

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РК
ТАРАЗСКИЙ РЕГИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ М.Х.ДУЛАТИ**



ПРОГРАММА ОНЛАЙН-КУРСА ДЛЯ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ

Наименование онлайн - курса: **Дистанционные технологии обучения**

Общее количество академических часов: 72

Форма контроля знаний: тест

Автор курса: д.п.н., профессор К.Д.Бузаубакова

Тараз, 2023

© Является интеллектуальной собственностью НАО «Университет Дулати».
Перепечатка и/или дальнейшая передача третьим лицам запрещается.

Пояснительная записка

Онлайн курс «Дистанционные технологии обучения» для будущих педагогов проводится в рамках грантового научного проекта AP09259497 «Совершенствование системы педагогического образования Казахстана в новых условиях: технологические и методические аспекты формирования цифровых компетенций будущих педагогов в условиях дистанционного образования в Республике Казахстан», профинансированного Министерством образования и науки Республики Казахстан (Договор №190/36-21-23,15.04.2021г., решение НКН: протокол №3, 18.02.2021 г.)

Организатором проведения онлайн курса является «Таразский региональный университет имени М.Х.Дулати» НАО (далее – Dulaty Universitet) .

К участию в работе онлайн-курса приглашаются студенты программ педагогического образования казахстанских и российских высших учебных заведений.

Количество участников онлайн курса: 30-50

Сроки проведения онлайн курса: 01.02.23- 15.02.23 г.

Объем онлайн курса: 72 часа

1. Цель и задачи онлайн курса:

Цель онлайн курса - повышение качества подготовки педагогических кадров, совершенствование цифрово- креативных компетенций будущих педагогов.

Задачи онлайн-курса:

- Раскрытие сущности развития и формирования личности в контексте цифровой педагогики;
- Определение роли учителя и ученика в цифровой среде и раскрытие компетенций смарт-педагога в цифровом обществе;
- Ознакомить будущих педагогов с особенностями цифровой образовательной среды, тенденций развития цифрового образования, законов, принципов и технологий дистанционного обучения;
- Формирование цифрово-технологических компетенций будущих педагогов для эффективной работы на цифровых образовательных платформах в условиях дистанционного обучения.

1-модуль. Цифровая трансформация образования в XXI веке

1-тема. Факторы становления и развития цифрового образовательного процесса

Факторы, влияющие на формирование цифрового образовательного процесса в сфере профессионального образования и обучени. Новые требования к профессиональным кадрам в условиях цифровой экономики. Новые цифровые технологии, формирующие цифровую среду и развивающиеся в этой среде. Новое поколение обучающихся с особыми социально-психологическими характеристиками – появление цифрового поколения.

Цифровые технологий в образовании: телекоммуникационные технологии; технологии, обеспечивающие стыковку сетей связи и создающие сети нового поколения; технологии обработки объемных данных (Big Data); искусственный интеллект; технологии распределенного реестра (блокчейн); технологии электронной идентификации и аутентификации; интернет вещей; виртуальные и дополненная реальность, технология цифровой аналогии и др.

Дидактические качественные особенности цифровых технологий: свобода; гипертекст; мультимедийность (полиmodalность); субкультурность; интерактивность; автономность.

Виды цифровых технологий: технология применения искусственного интеллекта; технологии виртуальной реальности; технология чат-ботов; использование цифровой аналогии, цифрового наследия и Big Data; технология дополненной реальности обеспечивает реализацию комплексных технологий электронной идентификации и аутентификации; технология блокчейна; цифровые технологии для специализированных образовательных целей-edtech (educational technologies).

Факторы информатизации образования: внешние факторы; внутренние факторы; политические факторы; экономические факторы; технологические факторы; социокультурные факторы.

Предпосылки, способствующие снижению неравенства в получении качественного образования при информатизации образования.

Противоречия, влияющие на факторы развития цифровой дидактики.

2-тема. Тенденции, закономерности и принципы развития цифрового образования

Закономерности развития цифрового образования: повышение роли принципа обучения и учебной самостоятельности студента; результаты цифровизации базового процесса зависят от его эффективности; в условиях цифровизации образования возрастает роль активных и интерактивных форм обучения; трансформация образования в процессе цифровизации направлена на повышение; технологии и методы обучения выбираются в зависимости от содержания обучения; наглядно-образное и наглядно-логическое мышление глобального процесса цифровизации; цифровизация профессионального образования и обучения способствует сокращению продолжительности учебных курсов.

Характеристика формирования цифрового общества: цифровая экономика и новые требования его формирующим кадрам; новые цифровые технологии формирующие цифровую среду и развивающиеся в ней; цифровое поколение (новое звено обучающихся имеющие особые социально-психологические характеристики).

Цифровые «передовые», «умные», «SMART» технологии. Дидактическая характеристика цифровых технологий: автономность; интерактивность; глобальный; гипертекстовый; субкультурность; мультимедийный (многоmodalный).

Цифровые технологии в используемые образовании: телекоммуникационные технологии; цифровой след; искусственный интеллект (машинный интеллект, ИИ); электронная идентификация; аутентификация; облачные технологии; блокчейн.

Принципы цифрового образования: принцип персонализации; принцип доминантности; принципы целесообразности; принципы гибкости и адаптации; принцип успешности в обучении; принципы обучения (принципы интерактивности) в сотрудничестве и взаимодействии; принцип практикоориентированности; принципы доступности, последовательности и систематичности.

Сущность традиционных дидактических принципов доступности, последовательности и систематичности.

3-тема. Дидактический дайджест технологий и методов Киберпедагогика: Цифровая дидактика и Киберпедагогика

Цифровая дидактика – отрасль педагогики, научная дисциплина об организации учебного процесса в цифровом обществе.

Цифровая дидактика – отрасль, научное направление педагогики, предметом которой является цифровая трансформация образовательного процесса, организация процесса обучения в условиях перехода к цифровой экономике и сетевому обществу.

Понятие о «цифровой дидактики». Предмет цифровой дидактики – организация деятельности обучающихся в цифровой образовательной среде.

Основные понятия цифровой дидактики – цифровые образовательные технологии и цифровые образовательные продукты, ресурсы и услуги (EdTech), и т.д. Цель трансформации образовательного процесса – создание гибкой и адаптивной системы образования, отвечающей запросам цифровой экономики, интересам всех участников образовательных отношений и обеспечивающей максимально полное использование дидактического потенциала цифровых технологий.

Цифрово-педагогические технологии и методы обучения: дистанционное обучение; мобильное обучение; виртуальная экскурсия; мультимедиа-сочинение; мультимедийный урок; онлайн-тестирование; сетевой (телекоммуникационный) учебный проект; микрообучение или «обучение микродозами».

Цифровая дидактика – отрасль педагогики, направленная на организацию образовательного процесса в условиях цифровизации общества.

Дидактические принципы цифрового образовательного процесса: принцип доминирования; принцип индивидуализации; принцип целесообразности; принцип возрастания сложности; принцип практикоориентированности; принцип сотрудничества и взаимодействия;

принцип внедренного оценивания; принцип гибкости и адаптивности; принцип насыщенности образовательной среды; полимодальный (мультимедийный) принцип.

Киберпедагогика. Сущность термина «киберпедагогика». Киберонтологическая концепция, основанная на теории: В.А.Плешаков, Н.А.Обыденков, Н.А.Сляднев, Е.С.Ларин, В.С.Овчинский, Дж.Палффри и другие.

«Киберпространств», «кибервиртуальное пространство», «цифровая среда», «цифровая образовательная среда», «цифровое образовательное пространство».

Направления технологий Киберпедагогика: сетевое и виртуальное обучение; самообразование; организация процессов проектирования, формирования и освоения образования.

Персонализированный учебный процесс. Педагогические требования к индивидуализации обучения: создание индивидуальных образовательных маршрутов; создание образовательной среды для самостоятельной работы, самообразования и саморазвития обучающихся; применение выделенных форм учебного процесса в образовательной сети; использование дистанционных образовательных технологий.

Педагогические технологии, необходимые для создания цифрового образовательного процесса образования и обучения: технология дистанционного (онлайн) обучения, в том числе с использованием адаптивных систем обучения; технология «blended learning», в том числе «flipped learning»; технология организации проектной деятельности студентов, в том числе телекоммуникационные проекты.

Основные функции педагога в условиях цифровизации. Плакат (на немецком языке – «plakat») – вид визуального рисунка, графики на большом листе с кратким пояснительным текстом, выполняемый в пропагандистских, рекламных, информационных или образовательных целях.

Интерактивный плакат – это инструмент представления информации, который может активно и по-разному реагировать на действия пользователя.

Элементы интерактивного плаката.

Интерактивная таблица – несколько многоуровневых информационных блоков, тематически объединенных, расположенных один за другим на слайде.

Интерактивные справочные заметки. Многоуровневые дидактические игры. Интерактивная инфографика. Интерактивная стена (I-wall). Интерактивный канал.

2-модуль. Развитие и перспективы цифровой педагогики

1-тема. Цифровое общество и личность учителя

Основные направления государственной программы «Цифровой Казахстан», утвержденной Постановлением Правительства Республики Казахстан от 12 декабря 2017 года № 827.

Концепции цифрового образования: В.И.Блинов, И.С.Сергеев, Е.Ю. Есенин и другие. Сущность понятий «цифровая грамотность», «цифровая компетентность».

Навыки цифровой грамотности учителя. Hardware Skills – навыки «жесткой» работы с аппаратными средствами или цифровыми устройствами. Software Skills – «мягкие» навыки взаимодействия с программным обеспечением для работы с информацией. Metaskills- мета-навыки – успешное применение «мягких» и « жестких» навыков.

Цифровизация управления образованием. Суть понятий «Z поколение», «цифровое поколение», «сетевое поколение», «цифровой абориген» (digitalnatives) и т.д.

Представитель цифрового поколения – обладатель социально и профессионально значимыми компетенциями, востребованными в цифровом обществе.

Дидактический характер многих цифровых технологий (интерактивность, мультимедийность, гипертекст, личностный, субкультурность и др.).

Преимущества образовательного процесса в цифровой образовательной среде: расширение выбора средств, форм и темпов изучения образовательных направлений; предоставление доступа к различной информации; повышение интереса учащихся к преподаваемым предметам за счет наглядной, интерактивной формы изучения учебного материала; повышение мотивации к самостоятельному обучению, развитие критического мышления; развитие учебной инициативы, способностей и интересов учащихся и др.

Характер взаимодействия участников образовательного процесса проявляется в принципах педагогики сотрудничества: демократия (свобода выбора, равенство); открытость (свобода критики); альтернативность (множественность способов деятельности); диалог; рефлексивность (знание целей, содержания, методов деятельности).

Роли участников также будут различны: педагог переходит от объяснительно-иллюстративного метода обучения к методу, основанному на действии, где каждый ребенок становится активным субъектом мотивационно-сознательной учебной деятельности. Роль учителя: организатор и координатор учебной деятельности. Особенности цифрового поколения.

2-тема. SMART-образование в информационном обществе

Образование является стратегическим ресурсом, приобретаемым и саморазвивающимся интеллектуальным капиталом государства.

Smart-образование – это самоуправляемое, стимулирующее, гибкое, технологическое обучение, основанное на самообучении, мотивированное, гибкое, обогащенное ресурсами и основанное на технологических методах обучения.

Smart образование – креативная образовательная среда, объединяющая усилия профессионалов.

Smart образование – это направление, которое включает в себя сложную взаимосвязь всех образовательных процессов, а также методов и технологий, используемых в этих процессах.

Суть аббревиатуры Smart-обучения: «self-directed» – самоконтроль; «motivated» – мотивированный; «adapted» – адаптировано; «resource enriched» – обогащен ресурсами; «technology – embedded» – встроенная в технологию.

Основные элементы smart-обучения: smart-среда; smart-педагогика; smart-обучающийся. Этапы Smart-модели: замена (Substitution); комплектация (Augmentation); модификация (Modifikat); реконструкция (Redefinition).

Информационная компетентность – интегральная характеристика, связанной с опытом работы в информационной реальности, способами взаимодействия с техникой и технологиями для реализации общих и профессиональных информационных потребностей личности.

Сущность термина «цифровая компетентность». Ученые, специально изучившие формирование информационной компетентности личности: Г.У.Солдатов, Е.Ю.Зотова, М.Лебешев, В.Шляпников, Т.А.Нестик, Е.И.Рассказова, О.В.Калимуллина, И.В.Троценко, Г.А.Афанасьева, А.А.Зябков и др.

Четыре типа цифровых компетенций: информационная и мультимедийная компетентность; коммуникативная компетентность; техническая компетентность; потребительская компетентность.

