

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«Красноярский государственный педагогический университет
им. В.П. Астафьева»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

МОДУЛЬ ПО ВЫБОРУ 1

Интерактивный образовательный контент

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **D8 Информатики и информационных технологий в образовании**

Учебный план 44.04.01 Информатика и цифровая трансформация образования (очное, 2026) (1).plx
Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы
Информатика и цифровая трансформация образования
Выпускающая кафедра: информатики и информационных технологий в образовании

Квалификация **магистр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **5 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 180 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 149,85

контактная работа во время
промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
Неделя	13			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	6	6	6	6
Лабораторные	24	24	24	24
Контроль на промежуточную аттестацию (экзамен)	0,15	0,15	0,15	0,15
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	30,15	30,15	30,15	30,15
Сам. работа	149,85	149,85	149,85	149,85
Итого	180	180	180	180

Программу составил(и):

кпн, Доцент, Ломаско П.С. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 126)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы

Информатика и цифровая трансформация образования

Выпускающая кафедра: информатики и информационных технологий в образовании

утвержденного учёным советом вуза от 24.06.2026 протокол № 10.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.05.2026 г. № 8

Зав. кафедрой д-р пед. наук, профессор Пак Н.И.

Согласовано с представителями работодателей на заседании НМС УГН(С), протокол №_8 от 14.05.2026 г.

Председатель НМС УГН(С) Аешина Е.А.

14.05.2026 г.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

формирование способности и готовности обучающихся к применению интерактивного образовательного контента при осуществлении профессиональной педагогической деятельности в образовательных организациях различных типов

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		Б1.В.1.ДЭ.01.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Современные подходы в научных педагогических исследованиях	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена	
2.2.2	Цифровая трансформация образования и проблемы обучения	
2.2.3	Проектная и исследовательская деятельность в цифровой среде	
2.2.4	Преддипломная практика	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов в условиях цифровой трансформации образования

ПК-1.1: Знает: преподаваемый предмет; психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии; особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями образовательных стандартов в условиях цифровой трансформации образования

Знать:

Уровень 1	все основные особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями образовательных стандартов
Уровень 2	большинство основных особенностей организации образовательного процесса в соответствии с требованиями образовательных стандартов
Уровень 3	минимально достаточное для практической деятельности количество особенностей организации образовательного процесса в соответствии с требованиями образовательных стандартов

Уметь:

Уровень 1	полностью самостоятельно проектировать и осуществлять обучение с использованием интерактивного образовательного контента в соответствии с требованиями образовательных стандартов
Уровень 2	в большей степени самостоятельно проектировать и осуществлять обучение с использованием интерактивного образовательного контента в соответствии с требованиями образовательных стандартов
Уровень 3	с посторонней помощью проектировать и осуществлять обучение с использованием интерактивного образовательного контента в соответствии с требованиями образовательных стандартов

Владеть:

Уровень 1	всеми изученными средствами интерактивного образовательного контента для реализации образовательных программ в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов
Уровень 2	большинством изученных средств интерактивного образовательного контента для реализации образовательных программ в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов
Уровень 3	минимально необходимым количеством изученных средств интерактивного образовательного контента для реализации образовательных программ в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов

ПК-1.2: Умеет: использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся; применять современные образовательные технологии; создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой

Знать:

Уровень 1	все изученные способы использования интерактивного образовательного контента для педагогически обоснованных форм, методов и приемов организации деятельности обучающихся
Уровень 2	большинство изученных способов использования интерактивного образовательного

