

Министерство спорта Российской Федерации
 Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
 «Уральский государственный университет физической культуры»
 Межотраслевой региональный центр повышения квалификации и профессиональной переподготовки кадров

УТВЕРЖДАЮ
 Ректор ФГБОУ ВО «УралГУФК»,
 д.т.н. профессор С.Г. Сериков
 « 01 » июля 2022 г.
 (протокол №12 заседания ученого совета от 01 июля 2022 г.)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
 дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
 «Использование цифрового контента при организации образовательного процесса
 в организациях высшего образования»

№ п/п	Наименование учебных дисциплин (разделов, модулей), тем	Трудоемкость всего в часах	Трудоемкость по видам работ в часах:				Форма контроля
			аудиторные занятия:			самостоятельная работа	
			всего	лекции	практические занятия		
1	Человек цифровой эпохи и smart-общество	4	4	2	2	-	Опрос
1.1	Трансформирующая роль образования. 3L-концепция образования (Long Life Learning)	2	2	2	-	-	
1.2	Приоритетные направления в образовании (Digital Humanities, E-Learning, MOOC).	2	2	-	2	-	
2	3 D в учебном процессе	4	4	2	2	-	Опрос
2.1	Формы 3 D: изображения, фильмы, 3 D демонстрации, интерактивные визуализации, аппаратные и программные симуляторы (VR),	2	2	2	-	-	
2.2	Визуализация в обучении. Приложения для визуализации	2	2	-	2	-	
3	Облачные сервисы в учебном процессе (Dropbox, Яндекс.Диск)	6	4	2	2	2	Опрос
3.1	Zotero и облачные сервисы	2	2	2	-		
3.2	Использование облачных сервисов в учебном процессе	4	2	-	2	2	


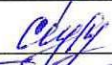

№ п/п	Наименование учебных дисциплин (разделов, модулей), тем	Трудоемкость всего в часах	Трудоемкость по видам работ в часах:				Форма контроля
			аудиторные занятия:			самостоятельная работа	
			всего	лекции	практические занятия		
4	Вебинар как технология проведения учебных занятий	4	4	2	2	-	
4.1	Организация вебинара	2	2	2	-	-	
4.2	Визуальное и звуковое оформление вебинара	2	2	-	2	-	
5	Геймификация в учебном процессе	6	4	2	2	2	Опрос
5.1	Педагогический дизайн игры	2	2	2	-		
5.2	Игровое пространство и структура игры	4	2	-	2	2	
6	Подкастинг и водкастинг в учебном процессе	6	4	2	2	2	Опрос
6.1	Подготовка водкаста	4	2	2	-	2	
6.2	Подготовка подкаста	2	2	-	2	-	
7	Открытые образовательные ресурсы в учебном процессе	4	4	2	2	-	Опрос
7.1	Обзор открытых образовательных ресурсов	2	2	2	-	-	
7.2	Использование открытых образовательных ресурсов в учебном процессе	2	2	-	2	-	
	Итоговая аттестация	2					Зачет
	Итого	36	28	14	14	6	2

СОГЛАСОВАНО

Проректор по планированию, стандартизации и цифровизации образовательного процесса

Начальник учебного отдела

Директор МРЦПК и ППК

О. А. Клестова, к.п.н., доцент

И. А. Савенко

В. Я. Ботнер, доцент