Smart-компетентность в педагогической науке – явление нестабильное и малоизученное. Smart-компетентность – формирование smart-личности человека, в совершенстве владеющего smart-технологиями для поиска, анализа информации и создания инноваций, взаимодействующих в профессиональных сетевых сообществах.

Составной частью smart-компетентности педагога является цифровая компетентность.

Принципы внедрения smart-обучения в систему подготовки педагогов: совместимость; разумность; экономичность; периодичность; креативность.

Условия, необходимые для smart-обучения: реальная стратегия; устойчивое профессиональное развитие (педагог, дети, родители); smart-педагогика и дидактика; решение проблемы компетентности для общества знаний; поколение образованных людей; управление системой образования; сформированная техническая среда.

Составление, распространение, управление и создание единой платформы содержания образования.

Smart-обучение – это дифференцированный подход, позволяющий расширить рынок за счет обучающей платформы, которая соответствует существующей структуре методов обучения и потребностям учащихся в персонализации, интеграции, подключении и обмене знаниями.

Smart-обучение – обучение с использованием современных технологий, со свободным доступом к ресурсам, самоориентированное, вкусное, лично адаптированное. Smart-обучение – это ориентированное на себя, основанное на фактических данных, персонализированное обучение со свободным доступом к ресурсам с использованием современных технологий.

3-тема. Цифровое образование: особенности дистанционного обучения

XXI век – информационный век, цифровая система образования соответствует требованиям времени и новым условиям жизни человечества. Дистанционное обучение – это новый, прогрессивный вид обучения, основанный на идее «открытого обучения» новых информационно-технологических возможностей, возникшей в результате информационной революции в конце прошлого века.

Генезис термина «дистанционное обучение»: «корреспондентское обучение», «самостоятельное обучение», «домашнее обучение», «заочное обучение».

Дистанционное обучение – совокупность общедоступных образовательных услуг с использованием специализированной информационной образовательной среды, включающая методику деятельностного образования, методы интенсивного образования, средства

дистанционного обмена образовательной информацией (бумажная версия и электронные медиа, спутниковое, телевидение, радио, компьютерная сеть и другие).

Принципы обучения в вузе: соответствие содержания образования в высшем учебном заведении современным и прогнозируемым тенденциям развития науки (техники) и производства (технологий); оптимальное сочетание общих, групповых и индивидуальных форм организации учебного процесса в вузе; направленность высшего образования на развитие личности будущего специалиста; соответствие результатов подготовки специалистов требованиям, предъявляемым в конкретной области их профессиональной деятельности, обеспечение их конкурентоспособности; рациональное использование современных методов и средств обучения на различных этапах подготовки специалистов.

Принципы дистанционного обучения по ученому Д.М.Джусубалиевой: гуманизация; принцип начального образования; интерактивность; принцип идентификации; принцип индивидуализации; принцип системности обучения; принцип открытости и гибкости.

Информационные технологии в системе дистанционного обучения: технологии представления информации; технологии передачи информации; технологии хранения и обработки информации.

Образовательная информация – это знания, которые должны быть переданы обучающемуся, чтобы он мог квалифицированно выполнять определенную деятельность.

Образовательные технологии – это совокупность дидактических методов, используемых для передачи образовательной информации от ее источника к потребителю и зависящих от формы ее представления.

Информационные технологии – это аппаратное и программное обеспечение, основанное на использовании компьютерных технологий, обеспечивающее хранение и обработку образовательной информации, ее доведение до обучающегося, интерактивное взаимодействие обучающегося с преподавателем или педагогическим программным обеспечением, а также тестирование знаний обучающихся.

Типы коммуникационных технологии: on-line и off-line. Преимущества технологии Offline.

Кейс-технология – дистанционная образовательная технология, основанная на предоставлении обучающимся информационных образовательных ресурсов в виде специализированного комплекта учебно-методических комплексов для самостоятельного обучения с использованием различных носителей информации.

Сетевые или интернет-технологии – это дистанционные образовательные технологии, основанные на использовании глобальных и локальных компьютерных сетей для обеспечения доступа обучающихся к информационным образовательным ресурсам и формирования совокупности методических, организационно-технических и программных средств реализации и управления учебным процессом независимо от местонахождения его субъектов.

Телекоммуникационная (информационно-спутниковая) технология – дистанционная образовательная технология, основанная на приоритетном использовании космических спутниковых средств передачи данных и телевидения, а также глобальных и локальных сетей для обеспечения доступа обучающихся к информационным образовательным ресурсам, представленным в виде цифровых библиотек, видео-лекций и других учебных пособий.

Общие принципы дистанционного обучения: открытость; модульность; компетентность; гибкость; адаптация; интеграция; масштабируемость; расширение; асинхронность; параллельность; массовость; индивидуальность обучения; качество обучения; рентабельность.

Методы дистанционного обучения: метод обучения (самообучение) посредством взаимодействия обучающегося, консультанта или репетитора с образовательными ресурсами

при минимальном участии преподавателей, репетиторов, консультантов, научных и технических руководителей; индивидуализированный метод обучения; метод, основанный на изложении преподавателем учебного материала; метод, характеризующийся активным взаимодействием между всеми участниками образовательного процесса; метод проекта; метод проблемного обучения; исследовательский метод.

Дистанционное обучение – это особый вид обучения, главной особенностью которого является интерактивность взаимодействия всех участников образовательного процесса.

Особенности дистанционного обучения: новая роль преподавателя; гибкость; модульность экономическая эффективность; специализированный контроль качества образования.

Средства дистанционного обучения. Преимущества дистанционного обучения. Дистанционное обучение, осуществляемое с помощью компьютерных телекоммуникаций, имеет следующие формы: веб-занятия; телеконференции.

Интерактивное взаимодействие – это взаимодействие обучающихся с другими участниками вебинара через программное обеспечение.

Трудности адаптации к онлайн-формату: низкая компьютерная грамотность; незнание основ управления временем; лень самомотивации.

4-тема. Мобильное обучение: достижения и недостатки

Мобильное обучение – новый способ доступа к учебному контенту через мобильные устройства.

M-learning в корпоративном образовании. Взаимодействие во время занятий. Мобильная структура обучения: мобильные учебные приложения; инфраструктура для мобильных пользователей; мобильный протокол; инфраструктура мобильной сети.

Возможности мобильных технологий. Мобильные технологии обучения.

Мобильные устройства: MPEG, Wi-fi, LTE, HTML, Socrative, Kahoot, Quizizz, Zoom, Skype, Microsoft Teams, Google Meet, WizIQ, Google Classroom, Nearpod, Learning Apps, Wizer.me, EdApp образовательная платформа, Daryn.Online, EDUS жүйесі, Bilimland, Күнделік.

Основные виды m-learning. Socrative – онлайн-сервис для проведения тестирования на уроках в учебных заведениях.

Kahoot – это игровая обучающая платформа.

Quizizz – это платформа для обучения в игровой форме, которая подходит для любого учебного предмета и человека любого возраста.

Особенности платформы Quizizz. Электронная образовательная среда.

Преимущества и недостатки мобильных технологий.

5 -тема. Steam -образование

Что такое STEAM-образование? STEAM – образовательная дисциплина, направленная на привитие детям с раннего возраста пожизненного интереса и любви к искусству и науке.

STEAM-образование помогает учащимся овладеть креативными навыками XXI века, такими как решение проблем, взаимодействие, использование творческих подходов и критическое мышление.

STEAM – новый путь развития навыков, необходимых для XXI века.

STEAM значение образования. XXI века, называемые навыками 4К.

Навыки XXI века или навыки 4К: коммуникация; кооперация; креативность; критическое мышление.

STEAM-новая образовательная технология, включающая в себя несколько предметных областей как средство развития критического мышления, исследовательских компетенций и навыков работы в группе.

Аббревиатура STEAM расшифровывается следующим образом: S –science, T–technology, E – engineering, A – art и Mathematics (естественные науки, технология, инженерное искусство, творчество, математика).

Преимущества образования STEAM. Развитие концептуального, методологического и методического обеспечения подхода STEAM в образовании. Первичная профориентация. Важность дополнительного образования в рамках концепции STEAM-образования.

Недостатки STEAM-образования. Преимущества образования Steam: критическое мышление; творчество; сотрудничество. Сотрудничество – важная часть любой роли в STEAM.

Лучшие команды – это те, которые позволяют каждому члену проявить себя и внести свой уникальный вклад в общее дело, не обесценивая вклад друг друга.

3- модуль. Технологии обучения в цифровой среде

1-тема. Цифровые образовательные платформы

Цифровые образовательные платформы – основная часть системы электронного обучения.

Самые популярные цифровые образовательные инструменты: эдмодо; сократтык (Socrative); проект (Project); thinglink; TED-Ed; СК-12; ClassDojo; EduClipper; Storybird; анимото(Animoto); Kahoot.

Zoom – это платформа для проведения видео-конференций, вебинаров и других подобных онлайн-мероприятий. Возможности Zoom: на платформе встроена интерактивная доска, легко и быстро переключаться с отображения экрана на панель; распределение по сессионным залам – это распределение обучающихся, как на офлайн-занятиях на подгруппы, и выдача индивидуальных заданий; добавление виртуальных фонов для создания хорошей атмосферы на онлайн-занятии.

SKYPE. Skype – популярное в мире программное обеспечение для организации связи.

MICROSOFT TEAMS. Microsoft Teams – корпоративная платформа, объединяющая чат, встречи, заметки и приложения в рабочем пространстве, разработанном компанией Microsoft. Microsoft Teams является частью пакета Office 365 и распространяется по корпоративной подписке.

Создание учетной записи Microsoft

GOOGLE MEET. Google Meet (ранее Hangouts Meet) – бизнес-ориентированная версия платформы Google Hangouts, которая подходит компании любого размера и позволяет проводить видеоконференции, дистанционные беседы, вебинары, виртуальные тренинги, удаленные интервью.

Возможности Google Meet: неограниченное количество встреч; обмен сообщениями при встрече; показ экран участникам; совместимость с различными устройствами; полный контроль.

WIZIQ – современная виртуальная лаборатория, разработанная специально для обучения, предоставляет все функции и инструменты, необходимые для имитации очных групповых занятий.

GOOGLE CLASSROOM. Google Classroom-платформа, позволяющая полностью перенести обучение в онлайн: составление уроков по темам, добавление материалов, выдача и проверка домашнего задания.

Преимущества Google Classroom: простая настройка (конфигурация); экономит время и бумагу; удобство; продуктивное общение; интеграция с популярными сервисами; доступность и безопасность.

NEARPOD. Nearpod – платформа, позволяющая педагогам создавать презентации для занятий и показывать их обучающимся непосредственно во время занятий.

LEARNING APPS. Learning Apps – приложение для поддержки учебного процесса через интерактивные модули (приложения, упражнения).

Функциональные признаки Learning Apps: выбор-упражнения для выбора правильного ответа; деление-задания на определение соответствия; последовательность – определение правильной последовательности; заполнение – упражнения, требующие правильного ответа в нужных местах; онлайн игры – обучающийся может играть с компьютером или другим; соревнования-упражнения с обучающимися.

КАНООТ. Kahoot – это бесплатная платформа для обучения в игровой форме, которая подходит для любого учебного предмета и любого возраста.

QUIZZZ. Quizizz – интернет-инструмент оценки обучающихся, который очень похож на Kahoot, но имеет некоторые различия.

WIZER.ME. Wizer.me – бесплатный, простой в использовании инструмент для быстрого создания интерактивных рабочих листов с заданиями и интерактивными упражнениями, в том числе видеороликами.

Образовательная платформа Edapp. Образовательная платформа EdApp – ведущая система LMS, используемая крупными и малыми организациями в мире. EdApp – это образовательная платформа, которая доступна бесплатно для всех пользователей, как частных, так и корпоративных.

Платформа «Күнделік». Күнделік – единая электронная образовательная среда для учителей.

Платформа «Bilimland». Bilimland – это цифровая образовательная платформа, основанная на передовых достижениях мировых лидеров электронного обучения.

Bilimland – неограниченный и бесплатный доступ к цифровым образовательным ресурсам является хорошей инициативой, направленной на повышение качества образования.

Online Mektep платформасы. Online Mektep включает цифровой образовательный контент по всем предметам для 1-11 классов в соответствии с типовыми учебными планами для учащихся общеобразовательных школ страны.

Основная идея платформы – разработка теоретического материала к каждому уроку в виде конспекта, схемы, интеллектуальной карты, а практическая часть урока дается в виде уровневых заданий, которые позволяют системно и последовательно развивать навыки, необходимые для формирования функциональной грамотности учащихся.