	контента для педагогически обоснованных форм, методов и приемов организации деятельности обучающихся
Уровень 3	минимально достаточное для практической деятельности количество вариантов использования интерактивного образовательного контента для педагогически обоснованных форм, методов и приемов организации деятельности обучающихся
Уметь:	
Уровень 1	полностью самостоятельно использовать интерактивный образовательный контент и создавать таким образом образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и (или) образовательной программой
Уровень 2	в основном самостоятельно использовать интерактивный образовательный контент и создавать таким образом образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и (или) образовательной программой
Уровень 3	с посторонней помощью использовать интерактивный образовательный контент и создавать таким образом образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и (или) образовательной программой
Владеть:	
Уровень 1	всеми изученными средствами интерактивного образовательного контента как составляющими современных образовательных технологий
Уровень 2	большинством изученных средств интерактивного образовательного контента как составляющих современных образовательных технологий
Уровень 3	минимально необходимым количеством изученных средств интерактивного образовательного контента как составляющих современных образовательных технологий
ПК-2: Способен осуществлять проектирование научно-методических и учебно-методических материалов	
ПК-2.1: Знает: требования и подходы к проектированию и созданию научно-методических и учебно-методических материалов; порядок разработки и использования научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ	
Знать:	
Уровень 1	все изученные требования и подходы к проектированию и созданию научно-методических и учебно-методических материалов
Уровень 2	большинство изученных требований и подходов к проектированию и созданию научно-методических и учебно-методических материалов
Уровень 3	минимально достаточное количество изученных требований и подходов к проектированию и созданию научно-методических и учебно-методических материалов
Уметь:	
Уровень 1	полностью самостоятельно осуществлять разработку и использование научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ
Уровень 2	в большей степени самостоятельно осуществлять разработку и использование научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ
Уровень 3	с посторонней помощью осуществлять разработку и использование научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ
Владеть:	
Уровень 1	всеим изученным инструментарием для разработки и использования научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ
Уровень 2	большей частью изученного инструментария для разработки и использования научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ
Уровень 3	минимально достаточным количеством изученного инструментария для разработки и использования научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ

ПК-2.2: Умеет: разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов; разрабатывать (обновлять) примерные или типовые образовательные программы, примерные рабочие программы учебных курсов, дисциплин (модулей)

Знать:

Уровень 1	все изученные подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов
Уровень 2	большинство изученных подходов и методических решений в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов
Уровень 3	минимально достаточное количество изученных подходов и методических решений в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов

Уметь:

Уровень 1	полностью самостоятельно разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов
Уровень 2	в большей степени самостоятельно разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов
Уровень 3	с посторонней помощью разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов

Владеть:

Уровень 1	все изученным инструментарием для разработки (обновления) примерных или типовых образовательных программ, примерных рабочих программ учебных курсов, дисциплин (модулей)
Уровень 2	большой частью изученного инструментария для разработки (обновления) примерных или типовых образовательных программ, примерных рабочих программ учебных курсов, дисциплин (модулей)
Уровень 3	минимально достаточным количеством изученного инструментария для разработки (обновления) примерных или типовых образовательных программ, примерных рабочих программ учебных курсов, дисциплин (модулей)

ПК-2.3: Владеет навыками осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач

Знать:

Уровень 1	все изученные возможности осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 2	большинство изученных возможностей осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 3	минимально достаточное количество изученных возможностей осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач

Уметь:

Уровень 1	полностью самостоятельно осуществлять деятельность по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 2	в большей степени самостоятельно осуществлять деятельность по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 3	с посторонней помощью осуществлять деятельность по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач

Владеть:

Уровень 1	всеми навыками осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 2	большинством навыков осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 3	минимально достаточным количеством навыков осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)							
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетен-ции	Литература и эл. ресурсы	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Тема 1. Введение в педагогический дизайн интерактивного образовательного контента в условиях цифровизации образования						
1.1	Теоретические основы и особенности педагогического дизайна интерактивного образовательного контента /Ср/	1	18	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4 Л1.5 Л1.6 Л1.7 Л1.8 Л1.9Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Изучение основной и дополнительной литературы по теме, прохождение входного тестирования в электронном курсе
	Раздел 2. Тема 2. Разработка интерактивных дидактических средств в формате SCORM-пакетов на основе мультимедийных презентаций						
2.1	Лекция 1. Создание и настройка SCORM-пакетов на основе презентаций /Лек/	1	1	ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Конспект лекции, вопросы для устного собеседования на зачете
2.2	Практическая работа 1. Создание и настройка SCORM-пакетов на основе презентаций /Лаб/	1	4	ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Выполнение заданий практической работы в эл. курсе
2.3	Самостоятельная работа по теме /Ср/	1	18	ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Изучение основной и дополнительной литературы по теме, повторение материалов темы, прохождение тестирования по теме в эл. курсе
	Раздел 3. Тема 3. Создание и настройка интерактивных видеомодулей						
3.1	Лекция 2. Создание и настройка интерактивных видеомодулей /Лек/	1	1	ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Конспект лекции, вопросы для устного собеседования на зачете
3.2	Практическая работа 2. Разработка интерактивных видеомодулей для представления и закрепления нового учебного материала /Лаб/	1	4	ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Выполнение заданий практической работы в эл. курсе

