



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.
Носова»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ИГО
Л.Н. Санникова
06.02.2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**ЦИФРОВЫЕ РЕШЕНИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ПРОЦЕССА С ОДАРЕННЫМИ ДЕТЬМИ**

Направление подготовки

44.04.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность (профиль/специализация) программы

Психолого-педагогическое сопровождение и развитие одаренных детей

Уровень высшего образования - магистратура

Форма обучения

очная

Институт/ факультет	Институт гуманитарного образования
Кафедра	Дошкольного и специального образования
Курс	1
Семестр	2

Магнитогорск
2025 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - магистратура по направлению подготовки 44.04.02 Психолого-педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 127)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры
Дошкольного и специального образования

28.01.2025, протокол № 5

Зав. кафедрой



В.А. Чернобровкин

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИГО
06.02.2025 г. протокол № 6

Председатель



Л.Н. Санникова

Согласовано:

Зав. кафедрой Социальной работы и психолого-педагогического образования



Е.В. Олейник

Рабочая программа составлена:

доцент ДиСО, канд. филол. наук



О.В. Пустовойтова

Рецензент:

доцент СРиППО, канд. пед. наук



Е.В. Олейник

Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от ____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дошкольного и специального образования

Протокол от ____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ В.А. Чернобровкин

1 Цели освоения дисциплины

Овладение основами организации образовательного процесса с одаренными детьми на основе применения цифровых решений, а именно: искусственного интеллекта и нейросетей виртуальной и дополненной реальности, иммерсивных технологий.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина Цифровые решения организации образовательного процесса с одаренными детьми входит в часть учебного плана, формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Формирование психологически безопасной образовательной среды

Философия современного образования

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины, будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Современные исследования в области детской одаренности

Проектирование дополнительных образовательных программ для одаренных детей

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины «Цифровые решения организации образовательного процесса с одаренными детьми» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-1	Способен к проектированию и реализации дополнительных развивающих образовательных программ
ПК-1.1	Проектирует и организует реализацию дополнительных развивающих образовательных программ
ПК-1.2	Организует, осуществляет контроль и оценку достижений ребенка, текущих и итоговых результатов освоения дополнительных развивающих образовательных программ

4. Структура, объём и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 51,95 акад. часов;
- аудиторная – 51 акад. часов;
- внеаудиторная – 0,95 акад. часов;
- самостоятельная работа – 56,05 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет с оценкой

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Организация образовательного процесса с одаренными детьми на основе применения искусственного интеллекта и нейросетей								
1.1 Искусственный интеллект как образовательная технология	2	4		6	10	Выполнение заданий на образовательном портале, кейс-заданий	Проверка заданий на образовательном портале, устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2
1.2 Нейросети как образовательная технология		3		6	10	Выполнение заданий на образовательном портале, кейс-заданий	Проверка заданий на образовательном портале, устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2
Итого по разделу		7		12	20			
2. Организация образовательного процесса с одаренными детьми на основе применения виртуальной и дополненной реальности								
2.1 Виртуальная реальность как образовательная технология	2	3		6	10	Выполнение заданий на образовательном портале, кейс-заданий	Проверка заданий на образовательном портале, устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2
2.2 Дополненная реальность как образовательная технология		4		8	10	Выполнение заданий на образовательном портале, кейс-заданий	Проверка заданий на образовательном портале, устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2
Итого по разделу		7		14	20			
3. Обучение основам устойчивого развития в образовании								

3.1 Устойчивое развитие в современном образовательном процессе	2	1		6	10	Выполнение заданий на образовательном портале, кейс-заданий	Проверка заданий на образовательном портале, устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2
3.2 Педагогические профессии будущего		2		2	6,05	Выполнение заданий на образовательном портале, кейс-заданий	Проверка заданий на образовательном портале, устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2
Итого по разделу		3		8	16,05			
Итого за семестр		17		34	56,05		зао	
Итого по дисциплине		17		34	56,05		зачет с оценкой	

5 Образовательные технологии

1. Традиционные образовательные технологии, а именно лекционные и практические занятия, темы практических занятий размещены на образовательном портале, платформа MOODLE.

2. Технологии проблемного обучения, а именно практическая деятельность, предполагающая развитие интеллектуальных способностей, определение проблемы и поиск оптимального решения сложившейся проблемы.

3. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий. Интерактивность подразумевает субъект-субъектные отношения в ходе образовательного процесса и, как следствие, формирование саморазвивающейся информационно-ресурсной среды. В качестве интерактивных технологий используются следующие:

1. Ресурсы геймификации Scratch, LearningApps, Wordwall, Autodraw

4. Работа с электронными образовательными ресурсами.

5. Кейс-технология: конкретная ситуация, в которой надо найти решение. Никакой кейс не имеет однозначного решения. В ходе работы над кейсом необходимо выявить ключевую проблему и определить пути ее решения, либо разработать выход из сложившейся ситуации, если проблема уже сформулирована в самом задании.

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) Основная литература:

1. Аверьянова, Т. А. Инновационные процессы в образовании : учебно-методическое пособие / Т. А. Аверьянова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 83с. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20287> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный.

2. Мещеряков, Э. Ю. Инновационная деятельность в образовании : программа повышения квалификации / Э. Ю. Мещеряков, Е. А. Ильина, Т. Р. Мещерякова ; МГТУ, Кафедра права. - Магнитогорск : МГТУ, 2011. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/598> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

3. Наркевич, М. Ю. Инноватика и инновационные технологии : учебное пособие /М. Ю. Наркевич, Д. И. Назаренко ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1электрон. опт. диск (CD-ROM). - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20719> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

б) Дополнительная литература:

1. Баженова, Н. Г. Психология одаренности и способностей : практикум / Н. Г. Баженова, О. В. Токарь ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2019. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/2442> (дата обращения: 31.05.2023). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

2. Панишев, Н. В. Управление инновациями : учебное пособие / Н. В. Панишев, В. А. Бигеев, М. В. Немкин. - Магнитогорск : МГТУ, 2015. - 107 с. : ил., табл. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/3781> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный.

3. Пустовойтова, О. В. Практикум по актуальным проблемам дошкольного и дополнительного образования : практикум [для вузов] / О. В. Пустовойтова, Н. А. Шепилова ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2022. - 1 CD-ROM. - ISBN 978-5-9967-2497-0. - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/3335> (дата обращения: 20.01.2025). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

в) Методические указания:

Промежуточная аттестация: система мониторинга качества образовательной деятельности обучающихся : методические рекомендации для обучающихся по направлениям подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование», 44.03.05 «Педагогическое образование», 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование», 44.03.03 «Специальное (дефектологическое) образование» всех форм обучения / [сост.: Л. Н. Санникова, Н. И. Левшина] ; МГТУ ; каф. дошкольн. и спец. образования. - Магнитогорск : МГТУ, 2019. - 18 с. : табл. - Текст : непосредственный.

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение			
	Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
	MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
	7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
	Браузер Yandex	свободно распространяемое ПО	бессрочно
	FAR Manager	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Профессиональные базы данных и информационные справочные системы			
	Название курса	Ссылка	
	Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	https://host.megaprolib.net/MP0109/Web	
	Российская Государственная библиотека. Каталоги	https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/	
	Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp	
	Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/	

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа - Доска, мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации.

Учебные аудитории для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации - Доска, мультимедийный проектор, экран

Помещения для самостоятельной работы обучающихся - Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования - Шкафы для хранения учебно-методической документации, учебного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Приложение 1

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

1. Организация образовательного процесса с одаренными детьми на основе применения искусственного интеллекта и нейросетей

1.1 Искусственный интеллект как образовательная технология

1. Подходы к понятию технологии (анализ научных статей).
2. Функции и назначение в образовательном процессе.
3. Примеры использования искусственного интеллекта в образовательном процессе (составить таблицу).

Практикоориентированное задание:

1. На основе использования искусственного интеллекта разработать проект (на выбор исследовательский, творческий др). Результаты представить на занятии.

1.2 Нейросети как образовательная технология

1. Подходы к понятию технологии (анализ научных статей).
2. Функции и назначение в образовательном процессе.
3. Примеры использования нейросетей в образовательном процессе (составить таблицу).

Практикоориентированное задание:

1. На основе использования нейросети (на выбор Кандински или Шедеврум) разработать проект (на выбор исследовательский, творческий др). Результаты представить на занятии.

