



Государственное профессиональное образовательное  
автономное учреждение Ярославской области

**Ярославский педагогический колледж**

---

Принята на заседании  
отдела по инновационной  
деятельности  
протокол № 1  
от 02.09.2024 года

УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора  
от 02.09.2024  
№ 199

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Цифровая грамотность»**

*Направленность: техническая*

*Возраст обучающихся: от 15 лет*

*Срок реализации программы: 1 год*

Составители:

Савельева Л.Н.,

педагог дополнительного образования,

Лунева Е.С., старший методист

Ярославль

2024

## Содержание

	стр.
1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план.....	8
3. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	12
4. Обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	18
5. Список литературы.....	19

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровая грамотность» (далее – Программа) имеет техническую направленность. В современной образовательной среде цифровые технологии играют все более важную роль. Они предоставляют широкий спектр возможностей для улучшения процесса обучения и создания инновационных методик. Они необходимы для успешного взаимодействия с обучающимися и создания стимулирующей и интерактивной образовательной среды.

Цифровая грамотность — это набор знаний, навыков и умений, необходимых для эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернета.

Актуальность цифровой грамотности современного человека обусловлена следующими факторами:

- требования рынка труда. Будущая профессиональная деятельность обучающихся определяет необходимые навыки общепользовательской, общепедагогической и предметно-педагогической ИКТ-компетентностей. В эпоху цифровой трансформации образования ценятся способности эффективно использовать информационные технологии, а также готовность к обучению новым цифровым навыкам.

- Профессиональное развитие. Цифровая грамотность важна для повышения профессиональной эффективности. Она позволяет специалистам быть более продуктивными и адаптивными к изменениям в сфере технологий.

Цифровая грамотность охватывает широкий спектр навыков и умений, необходимых для эффективной работы в современной профессиональной сфере. Она способствует развитию у обучающихся умения пользоваться компьютерными программами и графическими редакторами. Владение ИКТ-компетенциями совершенствует личность, повышает конкурентоспособность, упрощает жизнедеятельность человека в 21 веке.

Создание данной программы вызвано необходимостью совершенствования содержания дополнительного образования, в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 07 мая 2024 г. "О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года». Формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся. Саморазвитие и самосовершенствование молодёжи в работе с

информационными технологиями помогут им в социализации личности и её самовыражении, общении со сверстниками, формировании современной личности, развитии творческих способностей, расширении кругозора, укреплении собственного авторитета в глазах сверстников и взрослых.

**Цель Программы** – содействовать формированию гармонично-развитой личности путем развития у обучающихся способности уверенно применять информационно-коммуникативные технологии (далее - ИКТ) и интегрирования цифровой грамотности с профессиональной общепедагогической ИКТ-компетентностью.

**Задачи Программы:**

- развить у обучающихся способности применять информационно-коммуникативные технологии в повседневной жизни и в будущей профессиональной деятельности;
- познакомить с современными российскими цифровыми образовательными сервисами и платформами;
- сформировать умения пользоваться компьютерными программами и графическими редакторами;
- способствовать развитию критического мышления и способности оценивать и анализировать информацию;
- развивать умения эффективно коммуницировать и сотрудничать с помощью цифровых инструментов, а также понимание этических и безопасных аспектов работы в сети.

После изучения программы обучающиеся должны **знать:**

- правила информационной безопасности и цифрового этикета;
- современные российские цифровые образовательные сервисы и платформы;

**уметь:**

- применять информационно-коммуникативные технологии в повседневной жизни и в будущей профессиональной деятельности;
- пользоваться компьютерными программами и графическими редакторами;
- оценивать и анализировать информацию в сети интернет;
- эффективно коммуницировать и сотрудничать с помощью цифровых инструментов.

**Возрастная категория обучающихся** по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе - от 15 лет.

**Срок реализации Программы:** 1 год.

**Режим занятий:** по 2 часа 2 раза в неделю, в год 144 часа.

**Формы занятий:** беседа, презентация, демонстрация, практика, веб-занятие (онлайн-конференции, практические работы в программе), медиа-лекция (видео, слайд-презентация, текстовая с гиперссылками на медиа-объекты).