3.3	Самостоятельная работа по теме /Ср/	1	18	ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7 Л1.8Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Изучение основной и дополнительной литературы по теме, повторение материалов темы, прохождение тестирования по теме в эл. курсе
	Раздел 4. Тема 4. Разработка интерактивных информационно-образовательных ресурсов						
4.1	Лекция 3. Разработка интерактивных информационно-образовательных ресурсов /Лек/	1	1	ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Конспект лекции, вопросы для устного собеседования на зачете
4.2	Практическая работа 3. Разработка авторских интерактивных образовательных ресурсов /Лаб/	1	4	ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Выполнение заданий практической работы в эл. курсе
4.3	Самостоятельная работа по теме /Ср/	1	18	ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7 Л1.8Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Изучение основной и дополнительной литературы по теме, повторение материалов темы, прохождение тестирования по теме в эл. курсе
	Раздел 5. Тема 5. Создание интерактивных и мультимедийных дидактических средств базовых типов						
5.1	Лекция 4. Создание базовых деятельностных типов интерактивного контента /Лек/	1	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Конспект лекции, вопросы для устного собеседования на зачете
5.2	Практическая работа 4. Разработка интерактивных заданий и упражнений базовых типов /Лаб/	1	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Выполнение заданий практической работы в эл. курсе
5.3	Самостоятельная работа по теме /Ср/	1	24	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7 Л1.8Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Изучение основной и дополнительной литературы по теме, повторение материалов темы, прохождение тестирования по теме в эл. курсе

	Раздел 6. Тема 6. Разработка комбинированных и контрольных интерактивных дидактических средств						
6.1	Лекция 5. Комбинированные типы интерактивного контента и средства контроля /Лек/	1	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Конспект лекции, вопросы для устного собеседования на зачете
6.2	Практическая работа 5. Разработка комбинированных интерактивных дидактических средств /Лаб/	1	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Выполнение заданий практической работы в эл. курсе
6.3	Практическая работа 6. Создание интерактивных средств контроля образовательных результатов /Лаб/	1	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Выполнение заданий практической работы в эл. курсе
6.4	Самостоятельная работа по теме /Ср/	1	18	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7 Л1.8Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Изучение основной и дополнительной литературы по теме, повторение материалов темы, прохождение тестирования по теме в эл. курсе
	Раздел 7. Аттестация по дисциплине						
7.1	Подготовка к зачету /Ср/	1	35,85	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Повторение изученного, доработка интерактивных дидактических средств для презентации на зачете
7.2	Устное собеседование на зачете /КРЭ/	1	0,15	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.5 Л1.7Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2		Презентация интерактивного дидактического средства, собеседование по вопросам и заданиям к зачету

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Примеры заданий входного тестирования

- Какие преимущества имеют интерактивные видео и презентации?
 - Они могут быть использованы для обучения людей разного возраста и уровня знаний.
 - Они могут быть интересны и привлекательны для зрителей.
 - Они могут содержать интерактивные элементы, которые позволяют зрителям участвовать в процессе обучения.
 - Все вышеперечисленное.
- Какие интерактивные элементы могут быть включены в интерактивное видео или презентацию?
 - Тесты и опросы.
 - Игры и симуляции.
 - Видео-комментарии и обратная связь.