2. Организация образовательного процесса с одаренными детьми на основе применения виртуальной и дополненной реальности

2.1 Виртуальная реальность как образовательная технология

1. Подходы к понятию технологии (анализ научных статей).
2. Функции и назначение в образовательном процессе.
3. Примеры использования виртуальной реальности в образовательном процессе (составить таблицу).

Практикоориентированное задание:

1. Разработать образовательный проект на основе применения виртуальной реальности для одаренных детей (смотрите примеры).

Примеры:

1. Виртуальные музейные путешествия музей-заповедник «Кижи». – URL: <https://site.kizhi.karelia.ru/journey/>
2. Открытие Кремля - виртуальный тур по резиденции Президента России. – URL: <http://tours.kremlin.ru/>
3. Музей. – URL: <https://sch13mgn.educhel.ru/about/museum>

2.2 Дополненная реальность как образовательная технология

1. Подходы к понятию технологии (анализ научных статей).
2. Функции и назначение в образовательном процессе.
3. Примеры использования дополненной реальности в образовательном процессе (составить таблицу).
4. Сравнительная характеристика виртуальной, дополненной и иммерсивной технологии.

Практикоориентированное задание:

1. Разработать образовательный проект на основе применения дополненной реальности для одаренных детей (смотрите примеры).

Примеры:

1. Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ № 2023665363 Российская Федерация. Программа-тренажер "Книга правил безопасности жизнедеятельности" : № 2023664123 : заявл. 06.07.2023 : опубл. 14.07.2023 / Л. В. Курзаева, О. В. Пустовойтова, В. А. Замиралов ; заявитель Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова».
2. Пустовойтова, О. В. Профессиональная готовность педагогических кадров к цифровой трансформации образовательного процесса в ДОО: тактика использования технологии геймификация / О. В. Пустовойтова, Н. А. Ведешкина // Научно-методический электронный журнал "Концепт". – 2023. – № 5. – С. 51-65.

3. Обучение основам устойчивого развития в образовании

3.1 Устойчивое развитие в современном образовательном процессе

1. Подходы к тренду устойчивое развитие в образовании (анализ научных статей).
2. Функции и назначение в образовательном процессе.
3. Примеры реализации в образовательном процессе (составить таблицу).

Практикоориентированное задание:

1. В алгоритмической среде Scratch разработать проект, отражающий проблему устойчивого развития в современном образовании (смотрите предложенные источники).
1. Ахмедьянова, Л. Р. Устойчивое развитие в профессиональном образовании: компетентностный подход / Л. Р. Ахмедьянова // Молодые исследователи за устойчивое развитие : Сборник статей II Международного научно-исследовательского конкурса, Петрозаводск, 16 марта 2023 года. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2023. – С. 123-129.
2. Осина, Д. М. Технология геймификации в дошкольном образовании как инструмент устойчивого развития / Д. М. Осина, И. Е. Шек, Н. А. Ведешкина // Молодые исследователи за устойчивое развитие : Сборник статей II Международного научно-исследовательского конкурса, Петрозаводск, 16 марта 2023 года. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2023. – С. 139-143.
3. Проектная деятельность как средство формирования представлений устойчивого экологического развития у детей старшего дошкольного возраста / О. В. Пустовойтова, Н. А. Шепилова, Л. А. Яковлева, Н. А. Ведешкина // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2024. – Т. 16, № 1(63). – С. 130-143.

3.2. Педагогические профессии будущего

1. Изучить «Атлас профессий будущего» и подготовить таблицу

1.	Название профессии будущего в образовании	Характеристика

2. Подготовить доклад «Какие профессиональные компетенции необходимы современному педагогу для организации образовательного процесса с одаренными детьми»