### **Отличительные особенности**

Программа «Цифровая грамотность» авторская, вариативная, может быть изменена, дополнена, скорректирована в зависимости от условий, имеющих в образовательной организации, контингента обучающихся, новшеств в ИКТ технологиях.

Содержание Программы строится по модульному принципу. Каждый из модулей имеет определенную цель. Тематика заданий на практических занятиях ориентирована на область будущей профессиональной деятельности обучающихся, что позволит им уже в процессе обучения создать свою базу методических и дидактических наработок. Каждый модуль завершается проведением обучающимися мастер-класса для студентов и педагогов колледжа по тематике модуля.

### **Дидактические принципы реализации программы**

**Принцип деятельности.** Создание условий, при которых обучающиеся не просто получают готовую информацию, а сами добывают и анализируют ее. Обучающиеся становятся активными участниками образовательного процесса.

**Принцип учёта эмоциональной сложности.** Создание благоприятного эмоционального фона, формирование положительных эмоций от проведенных занятий, созданного продукта.

**Принцип доступности.** Учёт образовательного уровня, познавательных и личностных возможностей, профессиональной подготовки, характера и опыта обучающихся.

**Принцип целенаправленности.** Создание организованных, методических и содержательных основ педагогического процесса.

**Принцип систематичности и последовательности.** Строгая логическая последовательность в подаче информации.

**Принцип наглядности.** Применение средств наглядности для повышения результативности обучения.

**Принцип связи обучения с жизнью.** Проверка теории с помощью практических критериев.

**Принцип индивидуализации.** Предоставление возможности каждому обучающемуся для самореализации.

Принцип сознательности и активности. Сознательная активность обучающегося и педагога в процессе обучения, направленная на достижение результата.

Принцип воспитания и развития. Направленность на формирование и развитие качеств и навыков обучающихся.

Принцип гуманистической ориентации. Уважительное отношение к каждому человеку, забота о социальном и психическом здоровье обучающихся.

**Воспитательный компонент Программы** направлен на формирование у обучающихся культуры межнационального общения в онлайн и офлайн форматах, мотивации поиска новых технических решений, необходимых для развития будущей профессиональной деятельности, на развитие личности и интереса к информационным технологиям.

Воспитательными задачами, реализуемыми в Программе, являются: воспитание чувства гордости за отечественные технические достижения; воспитание технической творческой активности, выражающейся в новизне, способности преобразовывать, склонности к творческой деятельности; формирование у обучающихся образного технического и критического мышления, умение выражать собственный замысел; развитие интереса и стремления разбираться, создавать и применять различные цифровые продукты; воспитание усидчивости, терпения и трудолюбия; формирование умения рационально использовать собственное время, планировать и адекватно анализировать результаты своей деятельности.

Решению поставленных задач способствуют:

во-первых, создание ситуации успеха для каждого обучающегося вне зависимости от личностных качеств и способностей, что стимулирует уверенность в своих силах, снятие напряжения и страха перед сложным видом деятельности, формирование положительной мотивации к данному виду деятельности и в целом к процессу познания и т.д.;

во-вторых, формирование сотрудничества и взаимоуважения, участие в совместном творческом процессе.

Занятия в объединении способствуют и нравственному воспитанию обучающихся: взаимоуважению, товарищеской взаимопомощи, воспитанию самодисциплины, способности к самоконтролю и самоуправлению.

### **Мониторинг и анализ результативности**

Для оценки эффективности освоения обучающимися данной Программы педагог дополнительного образования проводит мониторинг образовательных результатов и личностного развития обучающихся.

Параметры эффективности могут быть выбраны педагогом в соответствии с Программой.

Предметом мониторинга являются внешние образовательные цифровые продукты обучающихся, а также освоенные способы деятельности, знания, умения, которые относятся к целям и задачам курса. Основой для оценивания деятельности обучающихся, являются результаты анализа его цифрового продукта и деятельности по его созданию. Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения обучающимся минимально необходимых результатов, обозначенных в рамках тематики модуля. Проверка достигаемых обучающимися образовательных результатов производится в следующих формах: текущий контроль осуществляется по результатам выполнения практических заданий, мини дизайн-проектов; взаимооценка, публичная защита выполненных творческих работ (индивидуальных и групповых); итоговый контроль осуществляется по итогам участия в разработке и проведении мастер-классов.

