

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ"

Кафедра № 63

УТВЕРЖДАЮ
Ответственный за образовательную
программу

к. ф. н. .доц.
(должность, уч. степень, звание)

М.А. Чиханова
(инициалы, фамилия)

(подпись)
«20» февраля 2025 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Компьютерные технологии в лингводидактике»
(Наименование дисциплины)

Код направления подготовки/ специальности	45.03.02
Наименование направления подготовки/ специальности	Лингвистика
Наименование направленности	Теоретическая и прикладная лингвистика
Форма обучения	заочная
Год приема	2025

Лист согласования рабочей программы дисциплины

Программу составил (а)

ст.преп.
(должность, уч. степень, звание)

(подпись, дата)
14.02.25

Е.В. Новицкая
(инициалы, фамилия)

Программа одобрена на заседании кафедры № 63

«14» февраля 2025 г, протокол № 7

Заведующий кафедрой № 63

к. ф. н. .доц.
(уч. степень, звание)

(подпись, дата)
14.02.25

М.А. Чиханова
(инициалы, фамилия)

Заместитель декана факультета №6 по методической работе

проф. д. и н. .доц.
(должность, уч. степень, звание)

(подпись, дата)
14.02.25

Л.Ю. Гусман
(инициалы, фамилия)

Аннотация

Дисциплина «Компьютерные технологии в лингводидактике» входит в образовательную программу высшего образования – программу бакалавриата по направлению подготовки/ специальности 45.03.02 «Лингвистика» направленности «Теоретическая и прикладная лингвистика». Дисциплина реализуется кафедрой «№63».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

УК-6 «Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни»

ПК-4 «Способность использовать понятийный аппарат теоретической и прикладной лингвистики, переводоведения, лингводидактики для решения профессиональных задач»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с компьютерной лингводидактикой, историей развития компьютерных технологий в обучении, роли программного обеспечения обучения языку. Курс решает ряд практических задач, а именно: научить правильно вести поиск и отбор информации в сети Интернет для учебных целей с помощью цифрового инструментария, разрабатывать учебные Интернет-ресурсы для языковой подготовки с применением цифровых ресурсов и с поддержкой массовых открытых онлайн-курсов, эффективно использовать информационные технологии в обучении иностранному языку, организовывать тестирование с использованием онлайн и оффлайн сервисов с возможностью размещать в сети, разрабатывать, применять мультимедийные презентации для обучения различным аспектам иностранного языка, создавать собственные образовательные модули с помощью цифровых и сквозных технологий.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лабораторные работы, самостоятельная работа обучающегося. Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа.

Язык обучения по дисциплине «русский»

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

1.1. Цели преподавания дисциплины

Целями освоения дисциплины «Компьютерные технологии в лингводидактике» являются:

- сформировать у студентов системное представление о лингводидактических основах обучения языку, педагогическом дизайне, геймификации процесса обучения языкам и т.д.;
- познакомить со спецификой компьютерных средств обучения языку на примере компьютерных программ Kialo, Narakeet, Streamlab Podcast Editor и др., а также критериями лингвометодической оценки их качества;
- получить навыки разработки учебного материала и его применения в обучающих компьютерных программах, онлайн-сервисах, конструкторах сайтов Tilda/Nethouse/Stepik на примере работы в Calameo, Wordsmyth, Educaplay, Infogram/Genially, Joyteka, Interacty, OnlineTestPad, Testograf, Miro и/или их аналогов;
- сформировать систему знаний, умений и навыков в области использования и эффективной интеграции компьютерных технологий в учебный процесс с применением дистанционных технологий и мобильных технологий в программах RenderForest, Curipod, Prezo.

1.2. Дисциплина входит в состав части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы высшего образования (далее – ОП ВО).

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП ВО.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями или их частями. Компетенции и индикаторы их достижения приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Перечень компетенций и индикаторов их достижения

Категория (группа) компетенции	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Универсальные компетенции	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.3.2 знать образовательные Интернет-ресурсы, возможности и ограничения образовательного процесса при использовании цифровых технологий УК-6.В.2 владеть навыками использования цифровых инструментов для саморазвития и самообразования
Профессиональные компетенции	ПК-4 Способность использовать понятийный аппарат теоретической и прикладной лингвистики, переводоведения, лингводидактики для решения профессиональных задач	ПК-4.3.1 знать современный понятийный аппарат теоретической и прикладной лингвистики, переводоведения, лингводидактики ПК-4.У.1 уметь свободно выражать свои мысли, адекватно используя разнообразные языковые средства с целью выделения релевантной информации ПК-4.В.1 владеть навыками анализа основных дискурсивных способов реализации коммуникативных целей высказывания

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина может базироваться на знаниях, ранее приобретенных обучающимися при изучении следующих дисциплин:

- Психолингвистика
- Педагогика и психология

Знания, полученные при изучении материала данной дисциплины, имеют как самостоятельное значение, так и используются при изучении других дисциплин:

- Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности (педагогическая)

3. Объем и трудоемкость дисциплины

Данные об общем объеме дисциплины, трудоемкости отдельных видов учебной работы по дисциплине (и распределение этой трудоемкости по семестрам) представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Объем и трудоемкость дисциплины

Вид учебной работы	Всего	Трудоемкость по семестрам
		№9
1	2	3
Общая трудоемкость дисциплины, ЗЕ/ (час)	2/ 72	2/ 72
Из них часов практической подготовки	6	6
Аудиторные занятия, всего час.	12	12
в том числе:		
лекции (Л), (час)		
практические/семинарские занятия (ПЗ), (час)	4	4
лабораторные работы (ЛР), (час)	8	8
курсовой проект (работа) (КП, КР), (час)		
экзамен, (час)		
Самостоятельная работа, всего (час)	60	60
Вид промежуточной аттестации: зачет, дифф. зачет, экзамен (Зачет, Дифф. зач, Экз.**)	Зачет	Зачет

Примечание: ** кандидатский экзамен

4. Содержание дисциплины

4.1. Распределение трудоемкости дисциплины по разделам и видам занятий.

Разделы, темы дисциплины и их трудоемкость приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Разделы, темы дисциплины, их трудоемкость

Разделы, темы дисциплины	Лекции (час)	ПЗ (СЗ) (час)	ЛР (час)	КП (час)	СРС (час)
Семестр 9					
Раздел 1. Компьютерные технологии в обучении иностранным языкам: Тема 1.1. Современные тренды в образовании. Исследования о мировых трендах в образовании в российском контексте.					

<p>Тема 1.2. Компьютерная лингводидактика: основные понятия и определения. История развития компьютерных технологий в обучении, актуальные проблемы.</p> <p>Тема 1.3. Использование средств компьютерной лингводидактики. Классификация средств обучения.</p> <p><i>ПЗ: Практика по созданию инфографики, интерактивного плаката в программах Infogram/Genially по 1.2</i></p>		1			7
<p>Раздел 2. Программное обеспечение обучения языку:</p> <p>Тема 2.1. Компьютерные материалы для обучения языку: типология, описание, специфика. Основные разновидности прикладных программ.</p> <p><i>ПЗ: Составление базы ссылок на эл. компьютерные словари, онлайн энциклопедии, информационно-справочные системы, программы-оболочки, прикладные программы общего и спец. назначения в Miro, Calameo, Wordsmyth</i></p>		1			7
<p>Раздел 3. Педагогический дизайн в e-learning:</p> <p>Тема 3.1. Понятие, цель педагогического дизайна, подача материала в онлайн.</p> <p>Тема 3.2. Таксономия Блума и проектирование цифрового контента для создания виртуальной образовательной среды.</p> <p><i>ЛР: Работа по практическому изучению конструктора сайтов на примере Tilda, Nethouse, Stepik на выбор</i></p>			2		6
<p>Раздел 4. Интернет-ресурсы в обучении иностранному языку:</p> <p>Тема 4.1. Поиск и отбор информации для учебных целей в сети Интернет. Критерии оценки Интернет-ресурсов.</p> <p>Тема 4.2. Использование интерактивных модулей, компьютерных программ при обучении иностранным языкам.</p> <p><i>ПЗ: Практическая работа в программах Kialo, Narakeet, Streamlabs Podcast Editor</i></p>		1			8

Раздел 5. Технологии онлайн тестирования в процессе обучения иностранному языку: Тема 5.1. Обучающие онлайн-сервисы для создания тестов, эффективная организация тестирования. <i>ЛР: Практика создания интерактивных обучающих модулей в программах Educaplay, Wordwall, Interacty, OnlineTestPad, Joyteka как эффективный инструмент контроля знаний.</i>			2		8
Раздел 6. Тема 6. Интеграция презентаций в процессе обучения иностранным языкам. Тема 6.1. Виды и принципы организации работы с компьютерными презентациями. Тема 6.2. Преимущества использования компьютерных презентаций с ИИ в обучении ИЯ. Возможности их эффективного применения. <i>ЛР: Практика разработки презентации в программах RenderForest, Curipod, Prezo</i>			2		8
Раздел 7. Геймификация или интерактивное обучение с игровыми элементами. Тема 7.1. Технологии веб-квестов <i>ЛР: Практическая работа по разработке веб-квестов в сервисах Genially, Madtest, Квизли</i>			2		8
Раздел 8. Мобильное обучение (М-Learning). Микрообучение. Дистанционное обучение. Тема 8.1. Изучение особенностей и существенные различий обучения языку с помощью данных технологий. Тема 8.2. Основные характеристики, требования к организации учебного материала в курсах дистанционного обучения. <i>ПЗ: Сравнительный анализ изученных приложений</i>		1			8
Итого в семестре:		4	8		60
Итого	0	4	8	0	60

Практическая подготовка заключается в непосредственном выполнении обучающимися определенных трудовых функций, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

4.2. Содержание разделов и тем лекционных занятий.

Содержание разделов и тем лекционных занятий приведено в таблице 4.

Таблица 4 – Содержание разделов и тем лекционного цикла

Номер раздела	Название и содержание разделов и тем лекционных занятий
	Учебным планом не предусмотрено

4.3. Практические (семинарские) занятия

Темы практических занятий и их трудоемкость приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Практические занятия и их трудоемкость

№ п/п	Темы практических занятий *с примерами решения практических задач раздела	Формы практических занятий* используемые технологии	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ Раздела
Семестр 9					
1.	<p>Раздел 1. Тема 1.2.</p> <p>Компьютерная лингводидактика.</p> <p><i>Пример решения практических задач раздела с использованием цифровых, сквозных технологий, дистанционных технологий:</i></p> <p>1) Входной интерактивный опрос-тестирование в сервисе Testograf</p> <p>Близ-опрос на тему актуальности, способах использования компьютерных технологий для обучения языкам, практическом применении новых технологий для данной аудитории.</p> <p>2) Организация совместной деятельности в дистанционном курсе «Computer Linguodidactics», в программе Miro /знакомство со структурой курса, графиком выполнения /</p> <p>3) Поиск, подбор и добавление общей</p>	<p>Цифровые программы: Testograf</p> <p>Дистанционные технологии: Дистанц.курс в Moodle ГУАП Miro</p>	1		1

	<p>литературы по курсу с помощью цифрового ресурса 3D listing Calameo</p> <p>https://ru.calameo.com/account/book#subscription-7102103</p> <p>4) Составление глоссария по теме «Компьютерные технологии в лингводидактике» Работа в программе Wordsmyth</p> <p>5) Конспектирование темы 1.2 «История развития компьютерных технологий в обучении, актуальные проблемы» с использованием одной из интерактивной программ на выбор Genially/Infogram/Interacty</p> <p>6) ПЗ: Практическая работа по созданию интерактивного плаката в сервисе Genially/Infogram по определ. теме английского языка на выбор студента</p> <p>Тема 1.2. Обзорная лекция. Современные тренды в образовании.</p> <p>Мировые тренды образования в российском контексте. https://ioe.hse.ru/edu_global_trends/ Цифровизация образования.</p>	<p>Цифровые программы: Calameo</p> <p>Цифровые программы: Wordsmyth</p> <p>Miro Genially/ Infogram/ Interacty</p> <p>Источники сети Интернет: https://ioe.hse.ru/edu_global_trends/</p> <p>ссылки на нормативные документы в списке литературы</p> <p>MOOK Stepik №1,2</p>			
--	---	--	--	--	--

2	<p>Раздел 2. Программное обеспечение обучения языку.</p> <p>ПЗ:</p> <p>Составление и размещение учебной базы данных: компьютерные словари, е-библиотеки, энциклопедии, справочные системы, порталы, проф. онлайн-сообщества (по изучению и обучению иностранных языков) в курс «Computer Linguodidactics» в дистанционной системе обучения Moodle ГУАП/Miro</p>	<p>Дистанционные технологии: Дистанц.курс в Moodle ГУАП</p> <p>Источники сети интернет: E-libraries Data Bases Encyclopedias etc.</p> <p>Цифровые программы: Miro Calameo Infogram Wordsmyth Multitran</p>	1		2
3	<p>Раздел 3. Педдизайн</p> <p>Изучение возможностей эффективного использования блогов, вики, подкастов, конструкторов сайтов в учебном процессе, работа с конструктором сайта Tilda или Nethouse/Stepik на выбор и размещение результатов в Miro.</p>	<p>Дистанционные технологии: Дистанц.курс в Moodle ГУАП</p> <p>Источники сети интернет: E-libraries Data Bases Encyclopedias</p> <p>Цифровые программы: Miro Calameo Infogram Tilda /Nethouse/Stepik</p> <p>MOOK Stepik№2,3,4</p>			3
4	<p>Раздел 4.</p> <p>ПЗ:</p> <p>Практическая работа по изучению ресурсов в Интернете для создания звуковых и видеофайлов для проведения е-дискуссий на примере приложений по отработке произношения</p>	<p>Источники сети интернет: E-Books Сайты</p> <p>Цифровые программы: Miro Calameo Narakeet Kialo</p>	1		4

	<p>Narakeet и Kialo соответственно.</p> <p>Разработка обучающих модулей (подкастов) в программе Streamlabs Podcast Editor</p>	Streamlabs Podcast Editor			
5	<p>Раздел 5.</p> <p>Разработка практических тестовых заданий по выбранной теме в программе Educaplay, Wordwall, Interacty, OnlineTestPad, Joyteka.</p> <p>Сравнительный анализ возможностей программ данных программ, диагностирование собственных тестов.</p>	<p>Дистанционные технологии: Дистанц.курс в Moodle ГУАП</p> <p>Источники сети интернет</p> <p>Цифровые программы: Miro Educaplay Wordwall Interacty OnlineTestPad Joyteka</p>			5
6	<p>Раздел 6. Технология создания онлайн-презентаций.</p> <p>Изучение возможностей эффективного применения презентаций на примере работы в онлайн-сервисах RenderForest, Curipod, Prezo и др.</p>	<p>Источники сети интернет: E-libraries Блоги</p> <p>Цифровые программы: Miro Calameo RenderForest Curipod Prezo</p>			6
7	<p>Раздел 7. Технология создания веб-квестов</p> <p>Изучение возможностей эффективной разработки и применения веб-квестов на примере работы в онлайн-сервисах Genially, Madtest, Квизли</p>	<p>Цифровые программы: Miro Calameo Genially Madtest Квизли</p>			7

8	Раздел 8. Мобильное обучение. Микрообучение. Дистанционное обучение. Практическое изучение особенностей обучения языку с помощью данных технологий. Знакомство с материалами MOOK <i>ПЗ: Выполнение сравнительного анализа изученных приложений с занесением результатов в таблицу</i> <i>Итоговое тестирование по курсу</i>	Цифровые программы: Miro Stepik MOOK Stepik№5 Дистанционные технологии: Дистанц.курс в Moodle ГУАП	1		8
	Всего		4		

Практические занятия проходят в интерактивной форме: то есть с применением технологий мозгового штурма, групповых дискуссий, решений ситуационных задач.