- D) Все вышеперечисленное.
3. Какие типы интерактивных видео существуют?
- A) Интерактивные видео с возможностью выбора сценария.
 B) Интерактивные видео с возможностью изменения окружения.
 C) Интерактивные видео с возможностью выбора персонажа.
 D) Все вышеперечисленное.
4. Какие упражнения на запоминание информации могут быть использованы в интерактивном обучении?
- A) Тесты на запоминание фактов и дат.
 B) Игры на запоминание слов и терминов.
 C) Симуляции на запоминание процедур и действий.
 D) Все вышеперечисленное.
5. Какие типы упражнений на запоминание информации существуют?
- A) Упражнения на запоминание визуальной информации.
 B) Упражнения на запоминание аудиоинформации.
 C) Упражнения на запоминание текстовой информации.
 D) Все вышеперечисленное.
6. Какую роль играют интерактивные элементы в обучении?
- A) Они увеличивают уровень вовлеченности учеников в процесс обучения.
 B) Они помогают ученикам лучше понять и запомнить материал.
 C) Они делают обучение более интересным и разнообразным.
 D) Все вышеперечисленное.
7. Какой тип обратной связи может быть использован в интерактивном обучении?
- A) Автоматическая обратная связь, которая дает ученикам мгновенную оценку.
 B) Оценка учителя или тренера.
 C) Обратная связь от других учеников или коллег.
 D) Все вышеперечисленное.
8. Какие технологии могут быть использованы для создания интерактивного образовательного контента?
- A) Веб-технологии, такие как HTML, CSS и JavaScript.
 B) Технологии виртуальной и дополненной реальности.
 C) Технологии искусственного интеллекта.
 D) Все вышеперечисленное.
9. Какие проблемы могут возникнуть при создании интерактивного образовательного контента?
- A) Сложность разработки и поддержки.
 B) Трудности с интеграцией с другими системами.
 C) Ограничения по времени и бюджету.
 D) Все вышеперечисленное.
10. Примерами интерактивного образовательного контента можно назвать
- A) Игры для обучения языку или математике.
 B) Курсы онлайн-обучения с тестами и викторинами.
 C) Интерактивные презентации с возможностью комментирования и задавания вопросов.
 D) Все вышеперечисленное.

Примеры заданий практических работ для текущего контроля

Задание 1. Разработайте интерактивный SCORM-пакет для представления и закрепления нового учебного материала, предполагающий его изучение в асинхронном режиме в течение 7–15 минут. Пакет должен быть создан на основе авторской мультимедийной презентации; содержать озвучку вашим голосом и при помощи робота. Должно быть добавлено не менее 3-х интерактивных заданий для самоконтроля первичной проверки понимания материала учениками; заданы параметры успешности завершения работы, средствами интерфейса обеспечена обратная связь о набранных баллах и фиксации факта работы с интерактивным модулем.

Тема и содержание определяются самостоятельно, но должны иметь научно-образовательный характер и относиться к обучению в определенных условиях (дошкольное, школьное, среднее профессиональное, высшее, общеобразовательное и профессиональное дополнительное образование, просветительская деятельность) и соответствовать психолого-педагогическим и возрастным особенностям целевого контингента обучающихся (дошкольники, младшие школьники, ученики средних классов, старшеклассники, взрослые, пожилые).

Для разработки необходимо использовать инструменты: MS Power Point + iSpring Free или iSpring Presenter, Audacity, API HOST, SCORM-пакет в LMS Moodle.

Задание 2. Разработайте интерактивный видеомодуль для представления и закрепления нового учебного материала, предполагающий его изучение в асинхронном режиме в течение 7-15 минут. Видеомодуль должен быть создан на основе авторской мультимедийной презентации или готового видео из социальных сетей. Должно быть добавлено не менее 3-х интерактивных заданий разных типов для самоконтроля первичной проверки понимания материала учениками; в конце должно быть краткое рефлексивное задание; заданы параметры успешности завершения работы, средствами интерфейса обеспечена обратная связь о набранных баллах и фиксации факта работы с интерактивным видеомодулем.

Тема и содержание определяются самостоятельно, но должны иметь научно-образовательный характер и относиться к обучению в определенных условиях (дошкольное, школьное, среднее профессиональное, высшее, общеобразовательное и

профессиональное дополнительное образование, просветительская деятельность) и соответствовать психолого-педагогическим и возрастным особенностям целевого контингента обучающихся.

Задание 3. Разработайте тематический набор не менее, чем из 3-х интерактивных ресурсов простых типов (аккордеон, агамотто, слайдер, интерактивный плакат, сопоставление изображений) и 2-х составных мультимедийных ресурсов, (аудиопояснение, лента времени, тур 360 или их комбинирование с простыми) для представления учебной информации в качестве дополнительного пояснения или иллюстративного материала.

