием аудио, текста и изображений.
5. Реализуйте интерактивные элементы, такие как викторины или вопросы к участникам.
6. Поделитесь вашей виртуальной экскурсией с однокурсниками или в онлайн-сообществе.

Тема 11. Инфографика средствами PowerPoint, Canva, Prezi.

1. Творческое задание.

В этом задании вам предстоит создать инфографику на одну из выбранных тем: «Внутренняя и внешняя политика первых русских князей», «Экологические проблемы современного мира» или «Технологические образовательные тренды современности».

Выберите один из инструментов – PowerPoint, Canva или Prezi для создания вашей инфографики.

1. Исследование и анализ:

Изучите выбранную тему, соберите ключевую информацию и статистические данные.

2. Планирование:

Составьте структуру вашей инфографики. Определите, какие элементы (текст, изображения, графики) нужно включить для лучшего восприятия информации.

3. Дизайн:

Используйте выбранный инструмент для разработки визуального оформления вашей инфографики. Обратите внимание на цветовые схемы, шрифты и общий стиль.

4. Презентация:

Подготовьте краткое объяснение вашей инфографики, чтобы представить её в классе или группе. Объясните, почему вы выбрали именно такую подачу информации. Не забудьте добавить уникальные элементы: схемы, таблицы, иконы, чтобы сделать вашу работу более яркой и интересной.

Тема 12. Проектирование урока истории/обществознания с применением цифровых средств визуализации учебного материала.

1. Проект

Тема: «Великие открытия и их влияние на развитие цивилизаций»

Этапы реализации проекта:

1. Исследование темы:

- Студенты делятся на группы и выбирают одно великое открытие (например, открытие Америки, кругосветное плавание, изобретение парового двигателя).

- Каждая группа собирает информацию о своем открытии, включая даты, ключевых личностей, последствия для цивилизаций.

2. Работа с цифровыми инструментами:

- Использование инструментов для визуализации информации (например, инфографика, карты, временные шкалы). Учащиеся могут воспользоваться такими платформами, как Canva, Piktochart или Google Maps.

- Создание видеопрезентаций с помощью программных средств (например, Adobe Spark или Prezi), чтобы визуализировать свое исследование.

3. Презентация результатов:

- Каждая группа презентует свой проект, используя ранее созданные визуализации. Презентация должна быть интерактивной, чтобы вовлечь класс в обсуждение.

- По завершении каждой презентации, другие учащиеся могут задавать вопросы и обсуждать представленные материалы.

4. Рефлексия:

- Обсуждение в группе: как цифровые инструменты помогли лучше понять тему, что нового узнали о великих открытиях.

- Написание короткого эссе на тему личного вклада открытий в развитие общества и культуры.

Ожидаемые результаты: - Учащиеся изучат историю великих открытий и смогут визуально представить их значение. - Освоят навыки работы с цифровыми инструментами и научатся эффективно презентовать информацию.

2. *Тестирование*

1. Какое цифровое средство визуализации является наиболее эффективным для отображения временных линий исторических событий?

- Презентация PowerPoint
- Инфографика
- Видео
- Онлайн-кабинеты

2. Какое из следующего программного обеспечения чаще всего используется для создания интерактивных карт?

- Google Earth
- Microsoft Word
- Adobe Photoshop
- Trello

3. Какое преимущество имеют видеоролики при преподавании истории/обществознания?

- Они занимают больше времени
- Они способны передать информацию в динамичном формате
- Они сложны для восприятия
- Они не взаимодействуют с учащимися

4. В каком из перечисленных случаев считается наиболее уместным использовать виртуальную реальность на уроке истории?

- При изучении биографий исторических личностей
- При пропуске урока
- Для проверки знаний перед контрольной работой
- Для прохождения тестов

5. Какой из методов визуализации способствует развитию критического мышления у учащихся? а) Чтение учебника

- Проектная работа с использованием доступных онлайн-ресурсов
- Заполнение рабочих тетрадей
- Решение задач по истории

6. Чем является карта-памятка?

- a) Упрощенной версией учебника
 - b) Инструментом для визуализации и запоминания ключевых понятий
 - c) Методом контроля понимания материала
 - d) Учебным пособием для учителей
7. Какой вид презентации является наиболее удобным для работы в группе на уроке?
- a) Статическая презентация
 - b) Интерактивная доска
 - c) Мультимедийный фильм
 - d) Лекция в устной форме
8. Для чего используется система управления обучением (LMS) в контексте преподавания истории?
- a) Для хранения учебного материала
 - b) Для контроля успеваемости учащихся
 - c) Для создания совместных проектов
 - d) Все перечисленные варианты
9. Какой из цифровых инструментов может быть полезен для создания 3D-моделей исторических артефактов?
- a) Canva
 - b) SketchUp
 - c) Word
 - d) Excel
10. Почему важно использование цифровых средств визуализации в обучении?
- a) Они делают уроки быстрее
 - b) Они помогают удерживать внимание и улучшать мотивацию учащихся
 - c) Учащиеся могут пользоваться только глубокими книгами
 - d) Учителя могут работать без подготовки