4.1. Лабораторные занятия

Темы лабораторных занятий и их трудоемкость приведены в таблице 6.

Таблица 6 – Лабораторные занятия и их трудоемкость

№ п/п	Наименование лабораторных работ	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ раздела дисциплины
Семестр 9				
1	Раздел 3. Технологии создания сайта в процессе обучения иностранному языку (ИЯ) <i>Лабораторная работа №1: Практическое изучение работы конструктора сайтов на примере Tilda, Nethouse, Stepik на выбор.</i>	2		3
2	Раздел 5. Технологии онлайн тестирования в процессе обучения ИЯ <i>Лабораторная работа №2: Практика создания интерактивных обучающих модулей в программах</i>	2		5

	<i>Educaplay, Wordwall, Interacty, OnlineTestPad, Joyteka как эффективного инструмента контроля знаний</i>			
3	Раздел 6. Технологии создания и использования презентаций в процессе обучения ИЯ <i>Лабораторная работа №3: Практика разработки презентации в программах RenderForest, Curipod, Prezo на выбор</i>	2		6
4	Раздел 7. Технологии применения веб-квестов в обучении ИЯ <i>Лабораторная работа №4: Практическая работа по разработке веб-квестов в сервисах Genially, Madtest, Квизли</i>	2		7
Всего		8		

4.2. Курсовое проектирование/ выполнение курсовой работы
Учебным планом не предусмотрено

4.3. Самостоятельная работа обучающихся
Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость приведены в таблице 7.

Таблица 7 – Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость

Вид самостоятельной работы	Всего, час	Семестр 9, час
1	2	3
Изучение теоретического материала дисциплины (ТО)	24	24
Курсовое проектирование (КП, КР)		
Расчетно-графические задания (РГЗ)		
Выполнение реферата (Р)		
Подготовка к текущему контролю успеваемости (ТКУ)		
Домашнее задание (ДЗ)	32	32
Контрольные работы заочников (КРЗ)		
Подготовка к промежуточной аттестации (ПА)	4	4
Всего:	60	60

5. Перечень учебно-методического обеспечения
для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся указаны в п.п. 7-11.

6. Перечень печатных и электронных учебных изданий

Перечень печатных и электронных учебных изданий приведен в таблице 8.

Таблица 8– Перечень печатных и электронных учебных изданий

Шифр/Раздел	Библиографическая ссылка / URL адрес	Количество экземпляров в библиотеке (кроме электронных экземпляров)
81(075) 3-91 8	Зубов, А. В. Информационные технологии в лингвистике: учебное пособие/ А. В. Зубов, Зубова, И. И.. - 2-е изд.. - М.: Академия, 2004. - 206 с.: табл.. - (Высшее профессиональное образование. Языкознание). - Библиогр.: с. 191 - 204 (268 назв.). - Имеет гриф УМО по образованию.. - ISBN 5-76951531-7: 280.20 р.	Имеются экземпляры в отделах: ФО(1), ГС(9)
004 П64 004	Потапова, Р. К. Новые информационные технологии в лингвистике: учебное пособие/ Р. К. Потапова; Моск. гос. лингвист. ун-т. - изд. стер.. - М.: Книжный дом «Либроком»; М.: URSS, 2014. - 369 с.: рис., табл.. - Библиогр.: с. 282 - 290. - Имеет гриф УМО по образованию в области лингвистики Минобразования РФ. - ISBN 978-5-397-04378-6: 402.10 р.	Имеются экземпляры в отделах: ГС(22)
004 П64 004	Потапова, Р. К. Новые информационные технологии в лингвистике: учебное пособие/ Р. К. Потапова; Моск. гос. лингвист. ун-т. - 5-е изд.. - М.: Книжный дом «Либроком»; М.: URSS, 2012. - 368 с.: рис., табл.. - Библиогр.: с. 282 - 290. - Имеет гриф УМО по образованию в области лингвистики Минобразования РФ. - ISBN 978-5-397-03206-3: 402.10 р.	Имеются экземпляры в отделах: ФО(2), ГС(6)

8	ПЗ2	8	<p>Пиотровский, Р. Г.</p> <p>Информационные измерения языка/ Р. Г. Пиотровский; Ин-т языкознания АН СССР. - Л.: Наука, 1968. - 116 с.: табл. - Библиогр. : с. 108 - 112 (84 назв.). - Предм. указ. : с. 113 - 114. - На с. 105 - 106 :</p> <p>Приложения. Таблицы. - На с. 107 : Сокращения. - Список литературы содержит названия на русском и английском языках.</p>	Имеются экземпляры в отделах: ФО(1)
Раздел 1.			<p>Азимов Э.Г.; Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий. Теория и практика обучения языкам Издательство: М.: ИКАР. 2010</p>	
Раздел 1.			<p>Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)</p> <p>https://methodological terms.academic.ru/</p>	
Раздел.1-8			<p>Гарцов А.Д. Электронная лингводидактика в системе инновационного языкового образования. 2009</p> <p>https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-lingvodidaktika-tseli-i-zadachi/viewer</p>	
Раздел.1-8			<p>Колядко С. В. Компьютерная лингводидактика [Текст]: учебное пособие для магистрантов направления подготовки «Педагогическое образование» / Колядко С.В; Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена. - Санкт-Петербург: Издательство РГПУ им. А. И. Герцена, 2017. - 111 с.</p>	
Раздел.1-8			<p>Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика: учебное пособие. М. – 2005</p>	
Раздел 1.			<p>Уринцов А.И, Староверова О.В., Свиридова Е.С., Епифанов Г.М. ГОСУДАРСТВЕННАЯ ПОЛИТИКА РФ, НАПРАВЛЕННАЯ НА РАЗВИТИЕ ОБРАЗОВАНИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2018. №4.</p> <p>URL:https://cyberleninka.ru/article/n/gosudarstvennaya-politika-rf-napravleniya-na-razvitie-obrazovaniya-v-usloviyah-tsifrovoy-ekonomiki</p>	

Раздел 1-8	Вайндорф-Сысоева, М. Е. Методика дистанционного обучения: учебное пособие для вузов / М. Е. Вайндорф-Сысоева, Т. С. Грязнова, В. А. Шитова. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. URL: https://urait.ru/bcode/450836	
Раздел 1.3	Исследование Высшей школы экономики о мировых трендах образования в российском контексте — 2022 URL: https://ioe.hse.ru/edu_global_trends/	
Раздел 1.2	Каменева Т.Н., Педагогические технологии в электронном образовательном пространстве: традиции и инновации // ОТО. 2013. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskie-tehnologii-v-elektronnom-obrazovatelnom-prostranstve-traditsii-i-innovatsii	
Раздел 8	Исследование Высшей школы экономики о том, как учителя воспринимают переход на дистанционную форму обучения. URL: https://www.hse.ru/news/expertise/357830670.html	

7. Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины приведен в таблице 9.

Таблица 9 – Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

URL адрес	Наименование
https://ru.calameo.com/	Calameo – бесплатный удобный онлайн-сервис для создания интерактивных книг из материалов любого формата
https://curipod.com/	Curipod – образовательная платформа с возможностью бесплатного использования, которая позволяет разрабатывать интерактивные уроки, интерактивные презентации с использованием технологий ИИ
https://www.educaplay.com/	Educaplay – бесплатный конструктор для создания дидактических игр и интерактивных заданий с библиотекой готовых ресурсов и возможностью размещения в дистанционных системах, напр. Moodle
https://genially.com/	Genially – бесплатная платформа для создания интерактивного контента: дидактических

	ресурсов, презентаций, игр, интерактивных изображений и т.д.
https://infogram.com/	Infogram – бесплатный ресурс для создания инфографики
https://joyteka.com/ru	Joyteka – бесплатная многофункциональная образовательная платформа для создания интересных онлайн-сервисов: викторин, опросов, тестов, создания видео и т.д.
http://www.itlt.edu.nstu.ru/hotpothelp.php	Центр лингвометодических информационных ресурсов
https://www.kialo-edu.com/	Kialo – бесплатный сервис для создания организованных дискуссий
https://quizzly.ru/	Квизли – бесплатный сервис для создания и проведения квестов, интерактивных заданий, викторин
https://madtest.ru/	Madtest – бесплатный инструмент, конструктор интерактивных тестов, различных квизов, опросов различных форматов под образовательные цели с возможностью интеграции, сбора статистики, брендирования и кастомизации под цели организации
https://miro.com/ru/	Miro – интерактивный сервис, виртуальная доска для индивидуальной и совместной работы
https://www.narakeet.com/	Narakeet – это онлайн-платформа преобразования текста в речь, которая предоставляет пользователям различные инструменты для создания аудио- и видеоконтента с возможностью работы без регистрации
https://nethouse.ru/	Nethouse – бесплатный конструктор сайтов
https://onlinetestpad.com/ru/tests	Online Test Pad – бесплатный ресурс для создания тестов
https://prezo.ai/	Prezo – бесплатный онлайн генератор презентация с поддержкой ИИ
https://www.renderforest.com/ru/	RenderForest – бесплатный гибкий видеомейкер, предоставляющий широкий спектр инструментов и функций для создания интерактивных презентаций

https://podcasteditor.streamlabs.com	Streamlabs Podcast Editor – бесплатный универсальный редактор для создания подкастов
https://stepik.org/	Stepik – российская образовательная платформа конструктор бесплатных и платных открытых онлайн-курсов, уроков с возможностью прохождения отдельных модулей/открытых онлайн-курсов (MOOK) с целью самообразования
https://www.testograf.ru/	Testograf – русскоязычный сервис для онлайн опросов
https://tilda.cc/ru/	Tilda – блочный конструктор по созданию сайтов, не требующий знаний по программированию
https://www.visme.com/	Visme – универсальный инструмент визуального дизайна: платформа-конструктор для создания презентаций, анимаций, инфографики, отчётов и другого визуального контента
https://ru.wikihow.com/	Wikihow – надежный сайт пошаговых инструкций
https://wordwall.net/	Wordwall – многофункциональный инструмент для создания различных интерактивных игровых упражнений и заданий: тесты, опросы, викторины, кроссворды, анаграммы и т.д.
https://www.wordsmyth.net/	Wordsmyth – удобный онлайн сервис для создания интерактивных глоссариев без необходимости регистрироваться
https://learningapps.org/ <i>вариативное использование</i> Для доступа к электронным ресурсам ГУАП (http://lib.aanet.ru/) необходима авторизация по номеру читательского билета). Доступ в ЭБС «Лань» осуществляется по договору № 695-7 от 30.11.2011. Доступ в ЭБС «ZNANIUM» осуществляется по договору № 186-ЭБС от 08.02.2012.	Learningapps - сайт по созданию мультимедийных интерактивных приложений
http://window.edu.ru/	Window.edu – Единое окно доступа к образовательным ресурсам

8. Перечень информационных технологий

8.1. Перечень программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Перечень используемого программного обеспечения представлен в таблице 10.

Таблица 10– Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование
1	Операционная система: Microsoft® Windows® Vista Business Russian Тип лицензии: Academic Номер лицензии 44260430
2	Офис: Microsoft® Office Professional Plus 2007 Russian Тип лицензии: Academic Номер лицензии 44260430
3	Интернет-браузеры (Google-Chrome, Yandex, Opera)
4	Облачные сервисы для хранения и совместного использования файлов, редактирования цифрового контента (Google Docs, Яндекс документы)
5	Офисные приложения Microsoft Office (Word, Power Point и др.)

8.2. Перечень информационно-справочных систем, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень используемых информационно-справочных систем представлен в таблице 11.

Таблица 11– Перечень информационно-справочных систем

№ п/п	Наименование
	http://lib.aanet.ru Поисковая система библиотеки ГУАП

9. Материально-техническая база

Состав материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине, представлен в таблице 12.