Тема и содержание определяются самостоятельно, но должны иметь научно-образовательный характер и относиться к обучению в определенных условиях (дошкольное, школьное, среднее профессиональное, высшее, общеобразовательное и профессиональное дополнительное образование, просветительская деятельность) и соответствовать психолого-педагогическим и возрастным особенностям целевого контингента обучающихся.

Задание 4. Разработайте тематический набор не менее, чем из 3-х интерактивных дидактических средств базовых типов, ориентированных на работу с текстом (ввод/выбор/перетаскивание слов в тексте, филворд (поиск слов), сортировка абзацев, эссе с автопроверкой, кроссворд) и 3-х, ориентированных на работу с графикой и звуком (выбор/соответствие/порядок изображений, множественный поиск на изображении, флэш-карточки (квиз), игра «Парочки», устный опрос, диктант), для закрепления (повторения), самоконтроля и контроля учебного содержания.

Тематика и содержание средств определяются самостоятельно, но должны иметь научно-образовательный характер и относиться к обучению в определенных условиях (дошкольное, школьное, среднее профессиональное, высшее, общеобразовательное и профессиональное дополнительное образование, просветительская деятельность), соответствовать психолого-педагогическим и возрастным особенностям целевого контингента обучающихся.

Задание 5. Разработайте интерактивные и мультимедийные дидактические средства в количестве не менее одного комплексного тестирования и/или викторины идентификации и не менее одной интерактивной презентации и/или интерактивной книги с указанием назначения их содержимого (представление и закрепление нового материала, контроль/самоконтроль результатов обучения, рефлексия/систематизация/обобщение учебного опыта, организация практической работы и т.д.). Назначение следует указать в форме обращения к обучающимся во вводной части каждого дидактического средства.

Тематика и содержание средств определяются самостоятельно, но должны иметь научно-образовательный характер и относиться к обучению в определенных условиях (дошкольное, школьное, среднее профессиональное, высшее, общеобразовательное и профессиональное дополнительное образование, просветительская деятельность), соответствовать психолого-педагогическим и возрастным особенностям целевого контингента обучающихся.

5.2. Темы письменных работ

1. Интерактивное обучение языкам программирования: особенности и преимущества.
2. Влияние интерактивных видеоуроков на эффективность обучения в школе.
3. Использование мультимедийных элементов в презентациях: секреты привлекательной и понятной информации.
4. Интерактивный контент в обучении: от игр до онлайн-курсов.
5. Развитие профессиональных навыков через интерактивные платформы обучения.
6. Применение технологии дополненной реальности в образовательном процессе: плюсы и минусы.
7. Особенности создания интерактивных онлайн-курсов: технические и педагогические аспекты.
8. Влияние интерактивных учебных платформ на качество обучения студентов в высшей школе.
9. Интерактивные тесты и викторины в обучении: как они помогают усвоению знаний.
10. Разработка и использование интерактивных учебных программ для детей с нарушениями развития.
11. Применение мультимедийных технологий в дистанционном обучении: преимущества и недостатки.
12. Как интерактивные графики и диаграммы помогают в понимании статистических данных.
13. Оценка эффективности интерактивного обучения: методы и инструменты.
14. Интерактивное обучение предметам: использование упражнений и ресурсов.
15. Интерактивные среды обучения: эффективность и перспективы.

5.3. Фонд оценочных средств

Вопросы для устного собеседования (традиционная форма зачета)

1. Что такое интерактивный образовательный контент и как он отличается от других средств обучения?
2. Какие виды интерактивного образовательного контента активно используются в педагогической практике, и какие примеры можно привести для каждого из них?
3. Какие технологии используются для создания интерактивного образовательного контента, и какие преимущества они предоставляют?
4. Какие педагогические принципы следует учитывать при создании интерактивного образовательного контента?
5. Какие инструменты и программное обеспечение могут использоваться для создания интерактивного образовательного контента?
6. Каковы преимущества использования интерактивного образовательного контента в обучении и развитии студентов?
7. Как интерактивный контент может быть использован для повышения мотивации студентов к обучению?
8. Какие факторы влияют на эффективность интерактивного обучения, и как их можно учитывать при разработке контента?
9. Какие виды интерактивных заданий могут использоваться в обучении, и как их можно создавать?