Online Mektep – цифровой контент, разработанный в соответствии с типовыми учебными планами для учащихся общеобразовательных школ страны www.bilimland.kz новый модуль образовательного портала. Данный модуль состоит из специально разработанных цифровых образовательных ресурсов: видеоуроков, уровневых заданий, интерактивных упражнений, предусматривающих систематическое формирование навыков, направленных на развитие функциональной грамотности учащихся.

Платформа «Daryn.online». Daryn.Online – это платформа для дистанционного обучения, которая позволяет учиться у высококвалифицированных преподавателей в любом месте, в любое время.

Система EDUS электронная школа – образовательная платформа для школ.

Методика использования цифровых образовательных платформ. Классификация цифровых образовательных технологий. Цифровая грамотность. Цифровая компетентность. Схематичная структура взаимодействия преподавателя и ученика через цифровые образовательные инструменты.

Информационный образовательный портал Kundelik.kz

Система Kundelik.kz – это система управления образованием в части академической успеваемости в среднем образовании Казахстана. Возможности системы управления образованием Kundelik.

Электронный образовательный портал Bilimland

Bilimland – это система цифрового образования, основанная на передовом опыте лидеров электронного обучения со всего мира.

Образовательная платформа edus.kz

Дистанционное обучение **web.ok.edus.kz** – платформа для просмотра учебных материалов и выполнения домашних заданий.

Система электронного обучения и тестирования Moodle

Moodle – это бесплатная LMS с открытым исходным кодом, написанная на PHP и распространяемая под Стандартной общественной лицензией GNU.

Система электронного обучения и тестирования Moodle.

Система управления мобильным обучением EdApp

Мобильная LMS от EdApp – это новый стандарт корпоративного электронного обучения LMS.

Преимущества системы управления знаниями EdApp: актуальная информация; быстрая обратная связь; уменьшает количество запросов о помощи. Интерфейс курса EdApp. Настройка курса системы EdApp.

Педагогический образовательный портал www.smart-pedagog.kz.

Педагогический образовательный портал www.smart-pedagog.kz. – это интеллектуальная инновационная виртуальная образовательная платформа, которая обеспечивает доступ ко всем образовательным ресурсам для обеспечения дистанционного обучения и повышения квалификации.

Преимущества образовательного портала :способствовать всестороннему пониманию темы с помощью интерактивных методов обучения, таких как видео, аудио; обучение вне зависимости от местоположения; экономично, потому что портал предлагает бесплатный учебный контент; контент постоянно обновляется; качественное обучение благодаря качественному контенту, написанному экспертами.

6 блоков педагогического образовательного портала: «Главная страница»; «Новости»; «О нас»; «О проекте»; «Медиа»; «Онлайн кафедра».

SMART-онлайн-педагогическая мастерская (педагогический центр). SMART-онлайн – педагогическая студия. SMART-онлайн – методическая копилка. SMART-онлайн-коучинг. SMART-онлайн – коворкинг-центр. SMART-виртуальная онлайн-лаборатория. SMART-цифровой контент.

2-тема. Облачные сервисы для обучения

Сущность понятий «облако». Инструменты Google Apps: электронная почта; календарь; документы; таблицы; презентации; опросы; диск.

Google Диск – личное безопасное хранилище данных с возможностью доступа с любого устройства в любой момент. Преимущества облачного хранилища. Интерфейс Google Диск. Типы задания: задание; задание с тестом; вопрос; материал использовать повторно.

Google Класс.

Google Sites (sites.google.com) – сервис от Google, который предлагает своим пользователям услугу бесплатного создания сайтов и их размещения в сети Интернет.

Облачные сервисы Google – аналоги знакомых офисных программ. Google Таблицы, Google Документы, Google Презентации – это онлайн-приложения, с помощью которого можно создавать и форматировать документы, таблицы, презентации.

Основные возможности Google Презентации. Интерфейс Google Презентации.
Критерии оценивания.

Процесс проектирования образовательного ресурса. Окно настройки Google Sites.

Коммуникация – это процесс понимания и обмена информацией, в котором важную роль играет слушание. Межличностное общение – это смысловой обмен друг с другом и хотя бы с одним другим человеком.

Персонализация контента и взаимодействия помогает учащимся совершенствоваться, предоставляя им контроль над собственной учебной средой.

ActivBoard Touch предоставляет учителям широкий спектр инструментов для ежедневного обучения. ActivInspire – это основа любого обучения в 21 веке. ActivInspire – специально разработанная платформа для использования в классе, которая позволяет преподавателям вести урок на интерактивной доске. Преимущества программы.

Окно программы ActivInspire. Сменный карандаш /ручка ActivPen – это беспроводная ручка без батареи, которая сочетает в себе полную функциональность мыши с точностью пера, обеспечивая естественное и динамичное взаимодействие с ActivBoards и ActivSlate.

Планшет ActivTablet. Activtablet – это своего рода мини-доска формата А5, которая подключается непосредственно к компьютеру.

Zoom – платформа для проведения онлайн-занятий

ZOOM – облачная платформа для проведения видео-конференций, вебинаров и других подобных онлайн мероприятий.

Главная страница платформы. Интерфейс приложения ZOOM для ПК.

Функционал приложения ZOOM для ПК.

Возможности Zoom для обучения: «демонстрация экрана»; разделение участников на группы; создание сессионных залов; проведение опроса; настраивание параметров безопасности; запись конференции.

Google Meet при дистанционном обучении

Google Meet – сервис видеоконференций, поддерживающий демонстрацию рабочего стола для пользователей и участников конференций.

Интерфейс сервиса Google Meet. Основные преимущества сервиса. Элементы управления встречей.

Платформа для проведения вебинаров и онлайн-конференций Webinar

Webinar – IT-компания, специализирующаяся на разработке и поставке сервиса веб- и видеоконференций.

Интерфейс комнаты Webinar.ru. Элементы управления встречей. Онлайн доска платформы Webinar

Особенности Webinar: вещание через энкодер; демонстрация видео с YouTube, чат, онлайн-доска.

Cisco Webex Classrooms

Cisco Webex Classrooms – это безопасная платформа, обеспечивающая интуитивно понятный онлайн-обучение для учащихся, преподавателей и родителей.

Новые функции Webex Meetings: закрытие двери виртуального класса; создание групп и подгрупп для максимального усвоения материала.

Настройка работы в группах в Cisco Webex Classrooms. Преимущества Cisco Webex Classrooms: дисциплина и порядок в классе; зарядка класс энергией; учение в своем ритме; общение со своими одноклассниками; онлайн общение с преподавателями; контроль домашнего задания; простота и безопасность; работа с большим числом инструментов.

Веб-инструмент для общения Skype. Добавление контактов в группу

Skype – это бесплатный веб-инструмент для общения, который позволяет людям проводить видеоконференции, совершать звонки и обмениваться мгновенными сообщениями.

Интерфейс программы Skype. Типы чата в Skype. Функции и возможности программы: звонки; сообщения; бесплатные видеозвонки; демонстрация экрана; групповые беседы; файлы.

Корпоративная платформа Microsoft teams

Microsoft Teams – это унифицированная платформа для общения и совместной работы, которая сочетает в себе постоянный чат на рабочем месте, видеовстречи, хранилище файлов (включая совместную работу над файлами) и интеграцию приложений.

Главная страница Microsoft Teams. Окно конференции Microsoft Teams. Окно настройки нового собрания Microsoft Teams. Календарь собраний Microsoft Teams.

WizIQ Virtual Classroom

Виртуальный класс – это инструмент для онлайн-конференций, специально разработанный для проведения онлайн-занятий.

WizIQ Virtual Classroom – это полнофункциональное программное обеспечение для совместной работы, предназначенное для агентств и стартапов.

Преимущества для учителей: использование доски для письма и рисования; использование передовых математических, текстовых и графических инструментов; обмен разнообразным контентом во время сеансов, включая текстовые документы, электронные таблицы, PDF-файлы, слайды и видео на YouTube.

Media player виртуального класса WizIQ. Создание опроса WizIQ

3-тема. Реализация оценивания учебных достижений

Регулярное оценивание работы учащегося. Формативное оценивание. Интерактивные тесты. Онлайн доска. Тестирование.

Nearpod

Nearpod – это цифровой инструмент на основе веб-сайта и приложения, который позволяет учителям создавать интерактивные учебные ресурсы на основе слайдов, с которыми учащиеся могут взаимодействовать и учиться. Главная страница сервиса.

Преимущества Nearpod: обучение; видимость. Главная страница сервиса Nearpod. Особенности в Nearpod: слайды; викторина; опрос; открытые вопросы; доска для совместной работы; 3D-моделирование.

Окно создания контента: сопоставление; внедрение веб-ссылок PhET Simulations.

Конструктор онлайн-тестов Onlinetestpad.com

Onlinetestpad.com – многофункциональный конструктор, с помощью которого вы сможете создавать тесты, опросы, кроссворды, диалоговые тренажеры и т.д.

Типы вопросов Onlinetestpad.com: одиночный выбор; множественный выбор; заполнение пропусков ; установление соответствий.

Онлайн-инструмент для викторин Quizizz.com

Quizizz – это, прежде всего, онлайн-инструмент для викторин, который работает на принципе игрофикации.

Конструктор создания вопросов Quizizz.com. Окно ввода кода викторины. Преимущества Quizizz.com.

LearningApps

LearningApps.org – бесплатный онлайн-сервис из Германии, созданный в 2012 году, позволяющий создавать интерактивные упражнения для проверки знаний.

Типы заданий LearningApps.org. Способы работы с LearningApps. Редактор упражнения. Коллекций готовых упражнения. Окно отправки ссылки на материал. Дополнительные функций сервиса: голосование; чат; календарь; блокнот; доска объявлений.

Jamboard – интерактивная онлайн-доска от компании Google

Google Jamboard – это сервис в виде интерактивной доски, который поможет проще передавать свои идеи, отражая их на [Jamboard](#) и рисуя при этом, как на обычной доске, работать и дорабатывать интересные креативные решения совместными усилиями и в реальном времени.

Jamboard проект. Панель инструментов Jamboard .

Платформа для создания онлайн-досок Padlet

Padlet – платформа для создания досок для размещения контента. Первоначально называвшаяся Wallwisher, компания была основана в 2008 году Н.Гоэлем и П.Пиюшем, двумя друзьями из Индии, и была зарегистрирована в 2012 году при финансовой поддержке стартап-акселератора Start-Up Chile.

Шаблоны платформы Padlet. Окно приглашения новых участников.

Особенности Padlet: создание интерактивных досок; совместная работа и редактирование; брендинг досок; добавление медиафайлов, ссылок и документов; управление доступом; готовые шаблоны.

Wizer.me – это сообщество педагогов, создающих инновационные образовательные ресурсы для уроков в открытой информационно-образовательной среде.

Главная страница Wizer.me. Типы вопросов сервиса Wizer.me.

4-тема. Создание и обработка визуального контента

Видеоформат. Видеоклипы. «Перевернутый класс». Видеоуроки. Длина видео. Средняя продолжительность видео в стиле презентации.

PowerPoint

Интерактивные видео. Видео, созданные в PowerPoint, представляют собой слияние видеоряда, отображающего слайды, которые могут содержать и видеоматериалы, размещенные ранее на YouTube, и звуковой дорожки, представляющей собой запись голоса лектора.

Создание видео из презентации Power Point. Вкладка «Анимация» Power Point. Скринкастинг – Camtasia Studio. Camtasia Studio – программа для скринкастинга, с последующей обработкой записи.

Добавление материалов в проект. Размещение материалов на дорожках для монтажа. Дополнительные возможности видеомонтажа.

Adobe Premiere Pro

Premiere Pro – это ведущее профессиональное программное обеспечение для редактирования видео. Особенности и преимущества. Рабочая область Adobe Premiere Pro. Эквалайзер Adobe Premiere Pro. Цветокоррекция Adobe Premiere Pro

Autoplay media studio

AutoPlay Media Studio – программа предназначенная для создания мультимедийных проектов.

Готовые шаблоны AutoPlay Media Studio. Возможности AutoPlay Media Studio.

5-тема. Массовые открытые онлайн курсы

Массовый открытый онлайн курс – интернет-курс, изучать который может неограниченное количество участников. MOOK- традиционные материалы, такие как заснятые видео-лекции и теоретический текстовый материал, вместе с тем многие из них предоставляют интерактивные формы подачи и закрепления материала, а также включают в себя средства общения между студентами, и преподавателями.

MOOK– относительно новый подход в образовании, выделенный в отдельное понятие в 2008 году и получивший популярность в 2012.

Развитие образовательных технологий. Понятие «массовый открытый онлайн курс».