Для оценки эффективности реализации программы учитывается участие обучающихся в итоговых мероприятиях, активное взаимодействие в коллективе, самостоятельное выполнение заданий по программе, разработка собственных материалов.

Формы и методы проведения мониторинга: педагогическое наблюдение, анализ способов деятельности обучающихся, их цифровых проектных работ, собеседование.

## Учебно-тематический план

№	Разделы программы	Количество часов		
		теория	практика	всего
	<b>Модуль 1. Цифровая безопасность</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>10</b>
	Тема 1.1. Защита устройства и персональных данных	2		2
	Тема 1.2. Экологическая безопасность и ресурсосбережение	2		2
	Тема 1.3. Цифровой этикет, защита психо- и физиологического здоровья	2		2
	Тема 1.4. Итоговое задание 1		4	4
	<b>Модуль 2. Создание презентаций в MS Power Point</b>		<b>14</b>	<b>14</b>
	Тема 2.1. Создание шаблона презентации		4	4
	Тема 2.2. Оформление текста и изображений		2	2
	Тема 2.3. Интерактивные возможности Power Point		1	1
	Тема 2.4. Аналоги программного обеспечения MS Power Point		1	1
	Тема 2.5. Итоговое задание 2		6	6
	<b>Модуль 3. Компьютерная графика и мультимедиа</b>	<b>4</b>	<b>18</b>	<b>22</b>
	Тема 3.1. Основы компьютерной графики и ее виды. Интерфейс программы	2		2
	Тема 3.2. Импорт и экспорт изображений. Работа с объектами. Оформление текста	2		2

Тема 3.3. Работа со страницами и слоями. Эффекты. Параметры печати		2	2
Тема 3.4. Айдентика и фирменный стиль		2	2
Тема 3.5. Логотип. Этапы создания логотипа		2	2
Тема 3.6. Брендбук. Виды и этапы создания		2	2
Тема 3.7. Визитка. Этапы создания визитки		2	2
Тема 3.8. Рекламный и социальный плакат		2	2
Тема 3.9. Итоговое задание 3		6	6
<b>Модуль 4. Искусственный интеллект</b>	<b>4</b>	<b>18</b>	<b>22</b>
Тема 4.1. Искусственный интеллект как прорывная технология. Виды программного обеспечения ИИ	2		2
Тема 4.2. Работа с решениями на основе искусственного интеллекта в качестве помощника для выполнения различных образовательных задач		3	3
Тема 4.3. Исследование и разработка: сбор и подготовка данных, разработка алгоритмов		2	2
Тема 4.4. Нейрокопирайтинг — создание текстов с использованием нейросетей		2	2
Тема 4.5. ИИ-креатор — создание контента с использованием нейросетей		2	2

Тема 4.6. Дизайнер интерфейсов с ИИ — создание пользовательских интерфейсов с использованием нейросетей.		3	3
Тема 4.7. Правила цифровой безопасности при работе с искусственным интеллектом. Авторские права	2		2
Тема 4.8. Итоговое задание 4		6	6
<b>Модуль 5. Создание визуальных элементов - таблиц, графиков, диаграмм</b>	<b>2</b>	<b>16</b>	<b>18</b>
Тема 5.1. Визуальная коммуникация, правила Джина Желязны. Работа с электронными таблицами	2	2	4
Тема 5.2. Составление графиков, диаграмм в Excel		4	4
Тема 5.3. Инфографика средствами Excel и PowerPoint		2	2
Тема 5.4. Дашборды, и их эффективное внедрение в программное обеспечение		2	2
Тема 5.5. Итоговое задание 5		6	6
<b>Модуль 6. Конструкторы для создания квестов, тренажёров и игровых задач</b>		<b>16</b>	<b>16</b>
Тема 6.1. Конструкторы для создания веб-квестов		4	4
Тема 6.2. Конструкторы тренажёров и игровых задач		6	6
Тема 6.3. Итоговое задание 6		6	6
<b>Модуль 7. Создание персонального сайта педагога</b>	<b>2</b>	<b>14</b>	<b>16</b>
Тема 7.1. Для чего нужен персональный сайт педагогу	2		2
Тема 7.2. Конструкторы сайтов		2	2