10. Как интерактивный контент может помочь студентам в запоминании и понимании информации?
11. Какие проблемы могут возникать при использовании интерактивного образовательного контента, и как их можно решать?
12. Каковы основные принципы проектирования интерактивного образовательного контента?
13. Каким образом интерактивный контент может быть использован для улучшения коммуникаций между преподавателями и студентами?
14. Как интерактивный контент может быть использован для развития творческих навыков студентов?
15. Как можно использовать интерактивные методы обучения для решения конкретных задач в рамках цифровизации образования?
16. Какие ресурсы могут быть использованы для поиска и создания интерактивного образовательного контента?
17. Каковы преимущества использования мультимедийных элементов в интерактивном образовательном контенте?
18. Как можно измерить эффективность интерактивного образовательного контента?
19. Как можно создавать интерактивные видео для обучения, и какие преимущества они могут предоставлять?
20. Как можно использовать интерактивные презентации в обучении, и какие технологии могут быть использованы для их создания?
21. Как можно использовать упражнения на запоминание информации в интерактивном обучении, и какие примеры можно привести?
22. Каким образом можно создавать интерактивные тесты для проверки знаний студентов, и какие принципы следует учитывать при их разработке?
23. Какие принципы следует учитывать при создании интерактивных игр для обучения, и какие примеры можно привести?
24. Как интерактивный контент может быть использован для поддержки дистанционного обучения, и какие преимущества он может предоставлять?
25. Как интерактивный контент может быть использован для улучшения доступности образования для студентов с ограниченными возможностями?
26. Какие требования и стандарты могут быть установлены для интерактивного образовательного контента, и как они могут повлиять на его разработку и использование?
27. Как можно использовать интерактивный контент для создания индивидуальных учебных программ для студентов?
28. Какие принципы следует учитывать при выборе и использовании интерактивного образовательного контента в учебном процессе?
29. Какие могут быть риски и ограничения при использовании интерактивного образовательного контента, и как их можно минимизировать?
30. Какие перспективы и вызовы может предоставить использование интерактивного образовательного контента в контексте цифровой трансформации образования?

Задания для зачета (традиционная форма)

- 1) Представить интерактивное средство для представления нового материала по выбранной теме. Уровень интерактивности – не менее условно-активного. Объем – для освоения 3-5 дидактических единиц, продолжительность освоения – 7-10 минут.
- 2) Представить интерактивное средство для коррекции образовательных результатов по выбранной теме. Уровень интерактивности – не менее условно-активного. Содержание определяется самостоятельно. Объем – для коррекции 2-3 предметных результатов.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации в форме демонстрационного экзамена представлены в отдельном (приложенном) файле.

5.4. Перечень видов оценочных средств

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

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Федотова В. С.	Цифровые инструменты и сервисы в работе учителя: учебное пособие	Санкт-Петербург: Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина, 2020
Л1.2	Красильникова В. А.	Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании: учебное пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, 2012
Л1.3	Мишова В. В.	Мультимедийные технологии: практикум	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.4	Соболева М. Л.	Методика обучения информатике: практикум	Москва: Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2018
Л1.5	Белоконова С. С., Назарова В. В.	Web-технологии в профессиональной деятельности учителя: учебное пособие	Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2020
Л1.6	Маланчук Л. Г.	Дизайн и оформление внутреннего пространства. Электронный курс	,
Л1.7	Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю.	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2022
Л1.8	Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина и др.; Ред. Е.С. Полат.	Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов пед. вузов и системы повышения квалиф. пед. кадров	М.: Академия, 2005
Л1.9	Шкерина Л. В.	Проектирование образовательных программ: учебное пособие	Красноярск: КГПУ им. В. П. Астафьева, 2016
6.1.2. Дополнительная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Соловова Н. В., Суханкина Н. В., Дмитриева Д. С., Дмитриев Д. С.	Цифровая педагогика: технологии и методы: учебное пособие	Самара: Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева (Самарский университет), 2020
6.1.3. Методические разработки			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л3.1	Заграй Н. П., Климин В. С.	Методики профессионально-ориентированного обучения: учебное пособие	Ростов-на-Дону, Таганрог: Южный федеральный университет, 2018
Л3.2	Хуторской А. В.	Современная дидактика: учебник для вузов	Москва: Юрайт, 2022
6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы			
Э1	Электронный курс «Интерактивный образовательный контент» (платформа «Электронный университет» КГПУ им. В.П. Астафьева		
Э2	Ломаско П.С., Симонова А.Л. Педагогический дизайн интерактивных и мультимедийных дидактических средств: учебное пособие; Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2023. – 121 с.		
6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства			
Для освоения дисциплины необходим компьютер с графической операционной системой, офисным пакетом приложений, интернет-браузером, программой для чтения PDF-файлов, программой для просмотра изображений и видеофайлов и программой для работы с архивами.			