Таблица 12 – Состав материально-технической базы

№ п/п	Наименование составной части материально-технической базы	Номер аудитории (при необходимости)
1	Аудитория для лабораторных занятий	Аудитория укомплектована специализированной мебелью, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории (34-10)
2	Аудитории общего пользования	Аудитория укомплектована

	(для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	специализированной мебелью, техническими средствами обучения, служащими для предоставления учебной информации большой аудитории
3	Библиотека, Интернет-класс ГУАП (для самостоятельной работы)	Помещения укомплектованы специализированной мебелью, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечено доступом в электронную информационно-образовательную среду ГУАП

10. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

10.1. Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине приведен в таблице 13.

Таблица 13 – Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Вид промежуточной аттестации	Перечень оценочных средств
Зачет	Список вопросов; Тесты; Задачи.

10.2. В качестве критериев оценки уровня сформированности (освоения) компетенций обучающимися применяется 5-балльная шкала оценки сформированности компетенций, которая приведена в таблице 14. В течение семестра может использоваться 100-балльная шкала модульно-рейтинговой системы Университета, правила использования которой, установлены соответствующим локальным нормативным актом ГУАП.

Таблица 14 – Критерии оценки уровня сформированности компетенций

Оценка компетенции	Характеристика сформированных компетенций
5-балльная шкала	
«отлично» «зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> – обучающийся глубоко и всесторонне усвоил программный материал; – уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; – опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью направления; – умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; – делает выводы и обобщения; – свободно владеет системой специализированных понятий.

Оценка компетенции	Характеристика сформированных компетенций
5-балльная шкала	
«хорошо» «зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> – обучающийся твердо усвоил программный материал, грамотно и по существу излагает его, опираясь на знания основной литературы; – не допускает существенных неточностей; – увязывает усвоенные знания с практической деятельностью направления; – аргументирует научные положения; – делает выводы и обобщения; – владеет системой специализированных понятий.
«удовлетворительно» «зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> – обучающийся усвоил только основной программный материал, по существу излагает его, опираясь на знания только основной литературы; – допускает несущественные ошибки и неточности; – испытывает затруднения в практическом применении знаний направления; – слабо аргументирует научные положения; – затрудняется в формулировании выводов и обобщений; – частично владеет системой специализированных понятий.
«неудовлетворительно» «не зачтено»	<ul style="list-style-type: none"> – обучающийся не усвоил значительной части программного материала; – допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении проблем в конкретном направлении; – испытывает трудности в практическом применении знаний; – не может аргументировать научные положения; – не формулирует выводов и обобщений.

10.3. Типовые контрольные задания или иные материалы.

Вопросы (задачи) для экзамена представлены в таблице 15.

Таблица 15 – Вопросы (задачи) для экзамена

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для экзамена	Код индикатора
	Учебным планом не предусмотрено	

Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета представлены в таблице 16.

Таблица 16 – Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета

№ п/п	<u>Примерный</u> перечень контрольных и практических задач / заданий	Код индикатора
1.	<p>Составить глоссарий по теме «Компьютерные технологии в лингводидактике» в курсе «Computer Linguodidactics» на платформе Moodle ГУАП</p> <p>*Разместить результаты на интерактивную доску в программе Miro, познакомиться с функционалом Miro</p>	<p>УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.3.1 ПК-4.Y.1</p>
2.	<p>Пройти блиц-опрос на тему актуальности и способов практического использования компьютерных технологий для обучения языкам с помощью сервиса Testograf</p> <p>*Изучить возможности сервиса Testograf</p>	<p>УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.3.1 ПК-4.B.1</p>
3.	<p>Познакомиться с литературой по курсу, разместить используемую учебную литературу по курсу в цифровом ресурсе 3D listing Calameo</p> <p>*Изучить возможности сервиса Calameo</p>	<p>УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.3.1</p>

4.	Составить интерактивный конспект по теме 1.2 «История развития компьютерных технологий в обучении, актуальные проблемы» в интерактивной программе Genially/Infogram *Изучить возможности сервиса Genially/Infogram	УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.3.1 ПК-4.B.1
5.	Создать интерактивный плакат в сервисе Genially/Infogram/Interacty по определенной теме на английском языке для разработки обучающего модуля *Визуализировать результаты работы на доске Miro	УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.B.1
6.	Самостоятельно изучить материалы модулей MOOK Stepik №1-5 при теоретическом изучении материала по курсу. *Разместить результаты работы на доске Miro	УК-6.3.2 ПК-4.3.1 ПК-4.B.1 ПК-4.Y.1
7.	Составить общую базу ссылок на компьютерные словари, энциклопедии и справочные системы, порталы, проф. сообщества в LMS ГУАП Moodle *Разместить анализ результатов на доске Miro	УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.3.1 ПК-4.B.1
8	Создать блог в одном из конструкторов сайта Tilda, Nethouse или Stepik *Разместить результаты гиперссылками в программе Miro	УК-6.B.2 ПК-4.B.1 ПК-4.Y.1
9.	Разработать обучающие модуль(и) на выбранную тему по английскому языку в программе Kialo, Narakeet, Streamlabs Podcast Editor; разместить интерактивные модули в блоге. Изучить функционал программ Kialo, Narakeet, Streamlabs Podcast Editor *Разместить результаты гиперссылками в программе Miro	УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.3.1 ПК-4.B.1 ПК-4.Y.1
10.	Разработать 10 тестовых заданий по выбранной теме английского языка в 3 программах на выбор Educaplay, Wordwall, Interacty, OnlineTestPad, Joyteka *Разместить результаты сравнительного анализа возможностей данных ресурсов в программе Miro	УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.B.1 ПК-4.Y.1
11.	Создать презентацию в одной из программ RenderForest, Curipod, Prezo на выбор по выбранной теме на английском языке *Разместить результаты в блоге, в программе Miro	УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.B.1 ПК-4.Y.1
12.	Создать 5 интерактивных веб-квестов в сервисах Genially, Madtest, Квизли в 2х сервисах на выбор по выбранной теме на английском языке *Разместить результаты в блоге, в программе Miro	УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.B.1 ПК-4.Y.1
13.	Выполнить сравнительный анализ изученных приложений с занесением результатов в таблицу *Разместить результаты в блоге, в программе Miro	УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.B.1 ПК-4.Y.1
14.	Итоговое тестирование	УК-6.3.2 УК-6.B.2 ПК-4.3.1 ПК-4.Y.1

Перечень тем для курсового проектирования/выполнения курсовой работы представлены в таблице 17.

Таблица 17 – Перечень тем для курсового проектирования/выполнения курсовой работы

№ п/п	Примерный перечень тем для курсового проектирования/выполнения курсовой работы
	Учебным планом не предусмотрено

Вопросы для проведения промежуточной аттестации в виде тестирования представлены в таблице 18.

Таблица 18 – Примерный перечень вопросов для тестов

№ п/п	Примерный перечень вопросов для тестов	Код индикатора
1.	<p>Выберите вариант правильного ответа:</p> <p>Компьютерная лингводидактика– это область лингводидактики, которая</p> <p>а) занимается теорией и практикой составления электронных словарей</p> <p>б) изучает аспекты моделирования языка и мышления в компьютерной среде</p> <p>с) изучает теорию и практику использования компьютерных и сетевых технологий в обучении языку</p> <p>д) исследует влияние компьютерных технологий на развитие языка и мышления</p>	ПК-4.3.1
2.	<p>Выберете правильный вариант ответа:</p> <p>Эмпирической информацией для лингвиста является</p> <p>а) словарь</p> <p>б) энциклопедия</p> <p>с) текст</p>	ПК-4.3.1
3	<p>Укажите, что является задачей компьютерной лингводидактики:</p> <p>а) подготовка компетентного специалиста в области компьютерных технологий (информатики)</p> <p>б) подготовка компетентного журналиста-корреспондента для работы в СМИ</p> <p>с) подготовка компетентного филолога-педагога с высоким уровнем общей и профессиональной культуры</p> <p>д) подготовка инновационной филологической среды будущего ученого-филолога</p>	ПК-4.3.1
4	<p>Выберете в каких направлениях применяют компьютерные технологии в лингводидактике:</p> <p>а) компьютер-помощник преподавателя и средство демонстрации информации для обучающихся</p> <p>б) компьютер-помощник обучающегося и инструмент формирования умений и навыков практической работы</p> <p>с) применение компьютерных программ с целью накопления учебного материала и создания базы данных</p>	ПК-4.3.1

	d) компьютер-инструмент для создания программ по машинному переводу	
5	<p>Определите, что относится к инструментальным средствам в рамках компьютерной лексикографии</p> <p>a) компьютерные картотеки b) программы обработки текста c) бумажные аналоги словарей d) базы данных</p>	ПК-4.3.1
6	<p>Проведите взаимосвязь компьютерного обучения, электронного обучения и мобильного обучения с выбором одного верного ответа из предложенных:</p> <p>a) Электронное обучение и мобильное обучение являются видами компьютерного обучения b) Электронное обучение и компьютерное обучение являются видами мобильного обучения c) Компьютерное обучение и мобильное обучение являются видами электронного обучения</p>	ПК-4.3.1
7	<p>Прочитайте и запишите развернутый обоснованный ответ о каком тренде в образовании идет речь.</p> <p>a) легко внедрить b) короткий формат вызывает меньше сопротивления у обучающихся c) возможно применить разные форматы в обучении (видео, игра, викторина, инфографика)</p>	ПК-4.3.1
8	<p>Закончите предложение. Базы данных – это средство для ...</p> <p>a) хранения, поиска и упорядочения данных b) поиска и сортировки данных c) хранения данных и обработки информации</p>	ПК-4.3.1
9	<p>Обобщите и укажите, что отличает дистанционное обучение от традиционных форм обучения</p> <p>a) гибкость (возможность заниматься в удобное для себя время, в удобном месте и темпе) b) параллельность (параллельное с профессиональной деятельностью обучение, т.е. без отрыва от производства) c) охват (одновременное обращение ко многим источникам учебной информации (электронным библиотекам, банкам данных, базам знаний и т.д.) большого количества обучающихся d) использование опыта традиционной методики проведения занятий</p>	ПК-4.3.1
10	Дайте определение интерактивного обучения	ПК-4.3.1
11	<p>Назовите, что относится к видам электронных словарей:</p> <p>a) словари иностранных слов</p>	ПК-4.3.1

	б) аудио-словари с) энциклопедические справочники мультимедийного типа	
12	Перечислите основные достоинства электронных словарей для изучающих иностранные языки: а) возможность активного использования при изучении иностранного языка б) скорость поиска информации с) возможности копирования информации в больших объемах д) удобная компактная форма	ПК-4.3.1
13	Обобщите, что является целью педагогического дизайна а) повышение эффективности обучения б) качественное визуальное оформление учебного контента с) обучение педагога работе с цифровыми ресурсами д) упрощение работы педагога	ПК-4.3.1
14	Приведите пример недостатков электронных словарей: а) ЭС требуют наличие сложных программ и компьютерных средств б) информацию электронных словарей легко удалить и потерять с) возможность размещения многих тысяч томов словарей на небольшом носителе.	ПК-4.3.1
15	Приведите пример программ для автоматизированного перевода.	ПК-4.3.1
16	Укажите преимущества применения дистанционных образовательных технологий для педагога: а) самостоятельно определяет для себя время и форму обучения б) изучить весь материал в соответствии с образовательной программой с) самостоятельно выбирает последовательность изучения материала д) разработка системы и проведение итогового оценивания ученика	ПК-4.3.1
17	Укажите формы дистанционного обучения: а) видеолекция и чат б) чат и вебинар с) вебинар и видеолекция д) все ответы верны е) нет верных ответов	ПК-4.3.1
18	Проведите различие между традиционным и онлайн обучением. Дайте развернутый ответ.	ПК-4.3.1
19	Назовите 3 крупные англоязычные энциклопедии	ПК-4.3.1
20	Определите способы введения компьютерных средств на занятии (образец записи ответа: 20 а) а) обмен письмами в глобальных сетях б) просмотр видеозаписи урока или его фрагмента в Интернете; с) мультимедийные презентации, подготовленные как преподавателем, так и студентами; д) работа с компьютерными тренажерами	ПК-4.3.1

1.	<p>Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из четырех предложенных и обоснованием выбора Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа Выберите вариант правильного ответа:</p> <p>Компьютерная лингводидактика занимается обеспечением учебно-методической базы для использования компьютерных технологий в обучении языку, в том числе</p> <p>a) применением дистанционных форм обучения b) использованием онлайн-лекций; видеоконференций c) использованием мультимедийных обучающих программ d) использованием достижений теоретической лингвистики</p>	ПК–4.3.1.
2.	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов. Выберите особенности дистанционного обучения (образец записи ответа: 2а, с...)</p> <p>a) возможность получения образовательных услуг без посещения учебного заведения b) изучение предметов и общение с преподавателями осуществляется посредством обмена электронными письмами c) изучение предметов и общение с преподавателями осуществляется посредством интернета</p>	ПК–4.3.1.
3.	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия Прочитайте текст и установите соответствие. К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце</p> <p>Установите соответствие между следующими понятиями и примерами программ (образец записи ответа: 1а, 2b....)</p> <p>1. порталы 2. блог 3. презентация 4. подкаст 5. вики</p> <p>a) программа, в которой сочетается наличие текста, гипертекстовых ссылок, компьютерной анимации, графики, видео, музыки и звукового ряда (но не обязательно всё вместе), контент организован в единую среду. b) аудиозаписи или прямые эфиры, в которых ведущий и эксперты ведут диалог по определённой теме c) веб-сайт, который объединяет информацию из различных источников, таких как электронные письма, онлайн-форумы и поисковые системы. d) веб-сайт, где структура и содержимое меняется пользователями вместе с помощью инструментов, которые предоставлены сайтом</p>	ПК–4.3.1.