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

1. Что такое визуализация учебного материала?
2. Какие виды визуализации существуют?
3. В чём преимущества использования цифровых средств визуализации в обучении?
4. Как цифровые средства визуализации помогают улучшить восприятие информации?
5. Какие основные принципы создания эффективной визуализации?
6. Какие инструменты и программы можно использовать для создания цифровых средств визуализации?
7. Что такое инфографика и как её можно использовать в учебном процессе?
8. Как использовать ментальные карты для структурирования информации?
9. В чём особенности визуализации данных с помощью диаграмм и графиков?
10. Как применять скрайбинг для объяснения сложных концепций?
11. Какие возможности предоставляют интерактивные доски и панели для визуализации учебного материала?
12. Как выбрать наиболее подходящий тип визуализации для конкретной учебной задачи?
13. Какие проблемы могут возникнуть при использовании цифровых средств визуализации и как их решить?
14. Какова роль преподавателя в процессе внедрения цифровых средств визуализации в учебный процесс?

15. Приведите примеры успешного применения цифровых средств визуализации в различных учебных дисциплинах.

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 форматов чаще всего используется для создания интерактивной визуализации данных? Ответ аргументируйте. а) PDF б) PPT в) HTML5 г) DOCX	в) HTML5. HTML5 является наиболее предпочтительным форматом для создания интерактивной визуализации данных, поскольку он поддерживает различные технологии, такие как JavaScript и CSS, которые позволяют создавать динамичные и отзывчивые графические интерфейсы.	1
2.		Какой из данных инструментов используется для создания видеоуроков? а) Adobe Illustrator б) Camtasia в) Notion г) Trello	б) Camtasia	3
3.		Какая программа наиболее популярна для работы с электронными таблицами? а) Microsoft Word б) Microsoft Excel в) Microsoft Access г) Microsoft Publisher	б) Microsoft Excel	2
4.		Какой инструмент позволяет визуализировать данные в виде 3D моделей? а) Google Sheets б) Blender в) Microsoft Paint г) PowerPoint	б) Blender	1
5.		Какое средство лучше всего подходит для создания презентаций? а) Adobe Photoshop б) Prezi в) Notepad г) Google Chrome	б) Prezi	1

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
6.	Комбинированное задание	Приведите пример успешного применения цифровых средств визуализации на уроке по вашему предмету. Ответ аргументируйте.	<p>Одним из успешных примеров применения цифровых средств визуализации на уроке истории является использование картографических приложений, таких как Google Earth.</p> <p>Учитель может продемонстрировать изменения границ стран на протяжении различных исторических периодов, сопровождая это визуальными эффектами, которые показывают, как территория и население трансформировались.</p> <p>Аргумент: Ученики могут взаимодействовать с картой, исследуя разные регионы и исторические события, что помогает им лучше понять исторический контекст и географическую привязку различных событий.</p>	15
7.		Как вы думаете, какие тенденции развития цифровых средств визуализации можно ожидать в будущем?	<p>В будущем можно ожидать, что цифровые средства визуализации будут становиться все более интерактивными и персонализированными. Ожидается рост использования технологий виртуальной и дополненной реальности, что позволит создавать immersive-опыты, где студенты смогут "погружаться" в исторические события или посещать виртуальные музеи.</p> <p>Также, вероятно, будет увеличено применение искусственного интеллекта для анализа данных и создания индивидуальных образовательных маршрутов, основанных на интересах и уровне знаний каждого ученика. Визуализация больших объемов данных также станет более доступной, что поможет в анализе сложных исторических процессов.</p>	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
8.		Какие цифровые средства визуализации вы считаете наиболее эффективными для использования в учебном процессе?	Среди цифровых средств визуализации, которые можно считать наиболее эффективными для учебного процесса, выделяются интерактивные карты, инфографика, трехмерные модели и платформы для создания виртуальной реальности. Интерактивные карты помогают ученикам лучше понять географические и исторические контексты, а инфографика позволяет наглядно представлять сложные данные. Трехмерные модели, например, могут использоваться для изучения анатомии или архитектуры, а виртуальная реальность предоставляет возможность погружения в изучаемую тему, делая обучение более увлекательным. Эти средства способствуют активному вовлечению учеников в процесс обучения и улучшают понимание материала.	15
9.		В чём преимущества использования цифровых средств визуализации перед традиционными методами обучения?	Преимущества использования цифровых средств визуализации перед традиционными методами обучения заключаются в их способности привлекать внимание учеников и повышать уровень вовлеченности. Цифровые средства позволяют представлять информацию в интерактивной и понятной форме, что способствует лучшему усвоению материала. Кроме того, они позволяют адаптировать учебный процесс под индивидуальные потребности учащихся, благодаря чему каждый может изучать материал в своем темпе. Использование технологий облегчает доступ к актуальным данным и современным инструментам, а также развивает навыки работы с	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			цифровыми форматами, которые важны в современном мире.	
10.		С какими проблемами может столкнуться преподаватель при использовании цифровых средств визуализации? Предложите способы их решения.	Преподаватели могут столкнуться с несколькими проблемами при использовании цифровых средств визуализации. Во-первых, это технические трудности, такие как сбои в работе программного обеспечения или недостаточная квалификация пользователей. Для решения этой проблемы можно проводить регулярные обучающие сессии для преподавателей и студентов, а также иметь под рукой техническую поддержку. Во-вторых, существует риск перегрузки информацией, когда ученики могут теряться в большом объеме визуализируемых данных. Чтобы избежать этого, важно заранее планировать, какие именно элементы визуализации будут использоваться, и сосредоточиться на наиболее важных аспектах материала, создавая четкие инструкции и подсказки. В-третьих, некоторые учащиеся могут столкнуться с проблемами, связанными с доступом к цифровым ресурсам, например, из-за недостатка оборудования или интернета. Преподавателям стоит предусмотреть альтернативные варианты, такие как предоставление материалов в оффлайн-формате или использование дополнительных учебных пособий.	
Код и наименование проверяемой компетенции ПК-6				

