



Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ»

454091, г. Челябинск, ул. Орджоникидзе, д. 1. Тел./факс (351) 237-07-00, 217-02-89 E-mail: uralgufk@mail.ru
ОКПО 02926701, ОГРН 1027402926484, ИНН/ КПП 7451002420/745101001

**Межотраслевой региональный центр повышения квалификации и
профессиональной переподготовки кадров ФГБОУ ВО «УралГУФК»**

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации
«Использование цифрового контента при организации образовательного
процесса в организациях высшего образования»**

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Использование цифрового контента при организации образовательного процесса в организациях высшего образования» учитывает требования профессионального стандарта «Педагог профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного профессионального образования», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации 8 сентября 2015г. №608н, и ориентирована на развитие обобщенной трудовой функции «Преподавание по программам бакалавриата, специалитета, магистратуры и ДПП, ориентированным на соответствующий уровень квалификации» (код I).

Цель и задачи реализации программы	Цель программы: освоение слушателями приемов организации учебной деятельности, методов и методик применения информационно-коммуникационных средств, ресурсов и технологий в аудиторной и самостоятельной учебной деятельности обучающихся в образовательных организациях высшего образования. Задачи программы: 1 Изучить концептуальные и теоретические подходы, определяющие необходимость и условия эффективного использования цифрового контента в учебном процессе. 2 Освоить проектирование методов использования цифрового контента в учебном процессе. 3 Освоить методы управления учебной деятельностью на основе использования цифрового контента. 4 Овладеть применением современных технологий для решения задач организации и управления учебным процессом.
Трудоемкость программы	36 часов
Категория слушателей	Преподаватели образовательных организаций высшего образования
Планируемые результаты обучения	В результате освоения программы слушатель должен: <i>знать:</i> – систему научных понятий и терминов, связанных с методикой использования цифрового контента в учебном процессе; – организационные схемы использования цифрового контента при проведении учебных занятий различного типа;

	<ul style="list-style-type: none"> – структуру информационной образовательной среды, порядок ее проектирования и реализации; <p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – оценивать и анализировать результативность использования цифрового контента в учебном процессе; – осуществлять планирование использования различных способов цифрового контента при преподавании учебной дисциплины; – организовать деятельность обучающихся при проведении учебных занятий, в их самостоятельной работе с использованием различных способов цифрового контента; <p><i>владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – методами использования цифрового контента в обучении; – методами построения информационной образовательной среды и организации учебной деятельности на их основе; – современными методами оценки деятельности обучающегося.
Содержание программы	<p>Раздел 1 Человек цифровой эпохи и smart-общество</p> <p>1.1 Трансформирующая роль образования. 3L-концепция образования (Long Life Learning)</p> <p>1.2 Приоритетные направления в образовании (Digital Humanities, E-Learning, MOOC).</p> <p>Раздел 2 3 D в учебном процессе</p> <p>2.1 Формы 3 D: изображения, фильмы, 3 D демонстрации, интерактивные визуализации, аппаратные и программные симуляторы (VR)</p> <p>2.2 Визуализация в обучении. Приложения для визуализации</p> <p>Раздел 3 Облачные сервисы в учебном процессе (Dropbox, Яндекс.Диск)</p> <p>3.1 Zotero и облачные сервисы</p> <p>3.2 Использование облачных сервисов в учебном процессе</p> <p>Раздел 4 Вебинар как технология проведения учебных занятий</p> <p>4.1 Организация вебинара</p> <p>4.2 Визуальное и звуковое оформление вебинара</p> <p>Раздел 5 Геймификация в учебном процессе</p> <p>5.1 Педагогический дизайн игры</p> <p>5.2 Игровое пространство и структура игры</p> <p>Раздел 6 Подкастинг и водкастинг в учебном процессе</p> <p>6.1 Подготовка подкаста</p> <p>6.2 Подготовка подкаста</p> <p>Раздел 7 Открытые образовательные ресурсы в учебном процессе</p> <p>7.1 Обзор открытых образовательных ресурсов</p> <p>7.2 Использование открытых образовательных ресурсов в учебном процессе</p>
Итоговая аттестация	Экзамен
Вид документа, выдаваемого после завершения обучения	Удостоверение о повышении квалификации установленного образца