	е) веб-сайт, где основное содержимое представлено регулярно добавляемыми записями, содержат текст, изображения или мультимедиа.	
4.	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности Прочитайте текст и установите последовательность. Запишите соответствующую последовательность букв слева направо. Укажите последовательность производственного цикла по созданию учебных материалов разработчиками, которые придерживаются принципов педагогического дизайна:</p> <p>а) проектирование; б) анализ; с) применение; д) разработка; е) оценка</p>	ПК–4.3.1.
5.	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ о каком тренде в образовании идет речь.</p> <p>Один из современных образовательных трендов обучения подразумевает использование элементов компьютерных игр в неигровых ситуациях. Целью этого процесса является привлечение и повышение внимания обучающихся для улучшения их мотивации при решении практических задач, обучения новым видам деятельности.</p> <p>Для данного тренда характерно использование элементов игровых механик и интерфейсов для работы, деление на команды, выбор персонажей, накопление очков опыта, переход с уровня на уровень и приобретение новых суперспособностей ...</p>	ПК–4.3.1.
1	<p>Назовите интернет-сервис, с помощью которого можно создать прототип «электронного кабинета» студента/преподавателя?</p> <p>а) Educaplay б) Calameo с) Wordsmyth д) Infogram е) Narakeet ф) Visme г) Stream Podcast Editor</p>	УК-6.3.2
2	<p>Выберете ресурс (ы), который относится к ресурсу для создания интерактивных плакатов</p> <p>а) Educaplay б) Calameo с) Wordsmyth д) Infogram е) OnlineTestPad ф) Narakeet г) Testograf</p>	УК-6.3.2
3	<p>Перечислите, что относится к ресурсу(-ам) для создания интерактивных презентаций</p>	УК-6.3.2

	a) Educaplay b) Calameo c) Curipod d) Nativox e) OnlineTestPad f) Prezo g) Testograf	
4	Укажите онлайн-сервис (-ами) для создания интерактивных тестов a) Educaplay b) Prezo c) Wordsmyth d) Infogram e) OnlineTestPad f) Narakeet g) Testograf	УК-6.3.2
5	Выберете верный вариант. Онлайн-сервис для создания интерактивных книг – это a) Educaplay b) Calameo c) Wordsmyth d) Prezo e) OnlineTestPad f) Visme g) Testograf	УК-6.3.2
6	Назовите форматы, которые используются в онлайн-курсах.	УК-6.3.2
7	Приведите пример и перечислите навыки иностранного языка, которые можно развивать при использовании программы Narakeet. Аргументируйте свой ответ: a) аудирование, письмо b) говорение, чтение c) монологическая и диалогическая речь d) чтение, письмо e) аудирование, монологическая и диалогическая речь	УК-6.3.2 ПК-4.У.1
8	Выберете верный вариант: WEB-Translator – a) переводчик текстов b) переводчик сайтов c) переводчик мессенджеров	УК-6.3.2
9	Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ о том, о какой программе идет речь: <p>Данная программа помогает улучшить разные аспекты устной речи – произношение, интонацию, мелодику – с помощью видео. В ней видео упакованы в «наборы» роликов определенной тематики. Видеоролики содержат предложения разной степени сложности и рассказывают об интонации и ритме, которые используются в</p>	УК-6.3.2

	данных предложениях носителями языка. После просмотра видео, обучающийся может повторить предложение, а приложение определит, насколько точно ему удалось скопировать интонационную модель. Для успешного выполнения задания, речь должна совпадать с образцом как минимум на 70%.	
10	Оцените функциональные возможности работы сервиса Genially. Выпишите 3 варианта использования сервиса.	УК-6.3.2 ПК-4.У.1
11	Перечислите популярные форматы документов и файлов для конвертации и работы в программе Calameo	УК-6.В.2
12	Выберете программы доступные для работы без регистрации: a) Joyteka b) Wordsmyth c) Kialo d) Curipod e) Narakeet f) Stream Lab Editor g) Prezo	УК-6.В.2
13	Перечислите, к какой программе можно отнести multitrans: a) электронный переводчик b) компьютерная программа для анализа текста c) база данных d) энциклопедия e) портал	УК-6.В.2
14	Приведите аналог программы Prezo для создания презентаций: a) Narakeet b) Kialo c) Miro d) StreamLabs Podcast Editor e) Curiproduct	УК-6.В.2
15	Перечислите форматы вопросов для создания квизов в программе Квизли	УК-6.В.2 ПК-4.У.1
16	Оцените функциональные возможности работы сервиса Streamlabs Podcast Editor. Выпишите 5 вариантов использования сервиса для эффективного использования и изучения иностранного языка.	УК-6.В.2
17	Пошагово распишите практические шаги по созданию библиотеки в программе Calameo. Используйте следующие пункты: режим публикации, создание новой записи, режим просмотра	УК-6.В.2
18	Приведите примеры использования ресурса Joyteka для улучшения образовательного процесса	УК-6.В.2

19	Перечислите типы упражнений в программе Educaplay	УК-6.В.2
20	<p>Приведите пример и перечислите навыки иностранного языка, которые можно развивать при использовании презентаций в обучении ИЯ. Аргументируйте свой ответ:</p> <p>а) аудирование, письмо б) говорение, чтение с) монологическая и диалогическая речь д) чтение, письмо е) аудирование, монологическая и диалогическая речь</p>	УК-6.В.2
1	<p>Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из предложенных и обоснованием выбора Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа Какими из перечисленных ниже дидактических свойств определяются функциональные возможности применения электронные образовательные ресурсы в образовательном процессе? Выберите все подходящие ответы из списка</p> <p>а) интерактивность и коммуникативность б) коммуникативность и возможность представления учебных материалов средствами мультимедиа, автоматизация различных видов учебных работ с) все варианты из вышеперечисленных д) правильные варианты отсутствуют</p>	УК-6.В.2
2	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов Выберите возможные варианты эффективного использования программы Migo (образец записи ответа: А, В, С...) а) мозговой штурм в удаленном формате по проблеме б) загрузка страницы учебника по теме с) рефлексия на тему, обмен ответами на вопросы онлайн д) прослушивание видео-материала, текста е) работа с машинным переводом текста</p>	УК-6.В.2
3	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия Прочитайте текст и установите соответствие. К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию(и) в правом столбце</p> <p>Установите соответствие между названиями: (образец записи ответа: 1a 2b...) 1.платформы с онлайн курсами 2.платформы для дистанционного обучения</p>	УК-6.В.2

	<p>3. вебинарные комнаты</p> <p>a) Лекториум, Открытое Образование</p> <p>b) WebTutor, Яндекс Телемост</p> <p>c) Moodle, GetCourse</p>	
4	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности Прочитайте текст и установите последовательность. Запишите соответствующую последовательность букв слева направо Укажите последовательность этапов проектирования онлайн-курса:</p> <p>a). поставить цели курса (общие, частные); b) продумать план и структуру, логику курса; c) изучить целевую аудиторию и учесть контент курса; d) выбрать и добавить интерактивные элементы, создать нарратив курса; e) выбрать формат под задачу и упаковать курс; f) выбрать формат проверки (формат вопрос-ответ, формат практики, формат обратной связи); g) проанализировать и сделать выводы.</p>	УК-6.В.2
5	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ о том, о какой системе управления обучением идет речь: Данная система управления обучением, относится к классу LMS. В нашей стране подобное программное обеспечение чаще называют системами дистанционного обучения (СДО), так как именно при помощи подобных систем во многих вузах организовано дистанционное обучение. Система представляет преподавателю обширный инструментарий для представления учебно-методических материалов курса, проведения теоретических и практических занятий, организации учебной деятельности как индивидуальной, так и групповой. Система дает возможность проектировать, создавать и в дальнейшем управлять ресурсами информационно-образовательной среды. Система имеет удобный интуитивно понятный интерфейс. Преподаватель самостоятельно, прибегая только к помощи справочной системы, может создать электронный курс и управлять его работой. Можно вставлять таблицы, схемы, графику, видео, флэш и др. Редактирование содержания курса проводится автором курса в произвольном порядке и может легко осуществляться прямо в процессе обучения. Очень легко добавляются в электронный курс различные элементы: лекция, задание, форум, глоссарий, вики, чат и т.д. По результатам выполнения учениками заданий преподаватель может выставлять оценки и давать комментарии. Таким образом, система является центром создания учебного материала и обеспечения интерактивного взаимодействия между участниками учебного процесса.</p>	УК-6.В.2
1	<p>Дистанционное обучение не всегда может позволить оценить знания и навыки обучающихся. Укажите причину:</p> <p>a) преподаватель не может быть уверен, что задание выполнил именно сам обучающийся</p>	ПК-4.В.1

	б) овладение навыком требует очного взаимодействия с людьми или практической работы с оборудованием с) не все обучающиеся имеют доступ к электронным устройствам для выполнения проверочных заданий	
2	Определите, что относится к средствам практической подготовки на занятиях и поясните свой выбор: а) Электронный тренажер б) Электронный практикум с) Электронный задачник д) Электронная система контроля знаний	ПК-4.В.1
3	Выберете верный вариант. Поиск информации непосредственно в сети (например, поиск значения слова в виртуальном словаре) во время аудиторного занятия а) представляет одну из форм введения компьютерных средств на занятии б) является неперспективным видом работы на занятии с) не представляет интереса с точки зрения методических приемов д) не допускается использовать во время аудиторного занятия	ПК-4.В.1
4	Перечислите аудиовизуальные интерактивные средства обучения, аргументируя свой выбор: а) интерактивная доска б) образовательные ресурсы сети Интернет с) мультимедийные презентации д) все перечисленные средства	ПК-4.У.1
5	Укажите важный навык в 21 веке, который не может в полной мере развить электронное обучение, объясните свой выбор. а) навык взаимодействия с людьми и командной работы б) навык самостоятельной работы обучающихся с) навык эффективного использования времени д) навык информационной грамотности	ПК-4.У.1
6	Выберите один вариант. Для понимания и оценки количества очного взаимодействия с обучающимися необходимо: а) знать требования государственных стандартов по количеству очных часов по дисциплине б) знать знания и навыки, которые хотим, чтобы получил обучающийся с) знать количество электронных устройств, которые нужно, чтобы усвоить материал д) знать количество времени, которые предполагается проводить на очных и онлайн-занятиях	ПК-4.У.1
7	Наиболее эффективные методики геймификации	ПК-4.В.1

	<p>Выберите все подходящие ответы из списка, объяснив свой ответ.</p> <p>a) Акцентирование внимания на самом успешном обучающемся b) Похвала за результат c) Баллы, оценки, контрольные точки d) Использование уровней игры при обучении</p>	
8	<p>Назовите отличие геймификации от игры? Объясните свой выбор Выберите один вариант из списка, объяснив свой ответ.</p> <p>a) Организация командных соревнований b) Вовлечение внутри рабочего процесса c) Средство перевода умения в навыки d) Визуализация достижений</p>	ПК-4.3.1 ПК-4.У.1
9	<p>Выберите один вариант от чего зависит выбор геймификации:</p> <p>a) Сложности игровых условий b) Применимости целевых действий c) Игровых предпочтений участников</p>	ПК-4.У.1
10	<p>Из приведенных утверждений выберите верное:</p> <p>a) все компьютерные технологии обучения можно рассматривать как интерактивные в методическом плане b) интерактивное обучение иностранному языку может быть организовано как с использованием компьютерных технологий, так и без них c) все интерактивные технологии обучения требуют программного обеспечения d) использование электронной интерактивной доски требует обязательного доступа к сети Интернет</p>	ПК-4.У.1
11	<p>Назовите фамилию одного из основоположников компьютерной лингводидактики:</p> <p>a) J. Higgins b) D. Hardisty c) S. Windeatt d) d) G. Chesters</p>	ПК-4.3.1 ПК-4.У.1
12	<p>Обобщите преимущества геймификации в обучении. Выберите все подходящие варианты:</p> <p>a) игра ставит четкие задачи и позволяет экспериментировать с решениями. b) обучающиеся не хотят усваивать сложный материал и концентрируются только на легком c) сотрудники получают понятную обратную связь от руководства и знают, правильно они решают задачи или нет. d) обучение становится игрой и не прекращает ей быть</p>	ПК-4.В.1
13	<p>Выберете правильный вариант.</p> <p>Систематизируйте знания по теме педагогического дизайна. Предложите последовательность или порядок, который</p>	ПК-4.В.1

	<p>разработчик будет придерживаться при планировании для создания идеального онлайн курса.</p> <p>а) актуализация; проблематизация; тренировка; интеграция б) проблематизация; тренировка; актуализация; интеграция с) проблематизация, интеграция, тренировка, актуализация</p>	
14	<p>Расположите элементы списка в правильном порядке</p> <p>Расположите последовательность действий при обратном педагогическом дизайне курса. Помните, что учебный контент разрабатывается последним.</p> <p>а) разработать проверочные задания. б) разработать учебный контент. с) определить цель обучения: что должен знать или уметь обучающийся в конце? д) выбрать методику обучения.</p>	ПК-4.В.1
15	<p>Назовите цель геймификации в обучении. Выберите один вариант с обоснованием.</p> <p>а) Вовлечение сотрудников в игровой процесс б) Побуждение к применению целевого действия, используя игровые приемы с) Организация соревновательных условий в обучении</p>	ПК-4.В.1
16	<p>Предложите условие, при котором все ученики имели бы больше возможностей и времени для общения на занятии:</p> <p>а) необходимо создавать игровые ситуации б) широко использовать групповые и парные режимы работы с) следует заучивать тексты наизусть д) вводить больше языковых упражнений на занятии</p>	ПК-4.В.1
17	<p>Подберите определения к базовым понятиям в электронном обучении.</p> <p>1. Обучение с веб-поддержкой 2. Смешанное обучение 3. Онлайн-курс 4. Электронный учебный курс 5. Педагогический дизайн</p> <p>а) 100% обучения происходит только с помощью электронных цифровых устройств и онлайн-сервисов. б) образовательный контент по теме полностью представлен в электронной среде. с) до 80% учебного контента организуется с помощью электронных цифровых устройств и онлайн-сервисов. д) набор методик и инструментов для организации образовательного процесса так, чтобы он был эффективен и выполнял цели обучения. е) до 30% обучения происходит с помощью электронных цифровых устройств и онлайн-сервисов.</p>	ПК-4.В.1
18	<p>Соотнесите мультимедийные обучающие программы с программами, которые они представляют:</p>	ПК-4.В.1