Приложение 2

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ПК-1 Способен к проектированию и реализации дополнительных развивающих образовательных программ		
ПК-1.1	Проектирует и организует реализацию дополнительных развивающих образовательных программ	Теоретические вопросы к зачету с оценкой: 1. Цифровые образовательные технологии: виды и их характеристика. 2. Иммерсивная образовательная технология: подходы к определению, функции, назначение. 3. Технология виртуальной реальности: подходы к определению, функции, назначение. 4. Технология дополненной реальности: подходы к определению, функции, назначение. 5. Примеры использования искусственного интеллекта в образовательном процессе. 6. Примеры использования виртуальной реальности в образовательном процессе. 7. Примеры использования дополненной реальности в образовательном процессе. 8. Подходы к тренду устойчивое развитие в образовании. 9. Функции и назначение в образовательном процессе. 10. Примеры реализации тренда устойчивое развитие в образовательном процессе. Тестовые задания: Вариант 1 1. Выберите правильный вариант ответа, информационные технологии – это: А) технологии, применяемые как для осуществления управленческой, так и образовательной деятельности; Б) инновационные технологии в образовании, позволяющие экономить ресурсы организации; В) ресурсы образовательной организации, используемые для решения управленческих задач; Г) высокотехнологичные решения для сферы управления. 2. Какому из представленных понятий соответствует определение «Специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использованием симуляторов»: А) игропедагог; Б) модератор; В) игромастер; Г) экопроповедник.

		3. Какому из представленных понятий соответствует определение «Специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем»: А) игропедагог; Б) модератор; В) игромастер; Г) экопроповедник. 4. Какому из представленных понятий соответствует определение «Специалист, который разрабатывает и проводит образовательные и просветительские программы для детей и взрослых по образу жизни, связанному со снижением нагрузки на окружающую среду»: А) игропедагог; Б) модератор; В) игромастер; Г) экопроповедник. 5. Из перечня исключите то понятие, которое не относится к цифровым инструментам: А) онлайн-курсы; Б) симуляторы и тренажеры; В) геймификация; Г) игровые онлайн-миры. 6. Из перечня исключите технологию, которая не относится к сквозной цифровой технологии: А) геймификация; Б) виртуальная реальность; В) проект; Г) коммуникация 4G и 5G. 7. Какой из представленных трендов можно охарактеризовать как «этот тренд означает, что современный педагог должен на протяжении всего профессионального пути совершенствовать свои компетенции, чтобы оказывать актуальные образовательные услуги»: А) спрессованность времени и постоянная конкуренция за внимание; Б) платформенные решения – реализация определенных образовательных задач; В) смешанное образование – сочетание традиционной работы педагога с технологиями искусственного интеллекта, чат-ботов; Г) lifelong learning – образование через всю жизнь. 8. Какой из представленных трендов можно охарактеризовать как «педагог через использование цифровых технологий должен быть в визуальном контакте, быть включенным и полезным»: А) спрессованность времени и постоянная конкуренция за внимание; Б) платформенные решения – реализация определенных образовательных задач; В) смешанное образование – сочетание традиционной работы
--	--	---

		педагога с технологиями искусственного интеллекта, чат-ботов; Г) lifelong learning – образование через всю жизнь. 9. Какой из представленных трендов можно охарактеризовать как «на сегодняшний день педагог имеет возможность самостоятельно выбирать траекторию повышения квалификации и уровень саморазвития, это могут быть онлайн курсы или же очные мастер-классы»: А) спрессованность времени и постоянная конкуренция за внимание; Б) платформенные решения – реализация определенных образовательных задач; В) смешанное образование – сочетание традиционной работы педагога с технологиями искусственного интеллекта, чат-ботов; Г) искусство управления собственными знаниями. 10. Из указанных определений выберите то, которое наиболее полно соответствует тренды цифровизация образования: А) новый тренд развития общества и общественных отношений, где информация представляется посредством цифровых каналов, что должно минимизировать издержки и повысить качество жизни человека; Б) в узком смысле, цифровая трансформация (ЦТ) системы государственного управления и создание «электронного правительства» в России; В) это не просто отказ от бумажного документооборота и полная автоматизация процессов; Г) это повсеместное внедрение цифровых технологий в экономическую составляющую образования. Вариант 2. 1. Определите, о какой сквозной технологии идет речь «это технология, позволяющая системе, машине или компьютеру выполнять задачи, требующие разумного мышления, то есть имитировать поведение человека для постепенного обучения с использованием полученной информации и решения конкретных вопросов»: А) геймификация; Б) искусственный интеллект; В) дополненная реальность; Г) виртуальная реальность. 2. Определите, о какой сквозной технологии идет речь «это применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов (в том числе образовательных): А) геймификация; Б) искусственный интеллект; В) дополненная реальность; Г) виртуальная реальность. 3. Определите, о какой сквозной технологии идет речь «совокупность программно-аппаратных средств, которые позволяют воспроизводить искусственный мир и транслируют его
--	--	---