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
11.	Задания закрытого типа	Какой инструмент можно использовать для создания ментальных карт? Ответ аргументируйте. а) Microsoft Word б) Canva в) Google Slides г) MindMeister	г) MindMeister Аргумент: MindMeister — это онлайн-инструмент, специально разработанный для создания ментальных карт, который позволяет визуализировать идеи и организовывать информацию. Microsoft Word, Canva и Google Slides могут быть использованы для создания визуального контента, но они не являются специализированными инструментами для ментальных карт.	1
12.		Какой тип графиков лучше всего подходит для отображения изменений во времени? а) Столбчатый график б) Круговая диаграмма в) Линейный график г) Диаграмма Венна	г) Диаграмма Венна	1
13.		Что из перечисленного не является типом интерактивной визуализации? а) Дашборд б) Статистическая таблица в) Виртуальная реальность г) Анимация	б) Статистическая таблица	1
14.		Какое из нижеперечисленных средств не является визуализацией учебного материала? а) Инфографика б) Электронный учебник в) Текстовый документ г) Видео лекция	в) Текстовый документ	1
15.		Какие инструменты и программы можно использовать для создания цифровых средств визуализации? а) PowerPoint, Canva, Visme; б) Adobe Photoshop, Gimp, Inkscape; в) все перечисленные варианты.	а) PowerPoint, Canva, Visme;	1

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
16.	Задания открытого типа	Приведите примеры использования инфографики в учебном процессе. Аргументировано расскажите о её преимуществах.	Инфографика в учебном процессе может использоваться в различных формах и для различных целей. Например, с её помощью можно визуализировать сложные концепции, такие как циклы в экологии, исторические события или математические формулы. Инфографика помогает представить данные в сжатом и доступном виде, что способствует быстрому усвоению информации. В классах она может быть использована для создания постеров или слайдов, которые подчеркивают ключевые моменты темы. Также инфографика может применяться в учебниках и электронных ресурсах для объяснения и сравнения данных, что делает обучение более интерактивным и увлекательным. Преимущества инфографики в учебном процессе многообразны. Во-первых, она способствует развитию визуального восприятия информации, что уменьшает когнитивную нагрузку на учащихся и делает материал более запоминающимся. Во-вторых, использование инфографики помогает развивать критическое мышление, поскольку учащиеся учатся анализировать визуальные данные и выявлять закономерности. Кроме того, она делает материал более интересным и мотивирующим, что может повысить уровень вовлеченности студентов и их желание участвовать в учебном процессе.	10
17.		Расскажите о роли преподавателя в процессе внедрения цифровых средств визуализации в учебный процесс.	Роль преподавателя в процессе внедрения цифровых средств визуализации в учебный процесс является ключевой, так как именно он не только выбирает и интегрирует технологии в	10