Coursera

Coursera – это платформа для онлайн-обучения, основанная двумя профессорами компьютерных наук Стэнфордского университета.

Coursera предлагает как индивидуальные курсы, так и программы бакалавриата и магистратуры, которые снижают барьеры на пути к высшему образованию.

Каталог курсов на платформе Coursera. Структура курсов на платформе Coursera.

Провайдер массовых открытых онлайн-курсов Edx

Edx – американский провайдер массовых открытых онлайн-курсов, созданный Гарвардом и Массачусетским технологическим институтом. Платформа Edx. Курсы Edx.

Национальная платформа открытого образования moocs.kz

Moocs.kz – это Национальная платформа открытого образования Казахстана (НПООК).

Каталог курсов на платформе moocs.kz

Открытый университет Казахстана openu.kz

«Открытый университет Казахстана» – образовательная платформа, предлагающая бесплатный доступ к лучшим учебникам ведущих университетов мира по истории, философии, социологии, психологии, антропологии, культурологии, религиоведению, лингвистике, инновациям, медиа, экономике, менеджменту и бизнесу.

Открытый университет Казахстана openu.kz. Интерфейс курсов на openu.kz.

Платформа Dulaty University MOOCS. DULATY.KZ

Платформа Dulaty University moocs.dulaty.kz – это платформа для создания и размещения массовых открытых онлайн курсов преподавателей и сотрудников Таразского регионального университета им. М.Х.Дулати.

Платформа Dulaty University moocs.dulaty.kz. Вопрос типа «Выпадающий список» на платформе moocs.tarsu.kz. Страница «Экспорт». Сравнительная характеристика популярных MOOK.

3.6 Электронный учебник: особенности и возможности

Подготовительный этап использования электронного учебника в учебно-воспитательном процессе. Основной этап использования электронного учебника. Заключительный этап использования электронного учебника в учебно-воспитательном процессе.

Профессиональная компетентность будущего педагога характеризуется его профессиональными и индивидуальными качествами. Профессиональная компетентность будущего педагога – единство его теоретической и практической подготовки, достигающее высоких результатов для осуществления педагогической деятельности.

Цель применения цифровых технологий в образовании: пробуждение интереса, повышение активности будущего педагога.

Главная особенность электронного учебника «Педагогика» для обучающихся педагогического вуза ученого К.Д.Бузаубаковой.

Преимущества электронного учебника К.Д.Бузаубаковой «Педагогика». Функциональные возможности электронного учебника. Основные технические характеристики. Язык программирования.

Цель электронного учебника. Главное меню электронного учебника:

«Теория»; «Знающему Жемчужина»; «Наставления великих»; «Глоссарий» «Фотогалерея»; «Литература».

Блок «Теория» электронного учебника. Блок «Тест» электронного учебника. Раздел «Тема» блока «Теория» электронного учебника. Блок «Тест» электронного учебника. Блок «Блиц тур» электронного учебника. Блок «Видеоурок» электронного

учебника. Блок «Педагогический кроссворд» электронного учебника. Блок «Творческое задание» электронного учебника.

7-тема. Портфолио как средство оценивания достижений обучающихся

Метод портфолио (итал. portfolio – 'портфель, англ. – папка для документов) – современная образовательная технология, в основе которой используется метод аутентичного оценивания результатов образовательной и профессиональной деятельности.

Функции портфолио. Цель портфолио. Типы портфолио. Виды портфолио: индивидуальное; групповое; профессиональное.

Технология использования портфолио. Общие требования к оформлению портфолио. Основные элементы портфолио. Структура портфолио.

Eportfolio – электронное портфолио (ЭП)

ЭП – это творческая, а не бюрократическая модель контроля, которая позволяет учителю руководить процессом оценки своего труда. Основные компоненты ЭП.

Характерные черты ЭП.

Виды профессионального портфолио учителя: портфолио развития (developmental); отчетное портфолио (product); демонстрационное портфолио (showcase). Окно регистрации на портале eportfolio.kz.

Три основных типа электронных портфолио: развивающие (например, рабочие); оценочные; витринные. Развивающее электронное портфолио. Портфолио оценки. Портфолио витрин. Использование электронного портфолио. Основные функций электронного портфолио.

Электронное портфолио – средство формирования информационно-коммуникационной компетентности обучающихся.

Основные принципы создания электронного портфолио. Требования к структуре электронного портфолио.

Необходимые документы для комплектования электронного портфолио. Портфолио документов. Портфолио самостоятельной работы. Портфолио отзывов.

AutoPlay Media Studio – это пакет для визуального создания меню AutoRun, которое появляется автоматически при вставке в привод CD или DVD.

Минимальные системные требования программы, заявленные в файле справки.

Возможности AutoPlay Media Studio. Окно программы AutoPlay Media Studio.

Работа с программой AutoPlay

Установка программы. Запуск программы. Меню файлов. Открытие программы. Панель инструментов. Создание электронного портфолио в программе AutoPlay. Создание действия Create a New Project. Работа в программе Button Shop. Свойство «Быстродействие». Открытие электронного портфолио

2. Наименование, содержание тем и количество академических часов

№	Содержание	Количество академических часов
1	1 модуль Цифровая трансформация образования в XXI веке	16
1.1	Факторы становления и развития цифрового образовательного процесса	4
1.2	Тенденции, закономерности и принципы развития цифрового образования	4
1.3	Дидактический дайджест технологий и методов киберпедагогики: Цифровая дидактика и Киберпедагогика	4
	2 модуль Дистанционное обучение: развитие и перспективы цифровой педагогики	20
2.1	Цифровое общество и личность учителя	4
2.2	SMART-образование в информационном обществе	4
2.3	Цифровое трансформационное образование: особенности дистанционного обучения	4
2.4	Мобильное обучение: достижения и недостатки	4
2.5	Steam-образование	4
	3 модуль Дистанционные технологии обучения: цифровые образовательные платформы и инструменты	36
3.1	Цифровые образовательные платформы	16
3.2	Облачные сервисы для получения образования	2
3.3	Реализация оценки учебных достижений	2
3.4	Наглядное создание и обработка содержимого	6
3.5	Массовые открытые онлайн - курсы	4
3.6	Электронный учебник: особенности и возможности	2
3.7	Портфолио - средство оценки учебных достижений обучающихся	4
	Общее количество часов	72

3. Рекомендуемые литературы

Основная литература:

1. Бузаубакова К.Д., Нурманалиева У.Т. «Технологические и методические аспекты формирования цифровых креативных компетенций будущих педагогов в условиях дистанционного образования в РК» // Вестник Казахского Национального университета имени Аль-Фараби, серия «Педагогические науки».- №3(68).- 2021. -С.71-82.

2. Бузаубакова К.Д. Педагогика. -Тараз: ИП «Бейсенбекова А. Ж. », 2022.
<https://cloud.mail.ru/public/yNJ3/UmAWNQXXU>

3. Buzaubakova K. The portal smart-pedagog.kz as means of increasing digital competencies of future teachers //Incte'22 6th International Conference on Teacher Education. - Bragança, 2022 .-206-208 p.

4. Джусубалиева Д.М. Трансформация образования в условиях цифрового общества//Материалы Международной научно-практической конференции «Актуальные проблемы и перспективы современного педагогического образования», посвященной 70-летнему юбилею доктора педагогических наук, профессора, академика МАНПО К.К.Жампеисовой.-Алматы: «Ұлагат»,2022.- С.35 - 41.

5. Джусубалиева Д.М. Формирование цифровой компетентности будущих учителей иноязычного образования в ходе обучения в вузе//Сборник материалов Круглого стола та обращения«Современное языковое образование: традиции и инновации».- Алматы: КазУМОиМЯ им. Абылай хана, 2022. -С. 10-15.

6. Джусубалиева Д.М. Теоретические основы формирования информационной культуры студентов в условиях дистанционного обучения. - Алматы, 1997. -296 с.

7. Солдатова Г.У., Нестик Т.А., Рассказова Е.И., Зотова Е.Ю. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования.-М.:Фонд Развития Интернет,2003.-144 с.

8. Аймалетдинов Т.А., Баймуратова Л.Р., Зайцева О.А., Имаева Г.Р. Спиридонова Л.В. Цифровая грамотность российских педагогов. Готовность к использованию цифровых технологий в учебном процессе. -М.:Издательство НАФИ, 2019. - 84с.

9. Информатизация общества и образования:современная теория и практика. Под редакцией И.В.Соколовой,О.А.Мудраковой// Сборник совместных научных работ студентов и преподавателей РГСУ.-Москва,2013.-145 с.

10. The Digital Competence Framework [Электронный ресурс].-2008. Дата обновления: 13.12.2018. [URL:https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework](https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework) (Дата обращения: 03.01.2023).

11. Соколова И.В., Сергеев А.Э.Внеурочная деятельность как форма интеграции науки и школьного образования//Современные наукоемкие технологии. - 2018.- №9. -С.193-197.

12. Hwang G. J. Definition, framework and research issues of smart learning environments a context-aware ubiquitous learning perspective //Smart Learning Environments. -2014. -Vol. 1. -№ 1.- P. 1-14.

13. Структура ИКТ-компетентности учителей. Рекомендации ЮНЕСКО.[Электронный ресурс].2001. [URL:https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213475_rus](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213475_rus) (Дата обращения: 03.01.2023).

14. Элен Битэм, Рона Шарп. Педагогиканы цифрлық дәуірде қайта зерделеу. ХХІ ғасырдағы оқыту дизайны. –Алматы: «Ұлттық аударма бюросы» қоғамдық қоры, 2019. - 328 б.

15. Петрова Е. В. Цифровая дидактика: проектирование процесса обучения и его сопровождение // Современное педагогическое образование. - 2018. -№ 4. - С. 37- 42.

16. Малинина И.А. Информационно-методическое обеспечение дистанционного обучения студентов-менеджеров: Дис. ... канд. пед. наук . -Н. Новгород, 2005.- 172 с.

17. Починалина Л.Н.Педагогическое обеспечение самостоятельной работы студентов ВУЗа в условиях дистанционного обучения: диссертация ... кандидата педагогических наук . - М., 2007.- 163 с.

18. Малыгин А.А. Адаптивное тестирование учебных достижений студентов в дистанционном обучении:Диссертация... кандидата педагогических наук. -М., 2011.- 183 с.

19. Горбунова О.В. Развитие субъектности у студентов в процессе дистанционного обучения :Дис. ... канд. пед. наук. - Н. Новгород, 2005.- 219 с.

20. Фадеева Т.А. Реализация индивидуального подхода в условиях дистанционного образования :Дисс. ... канд. пед. наук. -Челябинск, 2003.-161 с.

21. Сокольская Н.В. Особенности мотивации учебной деятельности студентов вузов с дистанционной образовательной технологией. Дисс. ... канд. психол. наук. - Белгород, 2006. - 223 с.
22. Карасик А.А. Разработка модели и программного обеспечения информационно-образовательной среды для организации дистанционного обучения с использованием сети Интернет : Дисс. ... канд. техн. наук : 05.13.18: Екатеринбург, 2004. - 178 с.
23. Галченкова И.С. Адаптация учащихся и студентов к использованию информационных технологий в дистанционном образовании: Дис. ... канд. пед. наук. - Смоленск, 2004. - 196 с.
24. Гареева Г.А. Формирование информационной компетентности студентов в условиях дистанционного обучения : Диссертация ... кандидата педагогических наук. - Глазов, 2010. - 211 с.
25. Бондарева С.Г. Педагогические условия организации дистанционного обучения в процессе подготовки будущих учителей (На примере курса «История зарубежной педагогики»): Дис. ... канд. пед. наук. - Барнаул, 2003. - 165 с.
26. Андреева Г.Н., Бадальянц С.В., Богатырева Т.Г., Бородай В.А., Дудкина О.В., Зубарев А.Е., Казьмина Л.Н., Минасян Л.А., Миронов Л.В., Стрижов С.А., Шер М.Л. Развитие цифровой экономики в России как ключевой фактор экономического роста и повышения качества жизни населения. (Монография). Нижний Новгород: Издательство «Профессиональная наука», Издательство Smashwords, Inc. 15951 Los Gatos USA. 2018.
27. Налетова И.В. Изменения системы образования под влиянием онлайн-технологий // Гаудеамус. - 2015. - № 2.
28. Роберт, И.В. Теория и методика информатизации профессионального образования (психолого-педагогический и технико-экономический аспекты) 2-ое издание, дополненное [Текст] / И.В. Роберт. - М.: ИИО РАО, 2008. - 274 с.
29. Bilim Land рассказали, как снимались школьные видеуроки. Дата обращения: 21 января 2022. <https://strategy2050.kz/ru/news/v-bilim-land-rasskazali-kak-snimalis-shkolnye-videouroki/>
30. Мурзин Ф.А., Батура Т. В., Семич Д. Ф. Облачные технологии: основные модели, приложения, концепции и тенденции развития // Программные продукты и системы. 2014. №3 (107). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/oblachnye-tehnologii-osnovnyie-modeli-prilozheniya-kontseptsii-i-tendentsii-razvitiya-1> (дата обращения: 12.01.2022).
31. Шуркина Н.А. Использование сервисов Google в процессе обучения предмета информатика и ИКТ // Цифровое образование: новая реальность : материалы Всерос. науч. конф. с международным участием (Чебоксары, 16 нояб. 2020 г.) / редкол.: Н.А. Чернова [и др.] - Чебоксары: ИД «Среда», 2020. - С. 211-212. - ISBN 978-5-907313-84-2.