	а) Программы составления на компьютере аннотации текста б) Программы составления на компьютере реферата текста в) Программы распознавания и синтеза речи г) Программы, использующие текст, звук, графическое и видеоизображения	
19	Предложите вариант начать использовать методы педагогического дизайна при отсутствии опыта использования их раньше. Объясните свой ответ: а) Стоит попробовать разные методы на разных уроках (занятиях, электронных курсах). б) Сначала хорошо освоить какой-то один метод. в) Лучше почитать обо всех методах и взять с каждого какие-то полезные элементы.	ПК-4.У.1
20	Дайте название учебным занятиям, осуществляемым с использованием чат-технологий в синхронном режиме: а) Телеконференции б) Веб-лекции в) Лабораторные занятия г) Чат-занятия	ПК-4.У.1
1	Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов Выберите утверждения о том, как удерживать внимание обучающихся при организации учебного контента в электронном курсе: (образец записи ответа: а, б, с...) а) Микрообучение рассеивает внимание обучающихся, так как информация дается слишком сжатыми блоками. б) Разные формы подачи контента увеличивают вероятность того, что обучающиеся запомнят больше информации. в) Инфографика, статистика и другие визуальные данные стоит использовать как можно больше в любом случае г) Смена форм подачи материала помогает мозгу вновь фокусироваться на изучаемом материале. д) Какая-либо форма взаимодействия с обучающимися не обязательно должна присутствовать в электронном курсе. е) Каждый блок электронного курса должен обладать характеристикой завершенности.	ПК-4.У.1
2	Задание закрытого типа на установление соответствия Прочитайте текст и установите соответствие. К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце Установите соответствие между понятиями и определениями (образец записи ответа: 1ад)	ПК-4.В.1

	<p>1. цифровая образовательная среда 2. современная цифровая образовательная среда в РФ 3. мобильное обучение</p> <p>а) электронное обучение с помощью устройств, не ограниченное местоположением или изменением местоположения учащегося. б) система инструментальных средств и ресурсов, обеспечивающих условия для реализации образовательной деятельности на основе ИКТ. с) информационный ресурс, обеспечивающий свободный (бесплатный) доступ всем категориям граждан к онлайн-курсам по принципу «одного окна»</p>	
3	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности. Прочитайте текст и установите последовательность. Запишите соответствующую последовательность букв слева направо.</p> <p>Расположите последовательность действий при обратном педагогическом дизайне курса. Помните, что учебный контент разрабатывается последним.</p> <p>а) разработать проверочные задания. б) разработать учебный контент. с) определить цель обучения: что должен знать или уметь обучающийся в конце? е) выбрать методику обучения.</p>	ПК-4.В.1
4	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ о причине составления портрета обучающегося для написания текстов при создании электронных курсов:</p> <p>а) Чтобы создать текст в электронном курсе, который будет ориентирован на обучающегося. б) Чтобы составить анкету о том, насколько обучающиеся удовлетворены учебным контентом. с) Чтобы проанализировать психологические особенности обучающегося. д) Чтобы определить ожидаемые результаты обучения.</p>	ПК-4.У.1
5	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов (образец записи ответа: а, б, с...) Обобщите правила написания текстов для электронного курса. Выберите все подходящие варианты:</p> <p>а) Следует писать короткие тексты б) Тесты допускают эпитеты, сложные предложения и другие выразительные конструкции. с) Текст должен следовать составленному заранее плану. д) Лучше использовать активный залог в повествовании. е) Вопросы отвлекают внимание обучающихся – лучше их не задавать.</p>	ПК-4.У.1

	f) Текст должен охватывать как можно больше понятий и концептов. g) В текстах лучше не использовать маркированные списки и прочие выделения.	
--	---	--

Перечень тем контрольных задач по дисциплине обучающихся заочной формы обучения, представлены в таблице 19.

Таблица 19 – Перечень контрольных работ

№ п/п	Перечень контрольных работ
1.	Итоговое тестирование по материалам курса.
2.	Выполнение лабораторных работ №1-4
3.	Практическая работа №1-4 (ПЗ№1-4) по изучению и разработке интерактивных модулей в программах: <i>Genially (Infogram), Miro, Calameo, Wordsmyth, Tilda, (Nethouse), Stepik, Kialo, Narakeet, Streamlabs Podcast Editor, Educaplay, (Wordwall), OnlineTestPad, Joyteka, RenderForest (Curipod) Prezo Genially, Madtest, Квизли.</i>

10.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов, характеризующих этапы формирования компетенций, содержатся в локальных нормативных актах ГУАП, регламентирующих порядок и процедуру проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ГУАП.

11. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

11.1. Методические указания для обучающихся по прохождению практических занятий..

Практическое занятие является одной из основных форм организации учебного процесса, заключающаяся в выполнении обучающимися под руководством преподавателя комплекса учебных заданий с целью усвоения научно-теоретических основ учебной дисциплины, приобретения умений и навыков, опыта творческой деятельности.

Целью практического занятия для обучающегося является привитие обучающимся умений и навыков практической деятельности по изучаемой дисциплине.

Планируемые результаты при освоении обучающимся практических занятий:

- закрепление, углубление, расширение и детализация знаний при решении конкретных задач;
- развитие познавательных способностей, самостоятельности мышления, творческой активности;
- овладение новыми методами и методиками изучения конкретной учебной дисциплины;
- выработка способности логического осмысления полученных знаний для выполнения заданий;
- обеспечение рационального сочетания коллективной и индивидуальной форм обучения.

Требования к проведению практических занятий и лабораторных работ.

11.2. Методические указания для обучающихся по проведению лабораторных работ.

В ходе выполнения лабораторных работ обучающийся должен углубить и закрепить знания, практические навыки, овладеть современной методикой и техникой эксперимента в соответствии с квалификационной характеристикой обучающегося. Выполнение лабораторных работ состоит из экспериментально-практической и контрольных мероприятий.

Выполнение лабораторных работ обучающимся является неотъемлемой частью изучения дисциплины, определяемой учебным планом, и относится к средствам, обеспечивающим решение следующих основных задач обучающегося:

- приобретение навыков исследования процессов, явлений и объектов, изучаемых в рамках данной дисциплины;
- закрепление, развитие и детализация теоретических полученных знаний, получение новой информации по изучаемой дисциплине;
- приобретение навыков самостоятельной работы с компьютерными программами.

Задания Лабораторных работ №1-4 и требования к проведению лабораторных работ подробно расписаны в дистанционном курсе «Computer Technologies in Linguodidactics» и/или на доске Miro.

NB! Перед выполнением ЛР студентам обязательно следует ознакомиться с требованиями, предъявляемыми к выполнению лабораторных работ №1-4, их структурой, а также формой отчетности.

Структура и форма отчета о лабораторной работе представлена в курсе «Computer Technologies in Linguodidactics» в LMS Moodle ГУАП и/или Miro.

11.3. Методические указания для обучающихся по прохождению самостоятельной работы.

В ходе выполнения самостоятельной работы, обучающийся выполняет работу по выполнению заданий и при методическом руководстве преподавателя онлайн, но без его непосредственного участия.

Для обучающихся по заочной форме обучения, самостоятельная работа включает в себя выполнение практических задач. Примеры задач приведены в Таблице 5.

В процессе выполнения самостоятельной работы, у обучающегося формируется целесообразное планирование рабочего времени, которое позволяет им развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивает высокий уровень успеваемости в период обучения, помогает получить навыки повышения профессионального уровня.

Методическими материалами, направляющими самостоятельную работу обучающихся являются:

- 1) учебно-методический материал по дисциплине;
- 2) методические указания по выполнению лабораторных работ для обучающихся по заочной форме обучения.

С подробными методическими материалами по прохождению самостоятельной работы можно ознакомиться в курсе «Computer Technologies in Linguodidactics» в Miro.

Помимо ознакомления и изучения с учебно-методическими материалами, студенту необходимо пройти материал определенных модулей MOOK, предложенных в качестве самостоятельной работы.

Список курсов представлен ниже:

MOOK Stepik 1 «Цифровые технологии в образовательном процессе» обязателен к изучению при теоретическом изучении тем 1.1-1.3 «Компьютерная лингводидактика»
<https://stepik.org/course/97097/promo#toc>

MOOK Stepik №2 «Цифровизация образования. Дизайн электронных курсов»
<https://stepik.org/course/87618/promo> обязателен к прохождению при теоретическом изучении Раздела 3. Тема 3.1 «Педагогический дизайн» (модуль 1 шаг 1.4)

Модуль 2. «Модели и приемы педагогического дизайна в электронном обучении»
MOOK Stepik «Цифровизация образования. Дизайн электронных курсов» обязателен к прохождению при теоретическом изучении темы 3.2. «Таксономия Блума» (Раздел 3)

Модуль 5. «Большие данные, игры и социологические изменения в образовании»
MOOK Stepik «Цифровизация образования. Дизайн электронных курсов» обязателен к прохождению при теоретическом изучении темы раздела 7. «Геймификация»

MOOK Открытое образование №3 «Педагогический дизайн» вариативен к прохождению с целью самообразования.
<https://openedu.ru/course/spbstu/EDUDES/?subscribe=yes>

MOOK Stepik №4 «Создание курса на Stepik» для практической работы с конструктором сайта Stepik
<https://stepik.org/course/5207/promo#toc>

MOOK Stepik №5 «Цифровое образование»

<https://stepik.org/course/74192/promo>
MOOK Stepik «Цифровое образование» обязателен к прохождению при теоретическом изучении тем разделов 4. «Интернет ресурсы в обучении иностранному языку» и 8. «Мобильное обучение Микрообучение. Дистанционное обучение» соответственно.

Изучение дополнительных модулей MOOK определяется самостоятельно студентом, продиктован как интересами студента расширить и систематизировать свои знания по конкретной теме, так и сроками прохождения курсов.

При желании по итогу изучения дополнительных модулей, предложенных MOOK студенту для получения дополнительных баллов необходимо предъявить (сертификат о прохождении курса) и/или отчет о прохождении курса, оформленный согласно требованиям, в виде отчета/презентации с использованием цифровых технологий по выбору.

11.4. Методические указания для обучающихся по прохождению текущего контроля успеваемости и прохождения промежуточной аттестации.

Текущий контроль успеваемости предусматривает контроль качества знаний обучающихся, осуществляемого в течение семестра с целью оценивания хода освоения дисциплины.

Текущий контроль и промежуточная аттестация обучающихся предусматривает оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине.

Для проведения промежуточной аттестации используются следующие информационно-коммуникационные технологии и цифровые продукты:

1. lms.guap.ru - Система дистанционного обучения ГУАП с возможностью выполнения итогового тестирования.

2. Educaplay, Wordwall, Online Test Pad, Joyteka, Testograf, на выбор – ресурсы для создания тестов, опросов для оценивания.

3. Оценка выполненной работы в след. сервисах: Infogram/Genially, Kialo, Nativox, Narakeet, StreamLab Editor, Prezo/Curipod, Tilda/Nethouse/Stepik и т.д.

4. Теоретическое изучение материалов модулей MOOK Stepik, отчет с привлечением цифровых и сквозных технологий.

Требования к оформлению отчетов, формата предъявления результатов, выполнения заданий представлены в курсе «Computer Technologies in Linguodidactics» в системе управления обучением Moodle ГУАП и/или программе Miro.

Итоговая аттестация (зачет) включает два элемента:

- 1) итоговое тестирование по теоретическому материалу курса;
- 2) выполнение контрольных заданий (задач) в течении семестра по решению практических задач разделов с использованием цифровых, сквозных и дистанционных технологий.

Итоговое тестирование (проводится в сроки зачетной недели, в электронной форме. Для допуска к тестированию необходимо набрать не менее 55 баллов по результатам выполненных контрольных заданий (задач).

Критерии итоговой оценки за курс:

«Зачтено»- от 55-100 баллов;

«Не зачтено»- менее 55 баллов.

Прохождение тестирования является допуском к зачету по дисциплине.

Зачет проводится в сроки зачетной недели, на зачет выносятся вопросы по курсу.

Критерии оценки:

«Зачтено» - студент уверенно владеет материалом курса, способен четко и понятно ответить на поставленный вопрос, отвечает на уточняющие вопросы;

«Не зачтено» - студент не владеет материалом курса, неспособен четко и понятно ответить на поставленный вопрос, не отвечает на уточняющие вопросы.