Тема 7.3. Структура сайта педагога		4	4
Тема 7.4. Правила оформления сайта педагога		2	2
Тема 7.5. Итоговое задание 7		6	6
<b>Модуль 8. Информационно-коммуникационные образовательные платформы</b>	<b>4</b>	<b>22</b>	<b>26</b>
Тема 8.1. Образовательная платформа «Сферум»	2	3	5
Тема 8.2. Образовательная платформа «Мираполис»		3	3
Тема 8.3. Сервис для онлайн-обучения «ГуглКласс»	2	2	4
Тема 8.4. Сервис для онлайн-обучения Яндекс.Практикум		2	2
Тема 8.5. Интерактивные онлайн-доски для осуществления образовательной деятельности		1	1
Тема 8.6. ISpring Suite, конструктор контента для онлайн-обучения: интерактивных курсов и тестов, диалоговых тренажеров, видеолекций в деятельности педагога		1	1
Тема 8.7. Видеозвонки и видеоконференции		4	4
Тема 8.8. Итоговое задание 8		6	6
<b>Итого</b>	<b>22</b>	<b>122</b>	<b>144</b>

## Содержание

### дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

#### Модуль 1 Цифровая безопасность

##### Тема 1.1. Защита устройства и персональных данных.

*Теория.* Принципы установки защитных паролей для устройства. Порядок работы со средствами защиты от вредоносных программ. Принципы защиты персональных данных и обеспечения конфиденциальности информации.

##### Тема 1.2. Экологическая безопасность и ресурсосбережение

*Теория.* Меры по снижению негативного воздействия цифровых технологий на окружающую среду. Принципы предупреждения рисков для психо- и физиологического здоровья при использовании цифровых технологий. Правила защиты себя и других от социальных опасностей и мошенничества в цифровой среде.

##### Тема 1.3. Тема 1.3. Цифровой этикет, защита психо- и физиологического здоровья.

*Теория.* Что такое цифровой этикет. Зачем нужен этикет в интернете. Правила цифрового этикета. Личные границы в онлайн-общении. Культура переписки в мессенджерах. Как подготовиться к видео-встречи.

##### Тема 1.4. Итоговое задание 1.

*Практика.* Разработка и оформление онлайн-памятки для внешней аудитории по теме «Цифровая безопасность».

#### Модуль 2. Создание презентаций в MS Power Point

##### Тема 2.1. Создание шаблона презентации

*Практика.* Работаем над шаблоном презентации. Сочетаем цвета и подбираем шрифты. Добавляем на слайды текст, изображения и графические элементы. Делаем презентацию опрятной с помощью инструментов выравнивания. Учимся легко и быстро копировать элементы. Оформляем шаблона презентации — добавляем заголовков, текст, сноски и картинки.

##### Тема 2.2. Оформление текста и изображений

*Практика.* Выбираем шрифты из PowerPoint и загружаем внешние. Добавляем и форматируем заголовки и текст. Выбираем изображения подходящего размера для быстрой загрузки презентации. Используем разные форматы изображений: jpeg, png, gif, webp, svg. Удаляем фон с фотографий в PowerPoint. Применяем эффекты и делаем слайды более выразительными.

##### Тема 2.3. Интерактивные возможности Power Point

*Практика.* Используем встроенные фигуры, значки, диаграммы, таблицы. Создаём анимацию и переходы между слайдами. Рисуем на слайдах

презентации. Оформляем ссылки в тексте и графических элементах. Разбираем плюсы и минусы экспорта в pdf. Добавляем анимацию, диаграмму и другие фишки в шаблон презентации.

#### Тема 2.4. Аналоги программного обеспечения MS Power Point

*Практика.* Знакомство с российскими бесплатными веб-приложениями (онлайн-сервисами) для создания презентаций.

#### Тема 2.5. Итоговое задание 2

*Практика.* Подготовка и проведение мастер-класса для студентов и преподавателей по теме модуля.

### **Модуль 3. Компьютерная графика и мультимедиа**

#### Тема 3.1. Основы компьютерной графики и ее виды. Интерфейс программы.

*Теория.* Определение компьютерной графики. Изучение видов компьютерной графики. Анализ областей применения компьютерной графики. Изучение элементов интерфейса CorelDraw.