Дополнительная литература:

1. Оспанова Б.А. Научные основы формирования креативности будущего специалиста в условиях университетского образования. Монография. - Туркестан, 2006. - 97с.
2. Заец, А. В. Платформа Online Test Pad через призму современных инструментов дистанционного обучения [Электронный ресурс] / А. В. Заец, О. О. Чичан, Н. А. Бааджи // Актуальные проблемы довузовской подготовки : материалы IV междунар. науч.-метод. конф. / под. ред. А. Р. Аветисова. – Минск, 2020. -С. 89-92.
3. Deni, Ann Rosnida Md; Zainal, Zainor Izat (26 October 2018). "Padlet as an educational tool: pedagogical considerations and lessons learnt". Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers: 156–162. doi:10.1145/3290511.3290512. S2CID 69171908

4. Рыбалкина Д.Х., Киспаева Т.Т., Салихова Е.Ю., Акашев Г.В. Создание учебного курса на платформе edX для смешанного обучения. Образовательные технологии и общество. 2018. Т. 21. № 4. С. 293-303.

5. Климентьева В.В., Климентьев Д.Д. Массовые открытые онлайн-курсы для студентов, школьников и преподавателей. Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2017. № 1 (41).-С. 165-169.

6. Тихомиров В. П. Мир на пути Smart education. Новые возможности для развития // Открытое образование. -2011. -№ 3. -С. 22-28.

7. Middleton A. Smart learning: Teaching and learning with smartphones and tablets in post compulsory education. [Электронный ресурс]. URL: https://www.academia.edu/12512765/Smart_learning_teaching_and_learning_with_smartphones_and_tablets_in_post_compulsory_education (дата обращения: 20.04.2022).

8. Еспенбетова Ш.О. Білім беруде интерактивті компьютерлік технологияларды қолдану болашақ маманды қалыптастырудың біртұтас тәсілі //«Жаратылыстану және жаратылыстану-ғылыми білім берудің өзекті мәселелері» тақырыбындағы Халықаралық ғылыми-практикалық конференция. -Қызылорда, 2019. -205-208 б.

4. Содержание и форма заданий

№	Задание	Форма
1	Провести сравнительный SWOT-анализ интенсивного влияния процесса цифрового образования на инновационно-индустриальное развитие экономики Республики Казахстан.	SWOT-анализ
2	Подготовьте постер на тему «Цифровые технологии, используемые в образовании».	Постер
3	Подготовка и защита интерактивного постера на тему «Технологии, используемые в цифровом образовательном процессе».	Интерактивный постер
4	Подготовьте интерактивный постер/напишите эссе на тему: «Цифровое поколение»/ «Креативный педагог в цифровой среде»	Интерактивный постер / эссе
5	Создать модель «SMART- педагог в цифровой среде»	Научный проект, презентация
6	Изучите актуальные проблемы дистанционного обучения и пути их решения.	Дискуссия
7	Сделайте SWOT-анализ на тему: «Мобильные технологии обучения: преимущества и недостатки »	SWOT-анализ
8	Подготовьте интерактивный постер на тему: «STEAM образование: преимущества и недостатки».	Интерактивный постер
9	1. Цифровые образовательные платформы: 1.1 Возможности платформы Zoom 1.2 Возможности платформы Skype 1.3 Возможности платформы Microsoft Team 1.4 Возможности платформы Google Meet 1.5 Особенности Google Classroom 1.6 Возможности Kahoot 1.7 Преимущества образовательной платформы EdApp 1.8 Особенности платформы Online Mектеп 1.9 Преимущества образовательной платформы «Daryn.online» 1.10 Возможности информационно-образовательного портала	Презентация

	Kundelik.kz 1.11 Особенности электронного образовательного портала Bilimland 1.12 Преимущества образовательной платформы edus.kz 1.13 Сущность системы электронного обучения и тестирования Moodle 1.14 Преимущества педагогической образовательной платформы www.smart-pedagog.kz	
10	1.Облачные технологии: 1.1 Преимущества платформы ZOOM 1.2 Преимущества платформы Google Meet 1.3 Преимущества платформы Webinar 1.4 Возможности платформы Cisco Webex Classrooms 1.5 Возможности платформы Skype 1.6 Преимущества платформы Microsoft teams	Презентация
11	1. Особенности Nearpod 2. Возможности составляющей онлайн тест Onlinetestpad.com 3. Возможности онлайн-пособия, предназначенного для викторин Quizizz.com. 4. Сущность составляющей Quizizz.com 5. Возможности интерактивной онлайн-доски Jamboard. 6. Возможности платформы Padlet.com для создания онлайн-досок.	Презентация
12	1. Особенности создания видео из презентации Power Point 2. Особенности Camtasia Studio	Кросс-дискуссия
13	1. Особенности платформы Coursera. 2. Особенности платформы Edx . 3. Возможности Национальной открытой образовательной платформы Moocs.kz 4. Особенности Казахстана открытого университета Openu.kz 5. Сущность платформы университета Дулати moocs.dulaty.kz	Презентация
14	1. Особенности электронных учебников. 2. Особенности и преимущества электронного учебника «Педагогика» ученого К.Д.Бузаубаковой	Презентация
15	Цифровые образовательные платформы: особенности и преимущества	Онлайн-дискуссия

Электронные материалы курса или мультимедийный пакет предмета, перечень используемых технологий, интерактивных методов, инновационных опытов.

Ютуб канал Klara Buzaubakova

https://www.youtube.com/channel/UC0LuWN6UZBY2wQ4_KljT60g

Ссылки видеуроков

№	Название видеурока	Ссылка
1-тема	Факторы становления и развития цифрового образовательного процесса	https://youtu.be/lgi7yBrtgiA
2- тема	Тенденции, закономерности и принципы развития цифрового образования	https://youtu.be/wQe4Z55oEHo
3- тема	Дидактический дайджест технологий и методов киберпедагогике: Цифровая дидактика и Киберпедагогика	https://youtu.be/eZ6Sk0QiWdc
4- тема	Цифровое общество и личность учителя	https://youtu.be/k3McVw8awq8
5- тема	SMART-образование в информационном обществе	https://youtu.be/O7fDphFxadE
6- тема	Цифровое трансформационное образование: особенности дистанционного обучения	https://youtu.be/JFO8tqxR0Iw
7- тема	Мобильное обучение: достижения и недостатки	https://youtu.be/katKgl4udEY
8- тема	Steam-образование	https://youtu.be/6MNT-7Vg_ys
9- тема	Цифровые образовательные платформы	https://youtu.be/8KQzev-TOOs
10- тема	Облачные сервисы для получения образования	https://youtu.be/3CGPyq7P5aQ
11- тема	Реализация оценки учебных достижений	https://youtu.be/ogN26QWPK6Q
12- тема	Наглядное создание и обработка содержимого	https://youtu.be/pu4KE4n0DZs
13- тема	Массовые открытые онлайн - курсы	https://youtu.be/5jVuZddlR3Y
14- тема	Электронный учебник: особенности и возможности	https://youtu.be/TjddBmBMQ9Q
15- тема	Портфолио - средство оценки учебных достижений обучающихся	https://youtu.be/Hs7zqdnLi2I

6. Форма оценивания (контроля) знаний слушателей – тест.

Тестовые задания

1. Умение пользоваться разными источниками информации – это:

- А) познавательное развитие
- В) общественное развитие
- С) технологическое развитие
- Д) самосовершенствование
- Е) творчество

2. Стремление к самовыражению – это:

- А) общественное развитие

- В) познавательное развитие
- С) технологическое развитие
- Д) самосовершенствование
- Е) творчество

3. Способность комплексно активировать различные каналы восприятия (слух, зрение, движение) в процессе обучения – это:

- А) мультимедийность
- В) субкультурность
- С) гипертекстность
- Д) интерактивность
- Е) самостоятельность

4. Уровень профессиональной подготовки, достигнутый в сфере образования, способность эффективно использовать цифровые технологии в своей профессиональной деятельности – это:

- А) цифровая компетентность
- В) цифровая грамотность
- С) цифровая культура
- Д) технологическая компетентность
- Е) методическая компетентность

5. Научно-методические фонды, включающие в себя все виды цифровых образовательных ресурсов (источники информации, СМИ и информационные сервисы) – это ... образовательные ресурсы.

- А) цифровые
- В) методические
- С) научные
- Д) технологические
- Е) финансовые

6. Новое поколение обучающихся с особыми социально-психологическими характеристиками:

- А) цифровое поколение
- В) креативное поколение
- С) критически мыслящая личность
- Д) отдельная личность
- Е) цифровые технологии

7. Соответствие привычной для цифрового поколения мировой традиции, популярности, в результате которой обучающийся попадает в знакомую цифровую среду – это:

- А) субкультурность
- В) мультимедийность
- С) гипертекстовость
- Д) интерактивность
- Е) самостоятельность

8. Использование перекрестных ссылок, свободное перемещение по тексту, модульность текста, сокращение и расширение информации, справочный характер информации – это:

- A) гипертекстовость
- B) мультимедийность
- C) субкультурность
- D) интерактивность
- E) самостоятельность

9. Умение обеспечить полисубъектность в учебном общении и взаимной учебной деятельности – это:

- A) интерактивность
- B) мультимедийность
- C) субкультурность
- D) гипертекстовость
- E) самостоятельность

10. Наличие неограниченных возможностей для личной адаптации к потребностям и особенностям каждого обучающегося, выбор средств подачи материала, уровня сложности, темпа работы - это:

- A) самостоятельность
- B) мультимедийность
- C) субкультурность
- D) гипертекстовость
- E) интерактивность

11. Сущность закономерности «Автоматизация эффективных процессов делает их более эффективными, потому что автоматизация менее эффективных процессов делает их еще более эффективными»:

- A) результаты цифровизации базового процесса зависят от его эффективности
- B) роль активных и интерактивных форм обучения возрастает в случае цифровизации образовательного принципа
- C) трансформация принципа познания при цифровизации
- D) при цифровом образовательном принципе технологии и методы обучения выбираются в зависимости от содержания образования
- E) цифровизация профессионального образования и обучения способствует сокращению продолжительности учебных курсов

12. «Чем выше степень индивидуализации образовательного принципа и возможности выбора образовательных программ, тем короче должны быть эти программы по продолжительности и содержанию» – это закономерность... .

- A) цифровизации профессионального образования и обучения, способствующей сокращению продолжительности учебных курсов
- B) повышение роли активных и интерактивных форм обучения в условиях цифровизации образовательного принципа
- C) трансформация принципа познания при цифровизации
- D) при цифровом образовательном принципе технологии и методы обучения выбираются в зависимости от содержания образования
- E) результаты цифровизации основного процесса зависят от его эффективности

13. «Цифровизация процесса и формирование глобальной информационной среды создаст новые средства «сбора» важных учебных информационных, которые будут компактными и удобными для быстрого восприятия и использования» – это ... закономерность.

- А) визуально-изобразительное и визуально-логическое осмысление глобального процесса при цифровизации
- В) повышение роли активных и интерактивных форм обучения в условиях цифровизации образовательного принципа
- С) трансформация принципа познания при оцифровке
- Д) при цифровом образовательном принципе технологии и методы обучения выбираются в зависимости от содержания образования
- Е) результаты цифровизации основного процесса зависят от его эффективности

14. «Создает условия для развития идеи активного содержания образования, содержание характеризуется использованием инновационных технологий обучения и интерактивных методов» – это ... закономерность.

- А) при цифровом образовательном принципе технологии и методы обучения выбираются в зависимости от содержания образования
- В) повышение роли активных и интерактивных форм обучения в условиях цифровизации образовательного принципа
- С) трансформация принципа познания при оцифровке
- Д) визуально-изобразительное и визуально-логическое осмысление глобального процесса при цифровизации
- Е) результаты цифровизации базового процесса зависят от его эффективности

15. «Методы и сложные формы обучения в образовательном принципе реализуются в соответствии со сложностью применяемых средств обучения – это... закономерность.