Лист внесения изменений в рабочую программу дисциплины

Дата внесения изменений и дополнений. Подпись внесшего изменения	Содержание изменений и дополнений	Дата и № протокола заседания кафедры	Подпись зав. кафедрой

Приложение к РПД

Таблица 18

№ п/п	Примерный перечень вопросов для тестов	Код индикатора	Ключи
1.	<p>Выберите вариант правильного ответа:</p> <p>Компьютерная лингводидактика— это область лингводидактики, которая</p> <p>а) занимается теорией и практикой составления электронных словарей</p> <p>б) изучает аспекты моделирования языка и мышления в компьютерной среде</p> <p>с) изучает теорию и практику использования компьютерных и сетевых технологий в обучении языку</p> <p>д) исследует влияние компьютерных технологий на развитие языка и мышления</p>	ПК-4.3.1	1с
2.	<p>Выберете правильный вариант ответа:</p> <p>Эмпирической информацией для лингвиста является</p> <p>а) словарь</p> <p>б) энциклопедия</p> <p>с) текст</p>	ПК-4.3.1	2с
3	<p>Укажите, что является задачей компьютерной лингводидактики:</p> <p>а) подготовка компетентного специалиста в области компьютерных технологий (информатики)</p> <p>б) подготовка компетентного журналиста-корреспондента для работы в СМИ</p> <p>с) подготовка компетентного филолога-педагога с высоким уровнем общей и профессиональной культуры</p> <p>д) подготовка инновационной филологической среды будущего ученого-филолога</p>	ПК-4.3.1	3с
4	<p>Выберете в каких направлениях применяют компьютерные технологии в лингводидактике:</p>	ПК-4.3.1	4 а, b, c

	<p>а) компьютер-помощник преподавателя и средство демонстрации информации для обучающихся</p> <p>б) компьютер-помощник обучающегося и инструмент формирования умений и навыков практической работы</p> <p>с) применение компьютерных программ с целью накопления учебного материала и создания базы данных</p> <p>д) компьютер-инструмент для создания программ по машинному переводу</p>		
5	<p>Определите, что относится к инструментальным средствам в рамках компьютерной лексикографии</p> <p>а) компьютерные картотеки</p> <p>б) программы обработки текста</p> <p>с) бумажные аналоги словарей</p> <p>д) базы данных</p>	ПК-4.3.1	5 а, д
6	<p>Проведите взаимосвязь компьютерного обучения, электронного обучения и мобильного обучения с выбором одного верного ответа из предложенных:</p> <p>а) Электронное обучение и мобильное обучение являются видами компьютерного обучения</p> <p>б) Электронное обучение и компьютерное обучение являются видами мобильного обучения</p> <p>с) Компьютерное обучение и мобильное обучение являются видами электронного обучения</p>	ПК-4.3.1	6 а
7	<p>Прочитайте и запишите развернутый обоснованный ответ о каком тренде в образовании идет речь.</p> <p>а) легко внедрить</p> <p>б) короткий формат вызывает меньше сопротивления у обучающихся</p> <p>с) возможно применить разные форматы в обучении (видео, игра, викторина, инфографика)</p>	ПК-4.3.1	Тренд - «геймификация». Данный подход заключается в использовании игровых элементов и механик в образовательном процессе. Геймификация обеспечивает более высокую мотивацию и вовлеченность студентов, что важно для успешного освоения нового

			материала и решения практических задач. Внедрение игровых механик создает динамичную среду обучения, делая обучение более увлекательным и вовлекающим
8	<p>Закончите предложение. Базы данных – это средство для ...</p> <p>а) хранения, поиска и упорядочения данных б) поиска и сортировки данных с) хранения данных и обработки информации</p>	ПК-4.3.1	8 а
9	<p>Обобщите и укажите, что отличает дистанционное обучение от традиционных форм обучения</p> <p>а) гибкость (возможность заниматься в удобное для себя время, в удобном месте и темпе) б) параллельность (параллельное с профессиональной деятельностью обучение, т.е. без отрыва от производства) с) охват (одновременное обращение ко многим источникам учебной информации (электронным библиотекам, банкам данных, базам знаний и т.д.) большого количества обучающихся) д) использование опыта традиционной методики проведения занятий</p>	ПК-4.3.1	9 а
10	<p>Дайте определение интерактивного обучения</p>	ПК-4.3.1	Интерактивное обучение (ИО) — это обучение, при котором учащиеся активно участвуют в образовательном процессе, взаимодействуют с преподавателем и другими участниками. ИО подразумевает использование различных форм взаимодействия: дискуссии, групповые проекты, ролевые игры, симуляции и т.д., которые

			<p>способствуют обмену знаниями и опытом.</p> <p>Основные характеристики интерактивного обучения:</p> <p>Активное участие Сотрудничество Обратная связь Использование технологий: Часто применяется использование современных технологий (например, онлайн-платформ, интерактивных приложений). Интерактивное обучение способствует более глубокому усвоению материала и развитию критического мышления, а также коммуникационных и командных навыков.</p>
11	<p>Назовите, что относится к видам электронных словарей:</p> <p>а) словари иностранных слов б) аудио-словари с) энциклопедические справочники мультимедийного типа</p>	ПК-4.3.1	11 а, б, с
12	<p>Перечислите основные достоинства электронных словарей для изучающих иностранные языки:</p> <p>а) возможность активного использования при изучении иностранного языка б) скорость поиска информации с) возможности копирования информации в больших объемах d) удобная компактная форма</p>	ПК-4.3.1	12 а, б, d
13	<p>Обобщите, что является целью педагогического дизайна</p> <p>а) повышение эффективности обучения б) качественное визуальное оформление учебного контента с) обучение педагога работе с цифровыми ресурсами</p>	ПК-4.3.1	13 а

	d) упрощение работы педагога		
14	<p>Приведите пример недостатков электронных словарей:</p> <p>а) ЭС требуют наличие сложных программ и компьютерных средств б) информацию электронных словарей легко удалить и потерять с) возможность размещения многих тысяч томов словарей на небольшом носителе.</p>	ПК-4.3.1	14 a, b
15	Приведите пример программ для автоматизированного перевода.	ПК-4.3.1	15: 1. Google Translate, 2. DeepL, 3. Yandex.Translate
16	<p>Укажите преимущества применения дистанционных образовательных технологий для педагога:</p> <p>а) самостоятельно определяет для себя время и форму обучения б) изучить весь материал в соответствии с образовательной программой с) самостоятельно выбирает последовательность изучения материала д) разработка системы и проведение итогового оценивания ученика</p>	ПК-4.3.1	16 a, b, c
17	<p>Укажите формы дистанционного обучения:</p> <p>f) видеолекция и чат g) чат и вебинар h) вебинар и видеолекция i) все ответы верны j) нет верных ответов</p>	ПК-4.3.1	17 d
18	Проведите различие между традиционным и онлайн обучением. Дайте развернутый ответ.	ПК-4.3.1	Традиционное обучение (ТО) включает обучение в классе с лицом к лицу, в то время как онлайн-обучение происходит посредством интернета. ТО предоставляет возможность непосредственного контакта с преподавателем и одноклассниками, способствуя социальной интеграции и вовлеченности. Онлайн-

			обучение (ОО), однако, предлагает гибкость и доступность, позволяя учащимся учиться в удобное для них время и месте.
19	Назовите 3 крупные англоязычные энциклопедии	ПК-4.3.1	Вариативно 19: 1. Encyclopaedia Britannica, 2. Stanford Encyclopedia of Philosophy, 3. Wikipedia
20	Определите способы введения компьютерных средств на занятии (образец записи ответа: 20 а) а) обмен письмами в глобальных сетях б) просмотр видеозаписи урока или его фрагмента в Интернете; с) мультимедийные презентации, подготовленные как преподавателем, так и студентами; д) работа с компьютерными тренажерами	ПК-4.3.1	20 b c d
1.	Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из четырех предложенных и обоснованием выбора Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа Выберите вариант правильного ответа: Компьютерная лингводидактика занимается обеспечением учебно-методической базы для использования компьютерных технологий в обучении языку, в том числе а) применением дистанционных форм обучения б) использованием онлайн-лекций; видеоконференций с) использованием мультимедийных обучающих программ д) использованием достижений теоретической лингвистики	ПК–4.3.1.	1 с мультимедийные программы активно используются в обучении языку, процесс обучения становится более интерактивным с их применением.
2.	Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов	ПК–4.3.1.	2 а, b, с

	<p>ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов. Выберите особенности дистанционного обучения (образец записи ответа: 2а, с...)</p> <p>а) возможность получения образовательных услуг без посещения учебного заведения б) изучение предметов и общение с преподавателями осуществляется посредством обмена электронными письмами с) изучение предметов и общение с преподавателями осуществляется посредством интернета</p>		
3.	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия Прочитайте текст и установите соответствие. К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце</p> <p>Установите соответствие между следующими понятиями и примерами программ (образец записи ответа: 1а, 2b....)</p> <p>1. порталы 2. блог 3. презентация 4. подкаст 5. вики</p> <p>а) программа, в которой сочетается наличие текста, гипертекстовых ссылок, компьютерной анимации, графики, видео, музыки и звукового ряда (но не обязательно всё вместе), контент организован в единую среду. б) аудиозаписи или прямые эфиры, в которых ведущий и эксперты ведут диалог по определённой теме с) веб-сайт, который объединяет информацию из различных</p>	ПК–4.3.1.	1с, 2е, 3а, 4б, 5d

	<p>источников, таких как электронные письма, онлайн-форумы и поисковые системы.</p> <p>d) веб-сайт, где структура и содержимое меняется пользователями вместе с помощью инструментов, которые предоставлены сайтом</p> <p>e) веб-сайт, где основное содержимое представлено регулярно добавляемыми записями, содержат текст, изображения или мультимедиа.</p>		
4.	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности Прочитайте текст и установите последовательность. Запишите соответствующую последовательность букв слева направо. Укажите последовательность производственного цикла по созданию учебных материалов разработчиками, которые придерживаются принципов педагогического дизайна:</p> <p>a) проектирование; b) анализ; c) применение; d) разработка; e) оценка</p>	ПК–4.3.1.	4. b, a, d, c, e
5.	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ о каком тренде в образовании идет речь.</p> <p>Один из современных образовательных трендов обучения подразумевает использование элементов компьютерных игр в неигровых ситуациях. Целью этого процесса является привлечение и повышение внимания обучающихся для улучшения их мотивации при решении практических задач, обучения новым видам деятельности. Для данного тренда характерно использование элементов игровых</p>	ПК–4.3.1.	<p>Речь идет о <i>геймификации</i>, которая предполагает использование игровых элементов в образовательном процессе для повышения интереса и вовлеченности студентов. Этот подход способствует созданию увлекательной учебной среды, где обучающиеся могут развивать навыки, выполняя заданные задачи в формате игры. Геймификация помогает мотивировать студентов, делая обучение более интересным и динамичным</p>

	механик и интерфейсов для работы, деление на команды, выбор персонажей, накопление очков опыта, переход с уровня на уровень и приобретение новых суперспособностей ...		
1	<p>Назовите интернет-сервис, с помощью которого можно создать прототип «электронного кабинета» студента/преподавателя?</p> <p>h) Educaplay i) Calameo j) Wordsmyth k) Infogram l) Narakeet m) Visme n) Stream Podcast Editor</p>	УК-6.3.2	1 f
2	<p>Выберете ресурс (ы), который относится к ресурсу для создания интерактивных плакатов</p> <p>h) Educaplay i) Calameo j) Wordsmyth k) Infogram l) OnlineTestPad m) Narakeet n) Testograf</p>	УК-6.3.2	2 d
3	<p>Перечислите, что относится к ресурсу(-ам) для создания интерактивных презентаций</p> <p>h) Educaplay i) Calameo j) Curipod k) Nativox l) OnlineTestPad m) Prezo n) Testograf</p>	УК-6.3.2	3 f c
4	<p>Укажите онлайн-сервис (-ами) для создания интерактивных тестов</p> <p>h) Educaplay i) Prezo j) Wordsmyth k) Infogram l) OnlineTestPad m) Narakeet n) Testograf</p>	УК-6.3.2	4 e (g)
5	Выберете верный вариант.	УК-6.3.2	5 b

	<p>Онлайн-сервис для создания интерактивных книг – это</p> <p>h) Educaplay i) Calameo j) Wordsmyth k) Prezo l) OnlineTestPad m) Visme n) Testograf</p>		
6	<p>Назовите форматы, которые используются в онлайн-курсах.</p>	УК-6.3.2	<p>В онлайн-курсах используются различные форматы для подачи материала и взаимодействия с учащимися:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Видеолекции -Интерактивные задания (квизы, например) -Подкасты -Вебинары -Форумы и дискуссии -Кейсы и практические задания -Онлайн-тесты для оценки знаний студентов. <p>Эти форматы могут комбинироваться в зависимости от учебной программы и целевой аудитории.</p>
7	<p>Приведите пример и перечислите навыки иностранного языка, которые можно развивать при использовании программы Narakeet. Аргументируйте свой ответ:</p> <p>a) аудирование, письмо b) говорение, чтение c) монологическая и диалогическая речь d) чтение, письмо e) аудирование, монологическая и диалогическая речь</p>	УК-6.3.2 ПК-4.У.1	<p>Вариативно: 7 а</p> <p>Narakeet — это онлайн-инструмент для создания анимационных видео и озвучивания текста. Его можно эффективно использовать для обучения навыкам аудирования и письма следующими способами:</p> <p>1. Аудио и видеоконтент Возможно создавать аудиоматериалы для прослушивания и учить слушать и понимать информацию через создание видеороликов с</p>

			<p>озвучкой. Тексты для прослушивания могут быть использованы, чтобы развить навыки аудирования.</p> <p>2. Поддержка письменных заданий: Narakeet позволяет создавать обучающие материалы, которые сочетают аудиоформат и текст. После того как ученики прослушали аудиоматериал, они могут выполнять письменные задания, например, резюмировать, создавать вопросы или писать отзывы.</p> <p>3. Интерактивные задания Программа позволяет создавать уроки для прослушивания аудиофайлов с выполнением заданий на основе прослушанного. Например, можно задавать вопросы по тексту или просить написать ответ на определённый вопрос.</p> <p>4. Формирование речевых навыков: Возможна разработка диалогов или сценариев, которые обучающиеся могут повторять, чтобы улучшить произношение и восприимчивость к различным акцентам и стилям речи.</p>
8	<p>Выберете верный вариант: WEB-Translator –</p> <p>a) переводчик текстов b) переводчик сайтов c) переводчик мессенджеров</p>	УК-6.3.2	8 а
9	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ</p>	УК-6.3.2	Примеры: Narakeet

	<p>о том, о какой программе идет речь:</p> <p>Данная программа помогает улучшить разные аспекты устной речи – произношение, интонацию, мелодику – с помощью видео. В ней видео упакованы в «наборы» роликов определенной тематики. Видеоролики содержат предложения разной степени сложности и рассказывают об интонации и ритме, которые используются в данных предложениях носителями языка. После просмотра видео, обучающийся может повторить предложение, а приложение определит, насколько точно ему удалось скопировать интонационную модель. Для успешного выполнения задания, речь должна совпадать с образцом как минимум на 70%.</p>		
10	<p>Оцените функциональные возможности работы сервиса Genially. Выпишите 3 варианта использования сервиса.</p>	<p>УК-6.3.2 ПК-4.У.1</p>	<p>Genially – онлайн-сервис, который позволяет создавать интерактивные и анимированные презентации, инфографику, викторины и другие визуальные материалы. Он предлагает широкие функциональные возможности, такие как:</p> <p>Интерактивные презентации с использованием различных медиаформатов (изображения, видео, аудио), а также добавлять интерактивные элементы (кнопки, ссылки), что делает материалы более привлекательными и вовлекающими для аудитории.</p> <p>Инфографика и визуализации данных: Сервис предлагает множество шаблонов для создания инфографики,</p>