#### Тема 3.2. Импорт и экспорт изображений. Работа с объектами. Оформление текста.

*Теория.* Изучение возможностей программы для импорта и экспорта изображений. Проведение анализа вариаций работы с объектами. Изучение возможностей оформления текста в программе.

#### Тема 3.3. Работа со страницами и слоями. Эффекты. Параметры печати.

*Практика.* Возможности программы в работе со страницами и слоями. Ознакомление с эффектами программы. Проведение анализа параметров печати.

#### Тема 3.4. Айдентика и фирменный стиль.

*Практика.* Понятия айдентики и фирменного стиля. Ознакомление с видами фирменного стиля. Основные этапы и правила разработки фирменного стиля.

#### Тема 3.5. Логотип. Этапы создания логотипа.

*Практика.* Создание логотипа. Проведение анализа узнаваемых логотипов.

#### Тема 3.6. Брендбук. Виды и этапы создания.

*Практика.* Виды брендбуков. Этапы создания брендбуков.

#### Тема 3.7. Визитка. Этапы создания визитки.

*Практика.* Этапы создания визитки. Проведение анализа критериев «успешной визитки».

#### Тема 3.8. Рекламный и социальный плакат.

*Практика.* Знакомство с основами типографики и шрифтовой композиции в создании плаката. Проведение анализа рекламных и социальных плакатов.

#### Тема 3.9. Итоговое задание 3

*Практика.* Подготовка и проведение мастер-класса для студентов и преподавателей по теме модуля.

### **Модуль 4. Искусственный интеллект**

#### Тема 4.1. Искусственный интеллект как прорывная технология.

*Теория.* Понятие «Искусственный интеллект». Разновидность искусственного интеллекта – нейросети. Задачи нейросети.

#### Тема 4.2. Работа с решениями на основе искусственного интеллекта в качестве помощника для выполнения различных образовательных задач.

*Практика.* Работа с решениями с использованием искусственного интеллекта. Возможности при выполнении различных образовательных задач.

#### Тема 4.3. Исследование и разработка: сбор и подготовка данных, разработка алгоритмов.

*Практика.* Работа с данными: сбор и подготовка. Разработка алгоритмов.

#### Тема 4.4. Нейрокопирайтинг — создание текстов с использованием нейросетей.

*Практика.* Отработка навыков по созданию текстов с помощью нейросетей. Правила и особенности работы.

#### Тема 4.5. ИИ-креатор — создание контента с использованием нейросетей.

*Практика.* Создание контента с использованием нейросетей с учетом заданной тематики.

#### Тема 4.6. Дизайнер интерфейсов с ИИ — создание пользовательских интерфейсов с использованием нейросетей.

*Практика.* Создание пользовательских интерфейсов с использованием нейросетей.

#### Тема 4.7. Правила цифровой безопасности при работе с искусственным интеллектом. Авторские права.

*Теория.* Основные правила цифровой безопасности при работе с искусственным интеллектом. Искусственный интеллект как инструмент при создании объекта авторских прав.

#### Тема 4.8. Итоговое задание 4

*Практика.* Подготовка и проведение мастер-класса для студентов и преподавателей по теме модуля.

## **Модуль 5. Создание визуальных элементов - таблиц, графиков, диаграмм.**

### Тема 5.1. Визуальная коммуникация, правила Джина Железны. Работа с электронными таблицами.

*Теория.* Как визуализировать данные в Excel. Ключевые преимущества визуализация данных. Варианты форматирования для визуализации данных.

*Практика.* Работа с электронными таблицами. Данные и формулы

### Тема 5.2. Составление графиков, диаграмм в Excel.

*Практика.* Пошаговые инструкции по созданию диаграмм в Excel. Линейные графики, графики водопада. Столбчатые диаграммы, круговые диаграммы, гистограммы, комбинированные диаграммы.

### Тема 5.3. Инфографика средствами Excel и PowerPoint

*Практика.* Создание иконок из символов и рисунков. Создание нестандартных фигур и использование их как часть создаваемой инфографики. Замена текстовой информации графическим объектом. Использование значков и иконок в диаграммах вместо легенды. Использование диаграммы для визуализации итогового значения. Сравнение с помощью «бабочки» два набора данных. При создании инфографики использовать реальные данные, которые могут меняться во времени.