- А) трансформация принципа познания при цифровизации
- В) при цифровом образовательном принципе технологии и методы обучения выбираются в зависимости от содержания образования
- С) повышение роли активных и интерактивных форм обучения в условиях цифровизации образовательного принципа
- Д) результаты цифровизации базового процесса зависят от его эффективности
- Е) визуально-изобразительное и визуально-логическое осмысление глобального процесса при цифровизации

16. «Дифференциация разных технологий по дидактическому потенциалу будет увеличиваться» – это ... закономерность.

- А) повышение роли активных и интерактивных форм обучения в условиях цифровизации образовательного принципа
- В) в процессе цифровизации трансформация принципа образования направлена на повышение степени структурированности принципа образования
- С) при цифровом образовательном принципе технологии и методы обучения выбираются в зависимости от содержания образования
- Д) трансформация принципа познания при оцифровке
- Е) визуально-изобразительное и визуально-логическое осмысление глобального процесса при цифровизации

17. «Понимание и формулирование спроса на частное образование и формирование на этой основе направления частного образования» – это ... закономерность.

- А) повышение роли принципа обучения и учебной самостоятельности учащегося
- В) трансформация принципа познания при оцифровке
- С) при цифровом образовательном принципе технологии и методы обучения выбираются в зависимости от содержания образования
- Д) в процессе цифровизации трансформация принципа образования направлена на повышение степени структурированности принципа образования
- Е) визуально-изобразительное и визуально-логическое осмысление глобального процесса при цифровизации

18. Комплекс данных, создаваемый пользователем при нахождении в цифровом пространстве – это:

- А) цифровой след
- В) искусственный интеллект
- В) телекоммуникационные технологии
- Г) облачные технологии
- Е) цифровые технологии

19. Аутентификация – это:

- А) процедура проверки личности заявленного пользователя, процесса или устройства
- В) предоставление дистанционного доступа к обработке или хранению данных
- С) цифровой аналог независимого нотариуса, регистрация определенных событий, сохранение подлинности
- Д) технология, позволяющая компьютеру учиться на своем опыте, подстраиваться под заданные параметры
- Е) комплекс программно-аппаратных средств, позволяющих осуществлять передачу аудио- и видеoinформации

20. Искусственный интеллект (машинный интеллект, AI) – это:

- А) технология, позволяющая компьютеру учиться на своем опыте, подстраиваться под заданные параметры
- В) процедура проверки личности заявленного пользователя, процесса или устройства
- С) предоставление дистанционного доступа к обработке или хранению данных
- Д) цифровой аналог независимого нотариуса, регистрация определенных событий, сохранение подлинности
- Е) комплекс программно-аппаратных средств, позволяющих осуществлять передачу аудио- и видеoinформации

21. Одним из направлений педагогики, направленных на организацию учебного процесса в условиях цифровой трансформации образовательного процесса, перехода к цифровой экономике и сетевому обществу, является:

- А) цифровая дидактика
- В) инновационная методология
- С) инновационная дидактика
- Д) инновационные технологии.
- Е) инновационная методика

22. В цифровой образовательной среде обучающийся ориентирован на собственную учебную деятельность: преподаватель должен организовывать процесс обучения, поддерживать и помогать обучаемому в процессе обучения – это принцип...

- А) доминирования

- В) индивидуализации
- С) стабильности
- Д) гибкости и адаптивности
- Е) практической направленности

23. Предоставление обучающемуся самостоятельного определения цели обучения, выбора стратегии образовательного процесса, темпа и уровня освоения программы – принцип

- А) индивидуализации
- В) доминирования
- С) стабильность
- Д) гибкость и адаптивность
- Е) практическая направленность

24. Дать возможность развитию личностного подхода в соответствии с условиями цифрового образовательного процесса – это принцип

- А) гибкости и адаптивности
- В) индивидуализации
- С) стабильность
- Д) доминирование
- Е) практическая направленность

25. В процессе цифрового образования принципом, требующим достижения цели в дидактической цепочке «объяснение – закрепление – контроль» и полного овладения знаниями и умениями, является:

- А) принцип учебных достижений
- В) принцип гибкости и адаптивности
- С) принцип обучения в сотрудничестве и взаимодействии
- Д) принцип нарастания сложности
- Е) принцип насыщения образовательной среды

26. Принцип, который требует большого количества информационных ресурсов для создания индивидуальной стратегии обучения – это:

- А) принцип насыщения образовательной среды
- В) принцип гибкости и адаптивности
- С) принцип обучения в сотрудничестве и взаимодействии
- Д) принцип нарастания сложности
- Е) принцип учебных достижений

27. От простого к сложному и от сложного к простому; от общего к частному и от частного к общему; индивидуальные и групповые; принцип, учитывающий индивидуальные и другие процессы обучения:

- А) принцип нарастания сложности
- В) принцип гибкости и адаптивности
- С) принцип обучения в сотрудничестве и взаимодействии
- Д) принцип насыщения образовательной среды
- Е) принцип учебных достижений

28. Дидактический принцип, направленный на применение в процессе обучения зрительных, слуховых и двигательных (кинестетических) средств восприятия:

- A) полимодальный (мультимедийный) принцип
- B) принцип гибкости и адаптивности
- C) принцип обучения в сотрудничестве и взаимодействии
- D) принцип насыщения образовательной среды
- E) принцип академического успеха

29. Дидактический принцип интерактивности, предполагающий создание активного и онлайн-процесса обучения, основанного на активном многоплановом общении учителя и ученика:

- A) принцип обучения в сотрудничестве и взаимодействии
- B) принцип ориентированности на практику
- C) полимодальный (мультимедийный) принцип
- D) принцип насыщения образовательной среды
- E) принцип академической успеваемости

30. Инструмент, позволяющий учителю и ученику делать записи и рисунки по учебному материалу – это:

- A) конструктор
- B) тренажер
- C) интерактивный плакат
- D) интерактивная доска
- E) компьютер

31. Навыки, связанные с информационным оборудованием или цифровыми устройствами по осуществлению «жесткой» работы – это:

- A) Hardware Skills
- B) Software Skills
- C) Metaskills-мета
- D) информационные
- E) цифровые

32. «Мягкие» навыки взаимодействия с программным обеспечением для работы с информацией – это:

- A) Software Skills
- B) Hardware Skills
- C) Metaskills-мета
- D) информационные
- E) цифровые

33. Для успешного применения «мягких» и «жестких» навыков в основе коммуникативного процесса лежат навыки, которыми должен обладать каждый:

- A) Metaskills-мета
- B) Hardware Skills
- C) Software Skills
- D) информационные
- E) цифровые

34. Личности, востребованные в цифровом обществе и обладающая важными социальными и профессиональными компетенциями:

- A) цифровое поколение

- В) креативная личность
- С) лидер
- Д) интеллектуальное поколение
- Е) отдельная личность

35. Дидактическая природа цифровых технологий: интерактивность, мультимедийность, гипертекстовость, личностность,

- А) субкультурность
- В) толерантность
- В) интеллектуальность
- Г) экологический
- Е) экономический

36. Совокупность знаний и навыков, необходимых для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и интернет-ресурсов – это:

- А) цифровая грамотность
- В) цифровая компетентность
- С) информационная грамотность
- Д) информационная компетентность
- Е) цифровая культура

37. Совокупность навыков использования информационно-коммуникационных технологий и цифровых носителей, необходимых для расширения возможностей обработки информации –это:

- А) цифровая компетентность
- В) цифровая грамотность
- С) информационная грамотность
- Д) информационная компетентность
- Е) цифровая культура

38. Стремление к самовыражению, предпочтение «горизонтальным» (партнерским) типам «вертикальных» (иерархических) отношений, открытость к общению; оптимизм и уверенность в себе – это ... характеристики представителей цифрового поколения в плане развития.

- А) социальные
- В) личностные
- С) творческие
- Д) духовные
- Е) интеллектуальные

39. Цифровые образовательные ресурсы, комплекс технологических средств информационно-коммуникационных технологий, система современных педагогических технологий – это:

- А) цифровая образовательная среда
- В) информационная образовательная среда
- С) среда медиаобразования
- Д) мультимедийная образовательная среда
- Е) киберпространство

40. В информационной среде преподаватель с развитой компетенцией выполняет роль модератора, тьютора,

- A) фасилитатора
- B) куратора
- C) лидера
- D) тренера
- E) методиста

41. Самоуправленческое, мотивирующее, гибкое, технологичное обучение, основанное на технологических методах обучения – это:

- A) smart-образование
- B) инновационное образование
- C) технологическое образование
- D) информационное образование
- E) медиаобразование

42. Этапы SMART-модели: замена; сбор; модификация и

- A) реконструкция
- B) коррекция
- C) контроль
- D) оценка
- E) ориентация

43. Постановка и решение новых невыполнимых педагогических задач, которые приходилось решать ранее, этап SMART-модели –это:

- A) реконструкция
- B) коррекция
- C) контроль
- D) оценка
- E) ориентация

44. Существенные функциональные изменения в образовательном процессе и взаимодействии его участников, этап SMART-модели –это:

- A) модификация
- B) коррекция
- C) реконструкция
- D) замена
- E) сбор

45. Знания и умения, необходимые для использования технологий в процессе создания и формализации новых знаний – это:

- A) цифровая компетентность
- B) информационная компетентность
- C) информационная грамотность
- D) креативность
- E) цифровая грамотность

46. Виды цифровой компетентности: коммуникативная компетентность; техническая компетентность; потребительская компетентность и

- A) медиакомпетентность

- В) творческая компетентность
- С) творческая компетентность
- Д) научная компетентность
- Е) технологическая компетентность

47. Мета-навыки высокого уровня, позволяющие работать с информацией, пользоваться Интернетом, владеть мотивированными, понятными, безопасными и критическими цифровыми технологиями – это:

- А) цифровая компетентность
- В) информационная компетентность
- С) SMART-компетентность
- Д) научная компетентность
- Е) технологическая компетентность

48. Самостоятельное, основанное на фактах, персонализированное обучение со свободным доступом к ресурсам с использованием современных технологий – это:

- А) Smart-обучение
- В) Stem- обучение
- С) инновационное обучение
- Д) онлайн-обучение.
- Е) офлайн-обучение

49. При внедрении smart-обучения в систему подготовки учителей необходимо учитывать следующие принципы: совместимость; интеллектуальность; экономичность; периодичность;

- А) креативность
- В) методический
- С) технологический
- Д) информационный
- Е) методологический

50. Знать основные методы, способы и средства получения, хранения и обработки информации; компьютерные навыки как средство управления информацией – это:

- А) информационная компетентность
- В) цифровая компетентность
- С) SMART-компетентность
- Д) научная компетентность
- Е) технологическая компетентность

51. Учебный процесс, который организован по конкретным темам, учебным дисциплинам и предполагает активный обмен информацией между обучающимися и преподавателем, а также между самими обучающимися с использованием современных средств ИКТ на высшем уровне – это:

- А) дистанционное обучение
- В) smart-обучение
- С) stem-обучение
- Д) медиаобразование
- Е) электронное обучение

52. Соответствие содержания образования в высшем учебном заведении современным и прогнозируемым тенденциям развития науки (техники) и производства (технологий) – это ... обучения в высшем учебном заведении.

- A) принципы
- B) пути и средства
- C) закономерности
- D) формы
- E) результат

53. Ученый Д. М. Джусубалиева предлагает следующие принципы дистанционного обучения: гуманизация; принцип начальных знаний; интерактивность; принцип идентификации; принцип индивидуализации; принцип систематического обучения; принцип открытости и гибкости;

- A) интерактивности
- B) мультимедиа
- C) технологический
- D) коммуникативность
- E) новаторства

54. Информационные технологии, используемые при дистанционном обучении, можно разделить на три группы: технологии представления информации; технологии передачи информации;

- A) технологии хранения и обработки информации
- B) технологии информационных систем
- C) технологии выборки информации
- D) технологии передачи информации
- E) технологии преобразования информации

55. Информационно-образовательные ресурсы в виде специализированного набора учебно-методических комплексов для самостоятельной учебы с использованием различных видов носителей информации – это:

- A) кейс технология
- B) smart-технология
- C) stem- технология
- D) информационная технология
- E) интернет технология

56. Возможность формирования из одного или нескольких предметов модуля, создающего целостное представление об определенной предметной области – это принцип ... дистанционного обучения.

- A) модульности
- B) компетентности
- C) гибкости
- D) асинхронности
- E) параллелизма

57. Возможность совмещать учебный процесс с другой профессиональной деятельностью – это принцип ... дистанционного обучения.