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			<p>обучение, но и адаптирует педагогические методы к их возможностям. Преподаватель должен обладать достаточными знаниями и навыками работы с цифровыми инструментами, чтобы эффективно использовать их для улучшения восприятия материала и повышения заинтересованности студентов. Он также отвечает за создание интерактивной среды, где учащиеся могут активно участвовать в процессе, используя визуальные средства для анализа, синтеза информации и решения проблем. Важно, чтобы преподаватель умел соединить традиционные и цифровые методы обучения, стимулируя критическое мышление и креативность у студентов. Таким образом, он становится не только источником знаний, но и фасилитатором, поддерживающим создание активного и вовлеченного образовательного пространства.</p>	
18.		<p>Какие возможности предоставляют интерактивные доски и панели для визуализации учебного материала?</p>	<p>Интерактивные доски и панели предоставляют множество возможностей для визуализации учебного материала, включая возможность демонстрации мультимедийного контента, интерактивные занятия, возможность рисования и написания прямо на экране, а также использование различных приложений для создания интерактивных упражнений и тестов. Эти инструменты помогают учителям делать уроки более увлекательными и увлекающими, стимулируют активное участие студентов и упрощают представление сложной информации в доступной форме. К тому же, они позволяют реализовывать групповые задания и совместную работу учащихся,</p>	10

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			что способствует развитию коммуникативных навыков и критического мышления.	
19.		Как можно использовать ментальные карты для структурирования информации?	Ментальные карты являются эффективным инструментом для структурирования информации, так как они позволяют визуализировать связи между различными понятиями и идеями. В процессе создания ментальной карты, центральная тема располагается в центре, и от неё расходятся основные подкатегории, что помогает организовать мысли и идеи в логичной последовательности. Эти карты могут быть использованы для мозгового штурма, подготовки к экзаменам, написания эссе или проектной работы. Они также способствуют запоминанию информации, так как визуальные ассоциации помогают лучше усваивать материал. К тому же, ментальные карты облегчают процесс анализа и синтеза информации, позволяя быстро находить важные связи и выделять ключевые моменты.	10
20.		Опишите основные принципы создания эффективной визуализации.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ясность: Визуализация должна быть понятной и легко воспринимаемой. Избегайте сложных графиков и перегруженных элементов, используйте четкие и простые обозначения. 2. Согласованность: Используйте единый стиль оформления, цветовую палитру и шрифты на протяжении всей визуализации, чтобы создать гармоничное восприятие. 3. Фокусировка на ключевых данных: Выделяйте важнейшую информацию, чтобы зритель мог быстро понять суть представленных данных. Это можно 	15

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			<p>сделать с помощью цветового контраста или увеличения размеров шрифта. 4. Использование подходящих графических форматов: Выбирайте тип визуализации (графики, диаграммы, инфографика), который наиболее соответствует типу данных и цели представления. 5. Логическая структура: Информация должна быть организована и представлена в логическом порядке. Это поможет зрителю легко следить за ходом мысли. 6. Интерактивность: Если возможно, добавьте интерактивные элементы, которые позволят пользователю взаимодействовать с данными и глубже их исследовать. 7. Обратная связь: Тестируйте визуализацию на целевой аудитории и учитывайте их отзывы для улучшения восприятия</p>	

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>	5/5	5	В течение одного семестра
2.	<i>Выполнение практического задания</i>	1/5	5	В рамках тематического плана
3.	<i>Тестирование</i>	3/5	15	В рамках тематического плана
4.	<i>Репродуктивное задание</i>	1/5	5	В рамках тематического плана

№ п/п	Контролируемые мероприятия	Количество мероприятий / баллы	Максимальное количество баллов	Срок представления
5.	<i>Кейс-задача</i>	2/10	20	В рамках тематического плана
6.	<i>Задание открытого типа</i>	1/5	10	В рамках тематического плана
7.	<i>Творческое задание</i>	2/10	20	В рамках тематического плана
8.	<i>Проект урока</i>	1/10	10	В рамках тематического плана
Всего			90	-
Блок бонусов				
9.	<i>Посещение занятий</i>	18/0,5	10	В конце семестра
Всего			10	-
Дополнительный блок**				
10.	<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: мошр.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)

<p>1. Компьютерное оборудование</p> <ul style="list-style-type: none"> – Персональные компьютеры или ноутбуки для обучающего и обучающихся с достаточной производительностью. – Проекторы или интерактивные панели для отображения материалов на занятиях. <p>2. Программное обеспечение</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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). <p>3. Интернет-соединение</p> <ul style="list-style-type: none"> – Быстрое и стабильное подключение к интернету для доступа к онлайн-ресурсам, платформам и базам данных. <p>4. Образовательные платформы</p> <ul style="list-style-type: none"> – Системы управления обучением (LMS) (например, Moodle, Google Classroom) для организации и проведения курсов. – Онлайн-ресурсы для взаимодействия (WhatsApp, Telegram) для общения со студентами. <p>5. Мультимедийные ресурсы</p>	
--	--

- 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 присут-

ствие ассистента (ассистентов), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь (занять рабочее место, передвигаться по аудитории, прочитать задание, оформить ответ, общаться с преподавателем).