### Тема 5.4. Дашборды, и их эффективное внедрение в программное обеспечение.

*Практика.* Правила использования дашбордов. Отличия от других способов визуализации данных. Создание своего дашборда.

### Тема 5.5. Итоговое задание 5

*Практика.* Подготовка и проведение мастер-класса для студентов и преподавателей по теме модуля.

## **Модуль 6. Конструкторы для создания квестов, тренажёров и игровых задач**

### Тема 6.1. Конструкторы для создания веб-квестов

*Практика.* Конструкторы Joyteka и Квестодел. Создание веб-квестов по выбранной тематике. Циничный редактор — для создания комиксов.

### Тема 6.2. Конструкторы тренажёров и игровых задач.

*Практика.* eТреники — конструктор тренажёров. Online Test Pad — конструктор опросов и кроссвордов. УДОБА — конструктор учебных ресурсов. VK Клипы — для создания учебных видеоматериалов.

### Тема 6.3. Итоговое задание 6

*Практика.* Подготовка и проведение мастер-класса для студентов и преподавателей по теме модуля.

## **Модуль 7. Создание персонального сайта педагога**

### Тема 7.1. Для чего нужен персональный сайт педагогу.

*Теория.* Что размещать на сайте педагогу. Каким должен быть сайт учителя. Рекомендации по созданию сайта. Обзор бесплатных сервисов для создания сайта.

### Тема 7.2. Структура сайта педагога.

*Практика.* Разработка макета сайта педагога. Создание личного сайта с использованием одной из платформ.

### Тема 7.3. Итоговое задание 7

*Практика.* Подготовка и проведение мастер-класса для студентов и преподавателей по теме модуля.

## **Модуль 8. Информационно-коммуникационные образовательные платформы**

### Тема 8.1. Образовательная платформа «Сферум».

*Теория.* Обзор возможностей платформы «Сферум». Изучение этапов создания учебного профиля. Знакомство с полномочиями администратора.

*Практика:* Подбор инструментов для создания учебного профиля. Создание личного учебного профиля.

### Тема 8.2. Образовательная платформа «Мираполис».

*Теория.* Обзор возможностей платформы «Мираполис». Изучение этапов создания учебного профиля. Знакомство с полномочиями администратора.

*Практика:* Подбор инструментов для создания учебного профиля. Создание личного учебного профиля.

### Тема 8.3. Сервис для онлайн-обучения «Гугл Класс».

*Теория.* Обзор возможностей сервиса «Гугл Класс». Функции для учителя. Функции для обучающихся. Интерфейс сервиса.

*Практика.* Создание онлайн занятия на платформе «Гугл Класс» для дистанционного обучения.

### Тема 8.4. Сервис для онлайн-обучения Яндекс.Практикум.

*Практика.* Создание онлайн занятия в Яндекс.Практикуме.

### Тема 8.5. Интерактивные онлайн-доски для осуществления образовательной деятельности.

*Практика.* Создание заданий с использованием интерактивной онлайн-доски.

### Тема 8.6. ISpring Suite, конструктор контента для онлайн-обучения: интерактивных курсов и тестов, диалоговых тренажеров, видеолекций в деятельности педагога.

*Практика.* Создание интерактивных тестов, диалоговых тренажеров, видеолекций с использованием конструктора ISpring Suite.

#### Тема 8.7. Видеозвонки и видеоконференции

*Практика.* Создание видеоконференции с различным количеством участников на платформе «Сферум», «ГуглКласс», «ЯндексТелемост». Аprobация видеозвонков.

#### Тема 8.8. Итоговое задание 8

*Практика.* Подготовка и проведение мастер-класса для студентов и преподавателей по теме модуля.