- A) параллелизма
- B) компетентности

- С) гибкости
- Д) асинхронности
- Е) модульности

58. Наличие эффективной обратной связи, которая позволяет учащемуся получать информацию о его/ее надлежащем прогрессе на пути от обучения к знаниям – это... дистанционного обучения.

- А) преимущество
- В) недостаток
- С) достижения
- Д) индивидуальность
- Е) независимость

59. Дистанционные занятия, конференции, семинары, деловые игры, лабораторные работы, практические и обучающие занятия, проводимые с использованием телекоммуникационных средств и иных возможностей сети Интернет – это:

- А) веб-уроки
- В) телеконференция
- С) веб-камера
- Д) электронные библиотеки
- Е) образовательные интернет-порталы

60. Средства дистанционного обучения: электронная почта; компьютер; телефон и

- А) смартфон
- В) smart- технология
- С) stem- технология
- Д) информационная технология
- Е) интернет технология

61. Новый способ доступа к учебному контенту через мобильные устройства:

- А) мобильное обучение
- В) smart-обучение
- С) stem-обучение
- Д) инновационное обучение
- Е) дистанционное обучение

62. Общение в любое удобное время и в любом месте, что расширяет возможности командной работы – это ... мобильного обучения.

- А) цель
- В) обязанность
- С) направление
- Д) результат
- Е) особенность

63. Площадка для проведения видеоконференций, вебинаров и других подобных онлайн-мероприятий – это:

- А) Zoom
- В) Kahoot
- С) Quizizz
- Д) Skype

E) Microsoft Teams

64. Платформа, позволяющая полностью перевести обучение в онлайн –это:

- A) Google Classroom
- B) Nearpod
- C) Microsoft Teams
- D) Quizizz
- E) Kahoot

65. Игровая обучающая платформа, подходящая для любого предмета и любого возраста –это:

- A) Quizizz
- B) Nearpod
- C) Microsoft Teams
- D) Google Classroom
- E) Kahoot

66. Платформа онлайн-сервиса предназначенная для проведения тестирования на уроках в образовательных учреждениях –это:

- A) Socrative
- B) Nearpod
- C) Microsoft Teams
- D) Google Classroom
- E) Kahoot

67. Бесплатный, простой в использовании, быстрый инструмент с упражнениями, в том числе подготовленными на основе видеороликов, для быстрого создания интерактивных рабочих листов:

- A) Wizer.me
- B) Nearpod
- C) Microsoft Teams
- D) Google Classroom
- E) Kahoot

68. Платформа, которая позволяет преподавателям делать презентации для занятий и показывать их обучающимся во время занятий –это:

- A) Nearpod
- B) Wizer.me
- C) Microsoft Teams
- D) Google Classroom
- E) Kahoot

69. Платформа дистанционного образования, позволяющая учиться у высококвалифицированных преподавателей в любом месте и в любое время – это:

- A) Daryn.Online
- B) Wizer.me
- C) Microsoft Teams
- D) Nearpod
- E) Kahoot

70. Цифровая образовательная платформа, основанная на лучших достижениях мировых лидеров электронного обучения – это:

- A) Bilimland
- B) Wizer.me
- C) Microsoft Teams
- D) Nearpod
- E) Kahoot

71. Навыки 4К: коммуникативность; сотрудничество; креативность и

- A) критическое мышление
- B) лидерство
- В) научный
- Г) исследования
- E) сеть

72. Новая образовательная технология, включающая в себя несколько предметных областей, как средство развития критического мышления, исследовательских компетенций и навыков работы в команде – это:

- A) steam- технология
- B) smart- технология
- C) интернет технология
- D) информационная технология
- E) инновационная технология

73. Технология обучения, направленная на развитие высокоорганизованного мышления учащихся и эффективное использование полученных знаний посредством проектного обучения по таким предметам, как естествознание, технология, инженерия, математика и искусство – это:

- A) steam- технология
- B) smart- технология
- C) интернет технология
- D) информационная технология
- E) инновационная технология

74. Структурированный междисциплинарный характер обучения является преимуществом ... образования.

- A) steam
- B) smart
- C) интернет
- D) электронного
- E) инновационного

75. Одним из наиболее ценных аспектов образования STEAM является то, через какие навыки оно побуждает учащихся учиться

- A) «мягкие навыки»
- B) «твердые навыки»
- C) «открытые навыки»
- D) «закрытые навыки»
- E) «творческие способности»

76. Развитие навыков критического мышления и решения проблем – это ... STEM-образования.

- A) преимущество
- B) результат
- C) цель
- D) задачи
- E) направление

77. Поиск талантливых студентов, создание разветвленной системы поддержки и помощи им – это ... STEM-образования.

- A) требование
- B) результат
- C) цель
- D) задачи
- E) направление

78. Слабость коммуникативных навыков – это ... STEM-образования.

- A) недостаток
- B) успех
- C) цель
- D) задачи
- E) направление

79. Создание в каждой общеобразовательной школе творческой среды для выявления особо одаренных детей – это ... STEM-образования.

- A) требование
- B) результат
- C) цель
- D) задачи
- E) направление

80. Необходимо развивать систему поддержки талантливых детей – это ... STEM-образования.

- A) требование
- B) результат
- C) цель
- D) задачи
- E) направление

81. Образовательный инструмент, интегрированный в социальную сеть и связывающий учителей и учащихся – это:

- A) edmodo
- B) web.ok.edus.kz
- C) edApp
- D) kahoot
- E) online Mектеп

82. Система, позволяющая учителям и учащимся создавать упражнения или обучающие игры, которые можно решать с помощью мобильных устройств, будь то смартфоны, ноутбуки или планшеты – это:

- A) socrative
- B) web.ok.edus.kz
- C) edApp
- D) kahoot
- E) online Mектеп

83. Цифровой инструмент, который позволяет создавать высококачественные видеоролики за короткий промежуток времени и с любого мобильного устройства, чтобы вдохновлять учащихся и улучшать успеваемость – это:

- A) animoto
- B) web.ok.edus.kz
- C) edApp
- D) kahoot
- E) online Mектеп

84. Программное обеспечение для общения с миром – это:

- A) skype
- B) web.ok.edus.kz
- C) edApp
- D) kahoot
- E) online Mектеп

85. Преимущества Google Classroom: простая настройка (конфигурация); удобство;

- A) доступность и безопасность
- B) социальное равенство
- C) творчество
- D) инновационный
- E) ценность и исследовательность

86. Приложение для поддержки процесса обучения посредством интерактивных модулей (приложений, упражнений) – это:

- A) learning Apps
- B) web.ok.edus.kz
- C) edApp
- D) kahoot
- E) online Mектеп

87. Бесплатная платформа для обучения в игровой форме, подходящая для любого учебного предмета и любого возраста – это:

- A) kahoot
- B) web.ok.edus.kz
- C) e online Mектеп
- D) edApp
- E) learning Apps

88. Образовательная платформа, доступная бесплатно для всех частных и корпоративных пользователей:

- A) edApp
- B) web.ok.edus.kz
- C) e online Mектеп

- D) kahoot
- E) learning Apps

89. Новый модуль образовательного портала www.bilimland.kz, содержащий цифровой контент, разработанный в соответствии с Типовыми учебными планами для учащихся общеобразовательных школ страны:

- A) online Mektep
- B) web.ok.edus.kz
- C) edApp
- D) kahoot
- E) learning Apps

90. Площадка для просмотра учебных материалов и выполнения домашних заданий в дистанционном обучении – это:

- A) web.ok.edus.kz
- B) online Mektep
- C) edApp
- D) kahoot
- E) learning Apps

91. Электронная почта; календарь; документы; таблицы; презентации; опросы – это ... Google Apps.

- A) инструменты
- B) компоненты
- C) формы
- D) программы
- E) содержание

92. Экспортизация презентаций в форматах PDF, PPTX и TXT – основные ... презентаций Google.

- A) возможности
- B) особенности
- C) преимущества
- D) достижения
- E) функции

93. Сервис Google, предлагающий своим пользователям услугу бесплатного создания сайтов и их размещения в сети Интернет:

- A) Google Sites
- B) WizIQ Virtual Classroom
- C) Skype
- D) Google Meet
- E) ZOOM

94. Тип небольшой доски формата А5, которая подключается непосредственно к компьютеру:

- A) Activtablet
- B) интерактивная доска
- C) компьютер
- D) планшет

Е) смартфон

95. Облачная платформа для проведения видеоконференций, вебинаров и других подобных онлайн-мероприятий – это:

- A) ZOOM
- B) WizIQ Virtual Classroom
- C) Skype
- D) Google Meet
- E) Google Sites

96. Функции видеоконференции, которая поддерживает отображение рабочего стола для пользователей и участников конференции – это:

- A) Google Meet
- B) WizIQ Virtual Classroom
- C) Skype
- D) ZOOM
- E) Google Sites

97. Бесплатный веб-инструмент для общения, который позволяет людям проводить видеоконференции, звонить и обмениваться быстрыми сообщениями – это:

- A) Skype
- B) WizIQ Virtual Classroom
- C) Google Meet
- D) ZOOM
- E) Google Sites

98. Инструмент для онлайн-конференций, разработанных специально для проведения онлайн-занятий – это:

- A) виртуальный класс
- B) интерактивная доска
- C) компьютер
- D) планшет
- E) смартфон

99. Проведение опроса, тестирования – это возможность...

- A) WizIQ
- B) WizIQ Virtual Classroom
- C) Skype
- D) Google Meet
- E) ZOOM

100. Полнофункциональное программное обеспечение для совместной работы агентств и стартапов – это:

- A) WizIQ Virtual Classroom
- B) Skype
- C) Google Meet
- D) ZOOM
- E) Google Sites

101. Цифровой инструмент на основе веб-сайта и приложения, который позволяет учителям создавать интерактивные обучающие ресурсы со слайдами для учения и взаимодействия учащихся:

- A) Nearpod
- B) Jamboard
- C) Padlet
- D) Quizizz.com
- E) LearningApps.org

102. Преимущества Nearpod: обучение и

- A) показ
- B) объяснение
- C) проверка
- D) контроль
- E) изучение

103. Особенности Nearpod: слайды; викторины; анкета; открытые вопросы; доска совместной работы и

- A) 3D-моделирование
- B) интерактивная доска
- C) доска объявлений
- D) закрытые вопросы
- E) тесты

104. Многофункциональный конструктор, с его помощью которого можно создать тесты, анкеты, словесные ребусы, симуляторы диалогов и т.д.:

- A) Onlinetestpad.com
- B) Jamboard
- C) Padlet
- D) Quizizz.com
- E) Nearpod

105. Онлайн-инструмент для викторин – это:

- A) Quizizz.com
- B) Jamboard
- C) Padlet
- D) Onlinetestpad.com
- E) Nearpod

106. Quiz отличается от других популярных Kahoot созданием викторин с элементами игры:

- A) есть много готовых игр, которые можно копировать и редактировать
- B) не так много готовых игр, которые можно копировать и редактировать
- C) есть только два типа вопросов для бесплатного пользования
- D) имеет функции повторения, обобщения, проверки
- E) имеет накопительные функции

107. Основанный в Германии в 2012 году бесплатный онлайн-сервис, позволяющий выполнять интерактивные упражнения для проверки знаний – это:

- A) LearningApps.org

- B) Jamboard
- C) Padlet
- D) Quizizz.com
- E) Nearpod

108. Дополнительный функционал сервиса в разделе «Инструменты» LearningApps: голосование; чат; календарь; блокнот и

- A) доска объявлений
- B) интерактивная доска
- C) открытые вопросы
- D) закрытые вопросы
- E) тесты

109. Интерактивная доска компании Google – это:

- A) Jamboard
- B) Padlet
- C) LearningApps.org
- D) Quizizz.com
- E) Nearpod

110. Платформа для создания досок для размещения контента – это:

- A) Padlet
- B) Jamboard
- C) LearningApps.org
- D) Quizizz.com
- E) Nearpod

111. Учащиеся предварительно просматривают видеоматериал дома, а в классе обсуждают непонятный материал – это:

- A) обучение в условиях «Перевернутого класса»
- B) обучение в условиях «Открытого класса»
- C) традиционное обучение
- D) кредитное обучение
- E) онлайн-обучение

112. Видео, сделанные в PowerPoint:

- A) объединение видеоперечня с показом слайдов
- B) объединение последовательности текстов
- C) текстовая композиция
- D) создание глоссария
- E) составление набора изображений

113. Программа для скринкастинга с пост-производственной обработкой – это:

- A) Camtasia Studio
- B) Adobe Premiere Pro
- C) AutoPlay Media Studio
- D) PowerPoint
- E) Adobe Photoshop

114. Ведущее профессиональное программное обеспечение для редактирования видео – это:

- A) Adobe Premiere Pro
- B) Camtasia Studio
- C) AutoPlay Media Studio
- D) PowerPoint
- E) Adobe Photoshop

115. Отличие AdobePremiere Pro от других программ видеомонтажа:

- A) позволяет выполнять цветокоррекцию
- B) не допускает цветокоррекции
- C) позволяет изменять форму
- D) не позволяет изменять размеры
- E) позволяет изменять размеры

116. Предназначен для создания мультимедийных проектов:

- A) AutoPlay Media Studio
- B) Camtasia Studio
- C) Adobe Premiere Pro
- D) PowerPoint
- E) Adobe Photoshop

117. Можно создавать электронные учебники, обложки CD/DVD, презентации, простые игры, электронные фотоальбомы, простые аудио- и видеоплееры:

- A) AutoPlay Media Studio
- B) Camtasia Studio
- C) Adobe Premiere Pro
- D) PowerPoint
- E) Adobe Photoshop

118. Особенности медиа-студии Autoplay:

- A) проект можно украсить музыкой, видео, флеш анимацией, текстом
- B) проект нельзя украшать музыкой, видео, флеш-анимацией, текстом
- C) проект можно украсить флеш-анимацией, текстом
- D) проект нельзя украшать флеш-анимацией, текстом
- E) проект можно украсить музыкой, видео, текстом

119. Процесс видеомонтажа начинается с выбора программного обеспечения:

- A) Camtasia Studio-да
- B) AutoPlay Media Studio-да
- C) Adobe Premiere Pro-да
- D) PowerPoint-да
- E) Adobe Photoshop-да

120. Позволяет учащимся сосредоточиться на совместной работе и при необходимости дает возможность повторно просматривать исходные видео:

- A) Power Point
- B) Camtasia Studio
- C) Adobe Premiere Pro
- D) AutoPlay Media Studio

Е) Adobe Photoshop

121. Онлайн-курс, который могут изучать неограниченное количество участников – это:

- A) массовый открытый онлайн-курс
- B) открытый онлайн-курс
- C) полу-онлайн курс
- D) смешанный формат онлайн-курса
- E) краткосрочный онлайн-курс

122. Провайдер открытых онлайн-курсов – это:

- A) Edx платформа
- B) Adobe Premiere Pro
- C) moocs.dulaty.kz
- D) smart-pedagog.kz
- E) Adobe Photoshop

123. ... курсы обычно состоят из еженедельных модулей с предварительно записанными видео, которые вы можете смотреть по расписанию или в своем собственном темпе.

- A) EdX
- B) Adobe Premiere Pro
- C) AutoPlay Media Studio
- D) PowerPoint
- E) Adobe Photoshop

124. Национальная платформа открытого образования Казахстана (НАОПО) – это:

- A) Moocs.kz
- B) EdX
- C) moocs.dulaty.kz
- D) smart-pedagog.kz
- E) Adobe Photoshop

125. Открытый университет Казахстана:

- A) openu.kz
- B) moocs.dulaty.kz
- C) EdX
- D) smart-pedagog.kz
- E) AutoPlay Media Studio

126. Платформа Университета Дулати:

- A) moocs.dulaty.kz
- B) openu.kz
- C) EdX
- D) smart-pedagog.kz
- E) Adobe Photoshop

127. При разработке видеуроков используются инновационные видеoinструменты: скринкаст, хром-кей и... .

- A) неоновая доска

- В) интерактивная доска
- С) открытый тест
- Д) закрытый тест
- Е) презентация

128. На платформе Edx курсы EdX состоят из предварительно записанных видео ... модулей.

- А) еженедельных
- В) 1 дневных
- С) 2 дневных
- Д) 3 дневных
- Е) 4 дневных

129. Платформа Edx включает в себя дополнительные учебные материалы и студенческие дискуссионные форумы, а также такие формы оценивания, как домашние задания, викторины и...

- А) экзамены
- В) эссе
- С) открытый тест
- Д) закрытый тест
- Е) презентация

130. Основная форма курсов:

- А) видеоуроки
- В) видео тесты
- С) открытый тест
- Д) закрытый тест
- Е) презентация

131. Будут собраны учебно-информационные данные, которые помогут в полной мере раскрыть сущность выбранной темы будущего педагога, создается инновационно-информационный банк:

- А) на подготовительном этапе использования электронного учебника
- В) на основном этапе использования электронного учебника
- С) на завершающем этапе использования электронного учебника
- Д) на заключительном этапе использования мультимедийного учебника
- Е) на основном этапе использования мультимедийного учебника

132. Преподаватель может зафиксировать свой материал на экране дисплея:

- А) на основном этапе использования электронного учебника
- В) на завершающем этапе использования электронного учебника
- С) на подготовительном этапе использования электронного учебника
- Д) на заключительном этапе использования мультимедийного учебника
- Е) на основном этапе использования мультимедийного учебника

133. Дается полная возможность рассмотреть меры по недопущению и предупреждению недостатков в учебной деятельности будущего педагога:

- А) на завершающем этапе использования электронного учебника
- В) на основном этапе использования электронного учебника
- С) на подготовительном этапе использования электронного учебника

- D) на заключительном этапе использования мультимедийного учебника
- E) на основном этапе использования мультимедийного учебника

134. Повышается познавательная активность будущего педагога, формируется креативное мышление будущих педагогов - это:

- A) преимущества электронного учебника
- B) особенности электронного учебника
- C) преимущества мультимедийного учебника
- D) преимущества учебника нового поколения
- E) особенности учебника нового поколения

135. При использовании цифровых технологий компьютер является инструментом подготовки текста и запоминания; текстовый редактор; инструментом для рисования и выполняет функции

- A) графического редактора
- B) изменение цвета
- C) изменение формы
- D) изменение размеров
- E) сделать слайд

136. Формирование познавательно-информационных, творческих компетенций, цифрово-креативных компетенций будущих педагогов –это:

- A) цель электронного учебника
- B) особенности электронного учебника
- C) преимущества мультимедийного учебника
- D) преимущества учебника нового поколения
- E) особенности учебника нового поколения

137. Можно создавать электронные учебники, обложки CD/DVD, презентации, простые игры, электронные фотоальбомы, простые аудио- и видеоплееры:

- A) AutoPlay Media Studio
- B) Camtasia Studio
- C) Adobe Premiere Pro
- D) PowerPoint
- E) Adobe Photoshop

138. Структура электронного учебника «Педагогика» ученого К.Д.Бузаубаковой: «Теория»; «Жемчужина знающему»; «Слова великих»; «Глоссарий»; «Фотогалерея» и... .

- A) «Литература»
- B) «Видеогалерея»
- C) «Головоломки».
- D) «Представление».
- E) «Испытание».

139. Блок «Теория» электронного учебника «Педагогика» ученого К. Д. Бузаубаковой включает в себя следующие ячейки: «Тест»; «Блиц тур»; «Видео урок»; «Педагогическая словесная головоломка»; «Педагогическая ситуация»;

- A) «Творческое задание»
- B) «Жемчужина знающему»

- С) «Слова великих»
- Д) «Фотогалерея»
- Е) «Инструкции»

140. Дидактические материалы сгруппированы в блок ... электронного учебника для формирования познавательной и творческой компетенций будущего педагога.

- А) «Жемчужина знающему»
- В) «Творческое задание»
- С) «Слова великих»
- Д) «Фотогалерея»
- Е) «Инструкции»

141. Современная образовательная технология, основанная на методе объективного оценивания результатов учебной и профессиональной деятельности – это:

- А) метод портфолио
- В) проектный метод
- С) исследовательский метод
- Д) демонстрация
- Е) иллюстрация

142. Электронное портфолио – это:

- А) Eportfolio
- В) Camtasia Studio
- С) AutoPlay Media Studio
- Д) PowerPoint
- Е) Adobe Photoshop

143. Инструмент формирования информационно-коммуникативной компетенции обучающихся – это:

- А) электронное портфолио
- В) портфолио самостоятельных работ
- С) портфолио мнений
- Д) творческое портфолио
- Е) портфолио документов

144. В образовании электронное портфолио выполняет основную функцию: знание и чтение документов; запись и мониторинг внутри программы; планирование образовательных программ;

- А) оценка и контроль продуктивности
- В) контроль качества продукции
- С) исследование качества продукции
- Д) выявление результата продуктивности
- Е) обратная связь

145. Основные принципы создания электронного портфолио: системность; точность и объем данных; объективность информации;

- А) наглядность
- В) научность
- В) креативность
- Г) поисковость

Е) измеримость

146. Сертифицированное портфолио индивидуального образовательного уровня – это:

- А) портфолио документов
- В) портфолио самостоятельных работ
- С) портфолио мнений
- Д) творческое портфолио
- Е) фотопортфолио

147. Программа, которая создает автоматическую загрузку с диска – это:

- А) AutoPlay Media Studio
- В) Camtasia Studio
- С) Adobe Premiere Pro
- Д) PowerPoint
- Е) Adobe Photoshop

148. Строка меню программы AutoPlay имеет следующие кнопки: файл; редактирование; коррекция; страница; диалог; объект; проект; публикация;

- А) инструменты
- В) чат
- С) тест
- Д) видеоурок.
- Е) видео тест

149. ... включаются действия по созданию страницы, удалению страницы, переименованию страницы и созданию копии.

- А) в меню страницы
- В) в меню коррекции
- С) в меню типа
- Д) в меню ввода
- Е) в меню выхода

150. ... можно включать и отключать панель инструментов, добавлять сетку, прикреплять к сетке, добавлять дополнительные инструменты.

- А) в меню типа
- В) в меню страницы
- С) в меню коррекции
- Д) в меню ввода
- Е) в меню выхода

В 1-таблице даны ссылки теста онлайн-курса для будущих педагогов «Дистанционные технологии обучения».

Таблица 1- Ссылки теста онлайн-курса для будущих педагогов «Дистанционные технологии обучения»

Тема	Ссылка теста
1-тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd2cy6RpI0GR83I86_ISN2os1laftxDOXj8O7laxYhh2rZSgw/viewform?usp=sf_link
2 -тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScZ4JV-0FYGJvzz5MzPvNiGVjdNSw_cRf5yRDZE_KyWr1wUXQ/viewform?usp=sf_link
3- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfKjlgMU6uMQmbGdBCo5WDGI-ooxb7BGFqPvXGqKWGXTrOhOQ/viewform?usp=sf_link
4- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd8A68zyKEI3AyOS1twIjHxc_KI0x3HBsYrf1IPRUdPXMPmBw/viewform?usp=sf_link
5- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdDyhvwazeAlBcXTsGck5dkn5bFKFUIBIYjAWjD3bdWagIDrA/viewform?usp=sf_link
6- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScRv0dcv64Lr_oP8lMx-bBI3_VcF0xCuiRkXwp6JxML49iKyA/viewform?usp=sf_link
7- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7CiwaVp7h376RJEhogNmlt2XjFua0A2iTz-O3ejLxoTwtZA/viewform?usp=sf_link
8- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf-rpnVpJRqstays5Fa0Ic0MgjUPeHPMvC8oB8b56Q0VqUINw/viewform?usp=sf_link
9 -тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScxwVN3tIopp1HxnmUdwHnplOAd3fKbr-GIHTM88vbg6S8rg/viewform?usp=sf_link
10- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfpAxXvBB8IDVTzPcelm6Um801TbZhSEogN1FaOj4jN1hrvGQ/viewform?usp=sf_link
11- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdxBwjKVXjtGIUrFiU3Z87ndsS-7ub0NdhqTi_YdGqIW_elyA/viewform?usp=sf_link
12- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScOGWzZm5P1UbYqn9Zli8WywlkzOWmoQC3s-etmVo6eKAbADA/viewform?usp=sf_link
13- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdTWafsqFB79mRUyPuuSrCL4U-gMzIgxJcHTg3f6E1HYoEzhw/viewform?usp=sf_link
14- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdmdBQMAadvM86AvCQRrZmVFUgJGxRPxAWwUjOWwvV1aWkVnWQ/viewform?usp=sf_link
15- тема	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeqTzP0hE4SEfDxzHsZxDupLedBy4YBf3s8HUEcS6RSscufg/viewform?usp=sf_link
Итоговый тест	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSexMYVWkYDJlIbeSKXHNTqOq5LdlIhH3si25hvUBGY-QLHkCQ/viewform?usp=sf_link

Руководитель проекта


/подпись /
К.Д.Бузаубакова

/ФИО/

« 11 » « 01 » 2023 г.