			<p>что позволяет легко визуализировать сложные данные и концепции, упрощая их восприятие и усвоение.</p> <p>Образовательные викторины и тесты: Genially позволяет создавать интерактивные тесты и викторины. Преподаватели могут использовать сервис для подготовки материалов, которые делают обучение более интересным и доступным для студентов.</p>
11	<p>Перечислите популярные форматы документов и файлов для конвертации и работы в программе Calameo</p>	УК-6.В.2	<p>Calameo позволяет загружать и конвертировать различные форматы документов для создания интерактивных публикаций. Поддерживаются след.виды форматов:</p> <p>PDF DOC/DOCX - Microsoft Word. PPT/PPTX - Microsoft PowerPoint. ODT- OpenDocument. TXT RTF - файлы Rich Text Format. Изображения (JPEG, PNG и др.)</p>
12	<p>Выберете программы доступные для работы без регистрации:</p> <p>h) Joyteka i) Wordsmyth j) Kialo k) Curipod l) Narakeet m) Stream Lab Editor n) Prezo</p>	УК-6.В.2	12 б е
13	<p>Перечислите, к какой программе можно отнести multitrans:</p> <p>а) электронный переводчик</p>	УК-6.В.2	10 а

	b) компьютерная программа для анализа текста c) база данных d) энциклопедия e) портал		
14	Приведите аналог программы Prezo для создания презентаций: a) Narakeet b) Kialo c) Miro d) StreamLabs Podcast Editor e) Curiprod	УК-6.В.2	14 е
15	Перечислите форматы вопросов для создания квизов в программе Квизли	УК-6.В.2 ПК-4.У.1	9 форматов: открытые вопросы; открытые вопросы со ставками; открытые вопросы на скорость реакции; вопросы с вариантами ответов; формат вопросов по типу «Своя игра»; вопросы в формате «100 к 1» «Биатлон» - вопросы с двумя вариантами ответов; вопросы с подсказками; вопросы, где варианты ответа нужно расставить в верном порядке.
16	Оцените функциональные возможности работы сервиса Streamlabs Podcast Editor. Выпишите 5 вариантов использования сервиса для эффективного использования и изучения иностранного языка.	УК-6.В.2	<i>Создание тематических подкастов:</i> Пользователи могут записывать и редактировать собственные подкасты на темы, которые их интересуют. Это поможет улучшить навыки устной речи и аудирования, а также углубить понимание лексики и грамматики в конкретных темах. <i>Запись и анализ диалогов:</i> Студенты могут записывать диалоги на английском языке с партнёрами по изучению языка, а затем редактировать их с использованием StreamLabs Podcast Editor.

			<p>После редактирования можно прослушивать записи для анализа ошибок и улучшения произношения.</p> <p><i>Создание аудиоуроков:</i> Студенты могут создавать свои собственные аудиоуроки, используя материалы из учебников или онлайн-ресурсов. Это помогает закрепить изучаемый материал через активное участие в процессе создания контента.</p> <p><i>Редактирование существующих подкастов:</i> Изучающие английский могут загружать существующие подкасты и редактировать их, добавляя свои комментарии, ответы на вопросы или дополнительные пояснения. Это позволяет лучше разобраться в языке и улучшить навыки активного слушания.</p> <p><i>Обсуждение английских книг и фильмов:</i> Пользователи могут создавать подкасты с обсуждениями книг или фильмов на английском языке. Это не только стимулирует изучение языка, но и развивает критическое мышление и навыки работы с текстом. Подкасты можно затем делиться с другими для обратной связи и обсуждения.</p>
17	<p>Пошагово распишите практические шаги по созданию библиотеки в программе Calameo. Используйте следующие пункты: режим публикации, создание новой записи, режим просмотра</p>	УК-6.В 2	<p><i>1)Режим публикации:</i> Войдите в свою учетную запись Calameo. Выберите режим публикации, подходящий для ваших целей. Calameo предлагает разные</p>

			<p>режимы, такие как «Опубликовано» (для публичного доступа) или «Частное» (для ограниченного доступа). Для создания открытой библиотеки, выберите публичный режим.</p> <p>2) <i>Создание новой записи:</i> Нажмите на кнопку «Создать» или «Добавить новый документ» в панели управления. Загрузите ваш подготовленный PDF-документ и заполните необходимые поля, такие как название, описание и категории.</p> <p>3) <i>Режим просмотра:</i> После создания записи откройте режим просмотра, чтобы убедиться, что ваш документ отображается корректно. Проверьте, как он будет выглядеть для пользователей. Убедитесь, что все элементы визуально привлекательны и удобны для чтения.</p>
18	<p>Приведите примеры использования ресурса Joyteka для улучшения образовательного процесса</p>	УК-6.В.2	<p>Joyteka — это платформа, которая предоставляет доступ к ресурсам для обучения, образовательным технологиям.</p> <p>Примеры использования Joyteka для улучшения образовательного процесса:</p> <p><i>Доступ к учебным материалам:</i> Поиск и получение доступа к различным учебным материалам (видеоуроки, тесты и интерактивные задания) что позволяет разнообразить учебный процесс и повысить интерес учащихся.</p> <p><i>Интерактивные занятия:</i> Создание интерактивных</p>

			<p>заданий и тестов для активного участия учеников на уроке.</p> <p><i>Совместная работа:</i> Организации совместной работы над проектами или заданиями, с идеями и давать друг другу отзывы.</p> <p><i>Отслеживание или анализ успеваемости:</i> Отслеживание успехов учащихся, получение информации о ошибках, трудных темах с целью адаптировать задания</p> <p><i>Развитие критического мышления:</i> Платформа предлагает такие задания, которые способствуют развитию критического мышления и аналитических навыков у учеников (проекты на основе проблем, которые требуют исследования и аргументации)</p> <p><i>Поддержка дистанционного обучения.</i></p> <p><i>Форумы и комьюнити:</i> Площадка для общения и обмена опытом между педагогами для обсуждения актуальных тем и подходов к обучению.</p>
19	Перечислите типы упражнений в программе Educaplay	УК-6.В.2	<p><i>Викторины</i> - тесты (множественный выбор, правильный/неправильный и т.д.).</p> <p><i>Кроссворды</i> - задания на нахождение слов по предложениям или подсказкам.</p> <p><i>Соответствия</i> <i>Заполнение пропусков</i> <i>Сортировка</i> упражнения, в которых необходимо упорядочить элементы по заданному критерию.</p> <p><i>Односложные тесты</i> - задания, состоящие из</p>

			вопросов с единственным правильным ответом. <i>Интерактивные карты</i>
20	<p>Приведите пример и перечислите навыки иностранного языка, которые можно развивать при использовании презентаций в обучении ИЯ. Аргументируйте свой ответ:</p> <p>а) аудирование, письмо б) говорение, чтение с) монологическая и диалогическая речь d) чтение, письмо е) аудирование, монологическая и диалогическая речь</p>	УК-6.B.2	<p>20 а, b, c, d, e</p> <p>Навыки ИЯ в работе с презентациями:</p> <p><i>Навыки устной речи:</i> При подготовке и представлении презентации студенты практикуют произношение, интонацию и темп речи. Выступления помогают им стать более уверенными в публичных выступлениях и улучшают навыки межличностного общения на иностранном языке.</p> <p><i>Навыки письма:</i> Подготовка текста для слайдов и заметок к презентации развивает письменные навыки. Студенты учатся формулировать мысли четко и лаконично, выбирать подходящие слова, избегать грамматических ошибок.</p> <p><i>Навыки чтения и понимания:</i> Студенты научаются искать информацию по теме, читают статьи, книги и исследования на иностранном языке, что улучшает их навыки чтения и понимания текста. Анализ различных источников также обогащает словарный запас студента.</p> <p><i>Навыки слушания:</i> Презентации затрагивают работу в группе или обсуждения с другими студентами, то есть предполагает развитие навыка активного слушания, что позволяет учащимся лучше</p>

			<p>воспринимать информацию и научиться задавать более целенаправленные вопросы.</p> <p><i>Критическое мышление и аналитические навыки:</i></p> <p>Разработка презентации требует анализа собранной информации, ее структурирования и выбора наиболее важной. Это способствует процессу обучения языку, развивает умения критически мыслить и делать обоснованные выводы.</p>
1	<p>Задание комбинированного типа с выбором одного верного ответа из предложенных и обоснованием выбора</p> <p>Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа</p> <p>Какими из перечисленных ниже дидактических свойств определяются функциональные возможности применения электронные образовательные ресурсы в образовательном процессе?</p> <p>Выберите все подходящие ответы из списка</p> <p>a) интерактивность и коммуникативность</p> <p>b) коммуникативность и возможность представления учебных материалов средствами мультимедиа, автоматизация различных видов учебных работ</p> <p>c) все варианты из вышеперечисленных</p> <p>d) правильные варианты отсутствуют</p>	УК-6.B.2	1 с
2	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора</p>	УК-6.B.2	2 а с d

	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов</p> <p>Выберите возможные варианты эффективного использования программы Migo</p> <p>(образец записи ответа: А, В, С...)</p> <p>а) мозговой штурм в удаленном формате по проблеме</p> <p>б) загрузка страницы учебника по теме</p> <p>с) рефлексия на тему, обмен ответами на вопросы онлайн</p> <p>д) прослушивание видео-материала, текста</p> <p>е) работа с машинным переводом текста</p>		
3	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия</p> <p>Прочитайте текст и установите соответствие. К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию(ии) в правом столбце</p> <p>Установите соответствие между названиями:</p> <p>(образец записи ответа: 1а 2б...)</p> <p>1.платформы с онлайн курсами</p> <p>2.платформы для дистанционного обучения</p> <p>3. вебинарные комнаты</p> <p>а) Лекториум, Открытое Образование</p> <p>б) WebTutor, Яндекс Телемост</p> <p>с) Moodle, GetCourse</p>	УК-6.В.2	<p>1 а</p> <p>2 с</p> <p>3 б</p>
4	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности</p> <p>Прочитайте текст и установите последовательность. Запишите соответствующую последовательность букв слева направо</p> <p>Укажите последовательность этапов проектирования онлайн-курса:</p> <p>а). поставить цели курса (общие, частные);</p>	УК-6.В.2	4 с, а, б, е, д, ф, г.

	b) продумать план и структуру, логику курса; c) изучить целевую аудиторию и учесть контент курса; d) выбрать и добавить интерактивные элементы, создать нарратив курса; e) выбрать формат под задачу и упаковать курс; f) выбрать формат проверки (формат вопрос-ответ, формат практики, формат обратной связи); g) проанализировать и сделать выводы.		
5	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом</p> <p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ о том, о какой системе управления обучением идет речь:</p> <p>Данная система управления обучением, относится к классу LMS. В нашей стране подобное программное обеспечение чаще называют системами дистанционного обучения (СДО), так как именно при помощи подобных систем во многих вузах организовано дистанционное обучение. Система представляет преподавателю обширный инструментарий для представления учебно-методических материалов курса, проведения теоретических и практических занятий, организации учебной деятельности как индивидуальной, так и групповой. Система дает возможность проектировать, создавать и в дальнейшем управлять ресурсами информационно-образовательной среды. Система имеет удобный интуитивно понятный интерфейс. Преподаватель самостоятельно, прибегая только к помощи справочной системы, может создать электронный курс и управлять его работой. Можно вставлять таблицы, схемы, графику, видео, флэш и др. Редактирование содержания курса проводится автором курса в произвольном</p>	УК-6.B.2	Moodle

	<p>порядке и может легко осуществляться прямо в процессе обучения. Очень легко добавляются в электронный курс различные элементы: лекция, задание, форум, глоссарий, вики, чат и т.д. По результатам выполнения учениками заданий преподаватель может выставить оценки и давать комментарии. Таким образом, система является центром создания учебного материала и обеспечения интерактивного взаимодействия между участниками учебного процесса.</p>		
1	<p>Дистанционное обучение не всегда может позволить оценить знания и навыки обучающихся. Укажите причину:</p> <p>а) преподаватель не может быть уверен, что задание выполнил именно сам обучающийся б) овладение навыком требует очного взаимодействия с людьми или практической работы с оборудованием с) не все обучающиеся имеют доступ к электронным устройствам для выполнения проверочных заданий</p>	ПК-4.В.1	1 а
2	<p>Определите, что относится к средствам практической подготовки на занятиях и поясните свой выбор:</p> <p>а) Электронный тренажер б) Электронный практикум с) Электронный задачник д) Электронная система контроля знаний</p>	ПК-4.В.1	2 а
3	<p>Выберете верный вариант. Поиск информации непосредственно в сети (например, поиск значения слова в виртуальном словаре) во время аудиторного занятия</p>	ПК-4.В.1	3а