## **Обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **Методическое обеспечение**

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы представлено:

- педагогическими технологиями: игровые, информационно-коммуникативные, кейс-технология, технология развития критического мышления, технология проблемного обучения;
- практико-ориентированными методами, стимулирующими инициативу и самостоятельность обучающихся: практикумы, мастер-классы, проектирование (дизайн-концепция), работа с программой, работа в среде разработки, приемы геймификации;
- диалоговыми формами общения участников образовательных отношений: беседа, диалог, дискуссия, рассуждения, обмен мнениями, информативный диалог;
- дидактическими материалами: демонстрационные и раздаточные материалы, презентации, инструкции, задания, упражнения, образцы;
- контрольно-измерительными материалами: тестовые задания, анкеты, диагностические материалы.

Данная Программа предусматривает как аудиторную форму работы, так и консультативную. При необходимости используются дистанционные формы занятий.

### **Материально-техническое и информационное обеспечение**

Кабинет для занятий, соответствующий СанПиН. Компьютер, проектор, экран, персональные компьютеры с подключением веб-камеры и микрофона, с лицензионным программным обеспечением и выходом в сеть Интернет. Операционная система MS Windows, текстовый редактор Microsoft MS Word, дистрибутив Microsoft Office, антивирусные программы Kaspersky Anti-Virus, Dr.Web, Microsoft PowerPoint, Windows Movie Maker.

## Список литературы

### Для педагога:

1. Алиева Э.Ф., Алексеева А.С., Ванданова Э.Л., Карташова Е.В., Резапкина Г.В. Цифровая переподготовка: обучение цифровой грамотности образовательных организаций // Образовательная политика. 2020. № 1 (81). С. 54–61.
2. Антонова Д.А., Оспенникова Е.В., Спирин Е.В. Цифровая трансформация системы образования. Проектирование ресурсов для современной цифровой учебной среды как одно из ее основных направлений // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. 2019. № 14. С. 5–37.
3. Бороненко Т.А., Кайсина А.В., Федотова В.С. Развитие цифровой грамотности школьников в условиях создания цифровой образовательной среды // Перспективы науки и образования. 2019. № 2 (38). С. 167–193.
4. Буцык С.В. «Цифровое» поколение в образовательной системе российского региона: проблемы и пути решения // Открытое образование. 2019. № 1. С. 27–33.
5. Гэйбл Э. Цифровая трансформация школьного образования. Международный опыт, тренды, глобальные рекомендации [Текст] / пер. с англ.; под науч. ред. П. А. Сергоманова; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2019. — 108 с.
6. Дроздов, Н.Н. «Понятный интернет» Министерство социальной политики, 2023
7. Ефимова, Л.Л., Кочерга, С.А. Информационная безопасность детей: российский и зарубежный опыт: Монография. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2023. – 66 с.
8. Кондаков, И. С. Сергеев; под науч. ред. В. И. Блинова Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения / П. Н. Биленко, В. И. Блинов, М. В. Дулинов, Е. Ю. Есенина, А. М. – М.: Издательство «Перо», 2019. – 98 с.
9. Кузьмина, М.В., Формирование цифровой грамотности обучающихся: Методические рекомендации для работников образования в рамках реализации Федерального проекта «Цифровая образовательная среда»
10. Морозов А.В., Самборская Л.Н. Профессионализм учителя как важнейший ресурс и детерминанта качества педагогической деятельности в условиях цифровой образовательной среды // Казанский педагогический

журнал. 2018. № 6 (131). С. 43–48. Кравченко, А.И. Методология и методы социологических исследований. Учебник. М.: Юрайт, 2019. – 119 с.

11. Мухин О.И. Формирование таланта в эпоху цифровизации. Модель обучения одаренных и талантливых учащихся // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. 2019. № 13. С. 19–33.

12. Слугина, Н. Активные пользователи социальных сетей Интернета. СПб.: Питер, 2013. – 30 с.

Для обучающихся

1. Бирюков А.А. Информационная безопасность. Защита и нападение // ДМК-Пресс, 2019 г.

2. Блау М.Г. Удивительней интернет // ЭНАС-КНИГА, 2019 г.

3. Дариуш Емельняк Свобода, правила, конфликты. Как работает «Википедия» // Дискурс, 2018 г.

4. Дэна Бойд: Все сложно. Жизнь подростков в социальных сетях // ВШЭ, 2020 г.

5. Левина Л.Т. Мобильные приложения и полезные сайты // АСТ, 2021г.

6. Щербина А.А. Интернет для ваших родителей // ВНУ, 2022 г.