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

1. Elibrary.ru: электронная библиотечная система : база данных содержит сведения об отечественных книгах и периодических изданиях по науке, технологии, медицине и образованию. Адрес: <http://elibrary.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
2. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Адрес: <https://biblioclub.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
3. Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ». Адрес: e.lanbook.com. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
4. Образовательная платформа «Юрайт». Адрес: <https://urait.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
5. ИС Антиплагиат: система обнаружения заимствований. Адрес: <https://krasspu.antiplagiat.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Перечень учебных аудиторий и помещений закрепляется ежегодным приказом «О закреплении аудиторий и помещений в

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Преподавание учебной дисциплины «Интерактивный образовательный контент» предусматривает использование не только традиционные формы обучения (чтение лекций, проведение групповых занятий), но и использование новых информационных и образовательных технологий.

Преподавателями будут максимально использоваться те формы обучения, которые потребуют от вас активности, самостоятельности и ответственности.

При изучении лекционного материала вам необходимо будет использовать как выложенные в электронном курсе опорные презентации и сопроводительные материалы, так и дополнительные статьи из периодических изданий и зарубежных источников. Освоение данной дисциплины требует также активного использования возможностей Интернет-ресурсов, что позволяет значительно обогатить используемый в практике материал, а также способствует развитию вашей профессиональной компетентности в области использования возможностей информационных систем в будущей деятельности.

В ходе занятий необходимо быть готовыми использовать новые информационные технологии, в частности, использовать средства мультимедийных аудиторий. Лекционный материал будет сопровождаться использованием в ходе занятий средств повышения наглядности представляемых материалов (наглядных пособий, аудиовизуальных средств обучения, интерактивных заданий и упражнений), чтобы сформировать у вас понимание, умения и навыки их применения в практической деятельности.

Особое внимание необходимо уделять изучению понятийного аппарата дисциплины. Лекции ориентированы на систематизированное представление знаний, раскрытие сущности наиболее трудных для освоения учебных вопросов (материалов). При посещении лекции нужно учитывать, что затем будет проводиться практическое, следует делать краткие записи в виде конспекта, задавать преподавателю вопросы относительно дальнейшего применения лекционного материала на практических занятиях и промежуточной аттестации (контрольной работе, тестировании, зачете, экзамене) по каждой теме.

Практические занятия проводятся в виде: группового обсуждения студентами проблем по предлагаемым темам в рамках определенного раздела изучаемой дисциплины; анализа, проведения, обработки и интерпретации результатов изучения различных информационных источников; изучения характеристик и возможностей средств различных научных отраслей; практической отработки навыков применения теоретических знаний на практике; обсуждения выполненных в ходе занятия работ (заданий).

В качестве текущего контроля успеваемости на занятиях используются комплексные профессионально-ориентированные задания (кейсы), которые в данном курсе могут быть обязательными и дополнительными. Практические задания потребуют от вас решения конкретных задач и проблем, моделирования поведения в ситуациях, принятия решений и активных действий согласно собственному плану. При текущем контроле преподаватель будет в первую очередь обращать внимание на проявление у вас признаков информационной культуры, сформированность исследовательских навыков, способность аргументировать свою позицию, развитие навыков обоснования выполненных действий, способность действовать самостоятельно.

Преподаватель в течение всего семестра будет оценивать вашу активность и качество выполнения всех заданий, при этом активно помогая тем, кто испытывает определенные затруднения при изучении материалов учебной дисциплины, при помощи консультаций, дополнительных пояснений или специальных дополнительных материалов и заданий.

Важно! Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета. Также имеется возможность пройти промежуточную аттестацию в форме демонстрационного экзамена.