	<p>a) представляет одну из форм введения компьютерных средств на занятии</p> <p>b) является неперспективным видом работы на занятии</p> <p>c) не представляет интереса с точки зрения методических приемов</p> <p>d) не допускается использовать во время аудиторного занятия</p>		
4	<p>Перечислите аудиовизуальные интерактивные средства обучения, аргументируя свой выбор:</p> <p>e) интерактивная доска</p> <p>f) образовательные ресурсы сети Интернет</p> <p>g) мультимедийные презентации</p> <p>h) все перечисленные средства</p>	ПК-4.У.1	<p>4d</p> <p>Аргументация:</p> <p>1) <i>Интерактивная доска</i> позволяет преподавателям и студентам активно взаимодействовать с контентом, используя визуальные и аудио материалы, проводить интерактивные задания, делая обучение более наглядным и интерактивным.</p> <p>2) <i>Образовательные ресурсы сети Интернет</i> предлагает множество интерактивных образовательных ресурсов, включая видео, онлайн-курсы, библиотеки и образовательные платформы для поиска доп.информации, выполнения заданий или участия в интерактивных упражнениях с реальной обратной связью, развивая навыки на ИЯ.</p> <p>3) <i>Мультимедийные презентации</i> сочетают текст, аудио, видео и графику, что делает информацию более доступной и интересной для восприятия. Они могут быть использованы как для подачи нового материала, так и для организации проектной работы студентов.</p> <p>4) <i>Использование мультимедийных средств</i></p>

			способствует лучшему запоминанию и усвоению информации.
5	<p>Укажите важный навык в 21 веке, который не может в полной мере развить электронное обучение, объясните свой выбор.</p> <p>а) навык взаимодействия с людьми и командной работы б) навык самостоятельной работы обучающихся с) навык эффективного использования времени д) навык информационной грамотности</p>	ПК-4.У.1	<p>5а</p> <p>Аргументация причин: 1) Ограниченное непосредственное (межличностное) взаимодействие лицом-к-лицу 2) Сложность в организации командной работ из-за отсутствия физ. взаимодействия 3) Развития навыков общения</p>
6	<p>Выберите один вариант. Для понимания и оценки количества очного взаимодействия с обучающимися необходимо:</p> <p>е) знать требования государственных стандартов по количеству очных часов по дисциплине ф) знать знания и навыки, которые хотим, чтобы получил обучающийся г) знать количество электронных устройств, которые нужно, чтобы усвоить материал h) знать количество времени, которые предполагается проводить на очных и онлайн-занятиях</p>	ПК-4.У.1	6 а
7	<p>Наиболее эффективные методики геймификации</p> <p>Выберите все подходящие ответы из списка, объяснив свой ответ.</p> <p>е) Акцентирование внимания на самом успешном обучающемся ф) Похвала за результат г) Баллы, оценки, контрольные точки h) Использование уровней игры при обучении</p>	ПК-4.В.1	7 б
8	<p>Назовите отличие геймификации от игры? Объясните свой выбор</p>	ПК-4.3.1 ПК-4.У.1	8 б

	<p>Выберите один вариант из списка, объяснив свой ответ.</p> <p>е) Организация командных соревнований</p> <p>ф) Вовлечение внутри рабочего процесса</p> <p>г) Средство перевода умения в навыки</p> <p>h) Визуализация достижений</p>		<p>Геймификация предполагает вовлечение внутри рабочего процесса, а игра — создание полностью игровой ситуации, где участники полностью погружаются в игрофицированное пространство, игнорируя все неигровые контексты. Геймификация предполагает внедрение игровых элементов в неигровой контекст, где участники не выбирают всю ситуацию, но соглашаются принять некоторые условности и ограничения как дополнительные её элементы.</p>
9	<p>Выберите один вариант от чего зависит выбор геймификации:</p> <p>д) Сложности игровых условий</p> <p>е) Применимости целевых действий</p> <p>ф) Игровых предпочтений участников</p>	ПК-4.У.1	9 с
10	<p>Из приведенных утверждений выберите верное:</p> <p>е) все компьютерные технологии обучения можно рассматривать как интерактивные в методическом плане</p> <p>ф) интерактивное обучение иностранному языку может быть организовано как с использованием компьютерных технологий, так и без них</p> <p>г) все интерактивные технологии обучения требуют программного обеспечения</p> <p>h) использование электронной интерактивной доски требует обязательного доступа к сети Интернет</p>	ПК-4.У.1	10 с
11	<p>Назовите фамилию одного из основоположников компьютерной лингводидактики:</p>	ПК-4.3.1 ПК-4.У.1	11 а

	e) J. Higgins f) D. Hardisty g) S. Windeatt h) d) G. Chesters		
12	<p>Обобщите преимущества геймификации в обучении. Выберите все подходящие варианты:</p> <p>e) игра ставит четкие задачи и позволяет экспериментировать с решениями.</p> <p>f) обучающиеся не хотят усваивать сложный материал и концентрируются только на легком</p> <p>g) сотрудники получают понятную обратную связь от руководства и знают, правильно они решают задачи или нет.</p> <p>h) обучение становится игрой и не прекращает ей быть</p>	ПК-4.B.1	12 a c d
13	<p>Выберите правильный вариант.</p> <p>Систематизируйте знания по теме педагогического дизайна. Предложите последовательность или порядок, который разработчик будет придерживаться при планировании для создания идеального онлайн курса.</p> <p>a) актуализация; проблематизация; тренировка; интеграция</p> <p>b) проблематизация; тренировка; актуализация; интеграция</p> <p>c) проблематизация, интеграция, тренировка, актуализация</p>	ПК-4.B.1	13 b
14	<p>Расположите элементы списка в правильном порядке</p> <p>Расположите последовательность действий при обратном педагогическом дизайне курса. Помните, что учебный контент разрабатывается последним.</p> <p>f) разработать проверочные задания.</p> <p>g) разработать учебный контент.</p>	ПК-4.B.1	14 c a d b

	<p>h) определить цель обучения: что должен знать или уметь обучающийся в конце?</p> <p>i) выбрать методику обучения.</p>		
15	<p>Назовите цель геймификации в обучении.</p> <p>Выберите один вариант с обоснованием.</p> <p>d) Вовлечение сотрудников в игровой процесс</p> <p>e) Побуждение к применению целевого действия, используя игровые приемы</p> <p>f) Организация соревновательных условий в обучении</p>	ПК-4.В.1	15 а
16	<p>Предложите условие, при котором все ученики имели бы больше возможностей и времени для общения на занятии:</p> <p>e) необходимо создавать игровые ситуации</p> <p>f) широко использовать групповые и парные режимы работы</p> <p>g) следует заучивать тексты наизусть</p> <p>h) вводить больше языковых упражнений на занятии</p>	ПК-4.В.1	16 b
17	<p>Подберите определения к базовым понятиям в электронном обучении.</p> <p>1. Обучение с веб-поддержкой</p> <p>2. Смешанное обучение</p> <p>3. Онлайн-курс</p> <p>4. Электронный учебный курс</p> <p>5. Педагогический дизайн</p> <p>a) 100% обучения происходит только с помощью электронных цифровых устройств и онлайн-сервисов.</p> <p>b) образовательный контент по теме полностью представлен в электронной среде.</p> <p>c) до 80% учебного контента организуется с помощью электронных цифровых устройств и онлайн-сервисов.</p> <p>d) набор методик и инструментов для организации образовательного</p>	ПК-4.В.1	1 e 2 c 3 a 4 b 5 d

	<p>процесса так, чтобы он был эффективен и выполнял цели обучения.</p> <p>е) до 30% обучения происходит с помощью электронных цифровых устройств и онлайн-сервисов.</p>		
18	<p>Соотнесите мультимедийные обучающие программы с программами, которые они представляют:</p> <p>а) Программы составления на компьютере аннотации текста б) Программы составления на компьютере реферата текста с) Программы распознавания и синтеза речи д) Программы, использующие текст, звук, графическое и видеоизображения</p>	ПК-4.В.1	18 d
19	<p>Предложите вариант начать использовать методы педагогического дизайна при отсутствии опыта использования их раньше. Объясните свой ответ:</p> <p>а) Стоит попробовать разные методы на разных уроках (занятиях, электронных курсах). б) Сначала хорошо освоить какой-то один метод. с) Лучше почитать обо всех методах и взять с каждого какие-то полезные элементы.</p>	ПК-4.У.1	<p>19 а</p> <p>Педагогический дизайн предполагает гибкость и адаптивность учебного процесса, учёт индивидуальных потребностей и интересов студентов</p>
20	<p>Дайте название учебным занятиям, осуществляемым с использованием чат-технологий в синхронном режиме:</p> <p>а) Телеконференции б) Веб-лекции с) Лабораторные занятия д) Чат-занятия</p>	ПК-4.У.1	20 d
1	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора</p> <p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов</p>	ПК-4.У.1	1 b d

	<p>Выберите утверждения о том, как удерживать внимание обучающихся при организации учебного контента в электронном курсе: (образец записи ответа: а, в, с...)</p> <p>а) Микрообучение рассеивает внимание обучающихся, так как информация дается слишком сжатыми блоками.</p> <p>б) Разные формы подачи контента увеличивают вероятность того, что обучающиеся запомнят больше информации.</p> <p>с) Инфографика, статистика и другие визуальные данные стоит использовать как можно больше в любом случае</p> <p>д) Смена форм подачи материала помогает мозгу вновь фокусироваться на изучаемом материале.</p> <p>е) Какая-либо форма взаимодействия с обучающимися не обязательно должна присутствовать в электронном курсе.</p> <p>ф) Каждый блок электронного курса должен обладать характеристикой завершенности.</p>		
2	<p>Задание закрытого типа на установление соответствия Прочитайте текст и установите соответствие. К каждой позиции, данной в левом столбце, подберите соответствующую позицию в правом столбце</p> <p>Установите соответствие между понятиями и определениями (образец записи ответа: 1ад)</p> <p>1. цифровая образовательная среда 2. современная цифровая образовательная среда в РФ 3. мобильное обучение</p> <p>а) электронное обучение с помощью устройств, не ограниченное местоположением или изменением местоположения учащегося.</p>	ПК-4.В.1	1 б 2 с 3 а

	<p>б) система инструментальных средств и ресурсов, обеспечивающих условия для реализации образовательной деятельности на основе ИКТ.</p> <p>с) информационный ресурс, обеспечивающий свободный (бесплатный) доступ всем категориям граждан к онлайн-курсам по принципу «одного окна»</p>		
3	<p>Задание закрытого типа на установление последовательности. Прочитайте текст и установите последовательность. Запишите соответствующую последовательность букв слева направо.</p> <p>Расположите последовательность действий при обратном педагогическом дизайне курса. Помните, что учебный контент разрабатывается последним.</p> <p>д) разработать проверочные задания.</p> <p>е) разработать учебный контент.</p> <p>ф) определить цель обучения: что должен знать или уметь обучающийся в конце?</p> <p>й) выбрать методику обучения.</p>	ПК-4.В.1	с а е б
4	<p>Задание открытого типа с развернутым ответом</p> <p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ о причине составления портрета обучающегося для написания текстов при создании электронных курсов:</p> <p>а) Чтобы создать текст в электронном курсе, который будет ориентирован на обучающегося.</p> <p>б) Чтобы составить анкету о том, насколько обучающиеся удовлетворены учебным контентом.</p> <p>с) Чтобы проанализировать психологические особенности обучающегося.</p> <p>д) Чтобы определить ожидаемые результаты обучения.</p>	ПК-4.У.1	<p>4 а</p> <p>Вариативно:</p> <p>Портрет обучающегося включает в себя детали о его возрасте, уровне подготовки, стиле обучения, мотивации и предполагаемых целях. Эти характеристики важны для следующих причин:</p> <p><i>Персонализация учебного опыта:</i> Зная портрет обучающегося, разработчик курса может создать текст, который соответствует его уровню знаний и интересам. Например, если обучающиеся имеют базовые знания, текст</p>

			<p>должен быть более доступным и вводным, в то время как более продвинутым студентам можно предложить сложные концепты.</p> <p><i>Увеличение вовлеченности:</i> Тексты, которые учитывают интересы и потребности обучающихся, значительно повышают их вовлеченность в учебный процесс. Таким образом, материал соответствует их интересам, следовательно, обучающиеся будут более склонны участвовать в обучении и усваивать представленный контент.</p> <p><i>Целостность и последовательность:</i> Понимание обучающегося позволяет создавать логически связанные и последовательные тексты, что упрощает восприятие информации и способствует более глубокому пониманию темы.</p>
5	<p>Задание комбинированного типа с выбором нескольких вариантов ответа из предложенных и развернутым обоснованием выбора</p> <p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов (образец записи ответа: а, b, с...)</p> <p>Обобщите правила написания текстов для электронного курса. Выберите все подходящие варианты:</p> <p>h) Следует писать короткие тексты</p> <p>i) Тесты допускают эпитеты, сложные предложения и другие выразительные конструкции.</p> <p>j) Текст должен следовать составленному заранее плану.</p>	ПК-4.У.1	<p>5 а, с, d</p> <p>Вариативно:</p> <p>а) Следует писать короткие тексты, так как они гораздо легче воспринимаются обучающимися, что способствует лучшему усвоению материала.</p> <p>с) Текст должен следовать составленному заранее плану, поскольку наличие четкого плана помогает структурировать информацию, делает ее последовательной и логичной, облегчая понимание.</p> <p>d) Лучше использовать активный залог в</p>

	<p>k) Лучше использовать активный залог в повествовании.</p> <p>l) Вопросы отвлекают внимание обучающихся – лучше их не задавать.</p> <p>m) Текст должен охватывать как можно больше понятий и концептов.</p> <p>n) В текстах лучше не использовать маркированные списки и прочие выделения.</p>		<p>повествовании: Активный залог делает текст более динамичным и понятным, позволяет легче сосредоточиться на действии и увеличивает вовлеченность обучающихся.</p> <p><i>Неверные утверждения:</i> Не следует допускать в текстах эпитеты, сложные предложения и другие выразительные конструкции, чтобы учебный текст оставался предельно ясным и простым для восприятия.</p> <p>e) Вопросы, наоборот, могут стимулировать мышление и вовлеченность студентов, поэтому их не следует исключать.</p> <p>f) Текст НЕ должен охватывать как можно больше понятий и концептов, чтобы проще сосредоточиться на ключевых понятиях и не перегружать студентов информацией.</p> <p>g) Маркированные списки и выделения помогают структурировать информацию и делают текст более удобным для восприятия.</p>
--	--	--	---