		в сознание пользователя посредством воздействия на органы чувств (зрение, слух, тактильные ощущения, положение в пространстве и т.д.)»: А) геймификация; Б) искусственный интеллект; В) дополненная реальность; Г) виртуальная реальность. 4. Выберите наиболее точное определение термина «цифровой мир»: А) мир, где все действия осуществляются с помощью искусственного интеллекта; Б) мир, где человек передал управление социальными процессами роботам и искусственному интеллекту; В) мир, в основу которого заложены принципы цифровой экономики; Г) мир, где человек использует цифровые технологии для решения определенного круга задач. 5. Соотнесите понятие с термином: 1. Дополненная реальность 2. Виртуальная реальность 3. Искусственный интеллект 4. Робототехника А) используются робототехнические комплекты для детских, учебных и досуговых центров на базе Huna, Lego, Fishertechnik, Arduino Б) технология, позволяющая системе, машине или компьютеру выполнять задачи, требующие разумного мышления, то есть имитировать поведение человека для постепенного обучения с использованием полученной информации и решения конкретных вопросов В) это искусственно создаваемая информационная среда, которая фокусируется на замене привычного восприятия окружающей среды информацией, создаваемой на основе различных технических средств Г) представляет собой совмещение реального мира и дополнительных данных, «вмонтированных» в поле восприятия. Усиление воздействия среды происходит через визуальные, слуховые, осязательные, соматосенсорные и обонятельные рецепторы. 6. Какое из представленных определений наиболее четко отражает понятие информационная среда – это: А) это сохранение и защита информации, а также ее важнейших элементов, в том числе системы и оборудование, предназначенные для использования, сбережения и передачи этой информации; Б) виртуальная среда для обмена информацией; В) совокупность информационных условий существования субъекта (это наличие информационных ресурсов и их качество, развитость информационной инфраструктуры); Г) мероприятия по оздоровлению окружающей информационной
--	--	--

		среды и оптимизации интеллектуальной деятельности. 7. Выделите одно из важнейших преимуществ применения геймификации в образовательном процессе: А) использование игровых симуляторов способствует повышению интереса обучающихся к познанию; Б) способствует социализации; В) позволяет быть в тренде; Г) позволяет решать индивидуальные проблемы обучающихся. 8. Какому из перечисленных терминов соответствует представленное определение «Дополнительное профессиональное образование, преимущественно применяемое для повышения ИТ-компетенций, расцениваемое как микроквалификация»: А) E-Learning; Б) Education journey; В) Micro Degree; Г) Selfskills. 9. Исключите лишнее. Платформы, позволяющие педагогу конструировать задания в цифровой среде с учетом потребностей детей: А) Umaigra; Б) Scratch; В) кандинский 3.0 нейросеть; Г) Wordwall. 10. Выберите правильный ответ. Цифровой ресурс, который позволяет конструировать и хранить упражнения, а также обмениваться ими: А) Umaigra; Б) Scratch; В) кандинский 3.0 нейросеть; Г) Wordwall.
ПК-1.2	Организует, осуществляет контроль и оценку достижений ребенка, текущих и итоговых результатов освоения дополнительных развивающих образовательных программ	Практикоориентированные задания: 1. На основе использования искусственного интеллекта разработать проект (на выбор исследовательский, творческий др). 2. На основе использования нейросети (на выбор Кандински или Шедевр) разработать проект (на выбор исследовательский, творческий др). 3. Разработать образовательный проект на основе применения виртуальной реальности для одаренных детей. 4. Разработать образовательный проект на основе применения дополненной реальности для одаренных детей. 5. В алгоритмической среде Scratch разработать проект, отражающий проблему устойчивого развития в современном образовании.

б) Показатели и критерии зачета с оценкой:

Отметка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил программный материал, исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает в дистанционной форме, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно

справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, использует в ответе материал монографической литературы, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.

Отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его в дистанционной форме, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.

Отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических работ.

Отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы. Отметка «неудовлетворительно» выставляется также, если обучающийся после начала экзамена отказался его сдавать.