



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

02.02.2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

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

Направление подготовки

44.04.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность программы

Психолого-педагогическое сопровождение и развитие одаренных детей

Уровень высшего образования - магистратура

Форма обучения

очная

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

Магнитогорск
2026 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

28.01.2026, протокол № 5

Зав. кафедрой

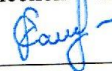


В.А. Чернобровкин

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИГО

02.02.2026 г. протокол № 6

Председатель



Л.Н. Санникова

Согласовано:

Зав. кафедрой Социальной работы и психолого-педагогического образования



Е.В. Олейник

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры 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 2027 - 2028 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 2028 - 2029 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 академических часов, в том числе:

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

Форма аттестации - зачет с оценкой

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в академических 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	
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: 30.01.2026). - 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: 30.01.2026). - 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. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20719> (дата обращения: 30.01.2026). - 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: 30.01.2026). - 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: 30.01.2026). - 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: 30.01.2026). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

в) Методические указания:

1. 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
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
Электронная база периодических изданий EastView InformationServices, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Российская Государственная библиотека. Каталоги	https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	https://host.megaprolib.net/MP0109/Web

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

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 MSOffice, 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 «Кижы». – 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	<p>Теоретические вопросы к зачету с оценкой:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Тестовые задания:</p> <p>Вариант 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите правильный вариант ответа, информационные технологии – это: <ol style="list-style-type: none"> 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»: <ol style="list-style-type: none"> А) игропедагог; Б) модератор; В) игромастер; Г) экопроповедник.

		<p>3. Какому из представленных понятий соответствует определение «Специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем»:</p> <p>А) игропедагог; Б) модератор; В) игромастер; Г) экопроповедник.</p> <p>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»:</p> <p>А) игропедагог; Б) модератор; В) игромастер; Г) экопроповедник.</p> <p>5. Из перечня исключите то понятие, которое не относится к цифровым инструментам:</p> <p>А) онлайн-курсы; Б) симуляторы и тренажеры; В) геймификация; Г) игровые онлайн-миры.</p> <p>6. Из перечня исключите технологию, которая не относится к сквозной цифровой технологии:</p> <p>А) геймификация; Б) виртуальная реальность; В) проект; Г) коммуникация 4G и 5G.</p> <p>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»:</p> <p>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.</p> <p>8. Какой из представленных трендов можно охарактеризовать как «педагог через использование цифровых технологий должен быть в визуальном контакте, быть включенным и полезным»:</p> <p>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;</p>
--	--	--

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

		<p>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.</p> <p>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 Degre; Г) Selfskills.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
ПК-1.2	Организует, осуществляет контроль и оценку достижений ребенка, текущих и итоговых результатов освоения дополнительных развивающих образовательных программ	<p>Практикоориентированные задания:</p> <p>1. На основе использования искусственного интеллекта разработать проект (на выбор исследовательский, творческий др).</p> <p>2. На основе использования нейросети (на выбор Кандински или Шедеврум) разработать проект (на выбор исследовательский, творческий др).</p> <p>3. Разработать образовательный проект на основе применения виртуальной реальности для одаренных детей.</p> <p>4. Разработать образовательный проект на основе применения дополненной реальности для одаренных детей.</p> <p>5. В алгоритмической среде Scratch разработать проект, отражающий проблему устойчивого развития в современном образовании.</p>

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.