

Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

Технологии разработки учебного контента

<i>Код, направление подготовки</i>	<i>44.04.01 Педагогическое образование</i>
<i>Направленность (профиль)</i>	<i>Технологии кросс-дисциплинарного проектирования в образовании</i>
<i>Форма обучения</i>	<i>очная</i>
<i>Кафедра-разработчик</i>	<i>Педагогики профессионального и дополнительного образования</i>
<i>Выпускающая кафедра</i>	<i>Педагогики профессионального и дополнительного образования</i>

Типовые контрольные задания.

1. Аспекты авторского права при использовании сторонних ресурсов.
2. Особенности создание интерактивного контента.
3. Встраивание внешних приложений.
4. Элементы LMS.
5. Ресурсы LMS.
6. Инструменты, программные средства визуализации.
7. Интернет сервисы цифрового контента.
8. Критерии качества электронных курсов.
9. Требования к структуре курса.
10. Требования к организации курса.
11. Требования к учебным материалам курса.
12. Требования к заданиям учебного курса.
13. Оценка качества учебного курса.
14. Адаптивное обучение в онлайн образовании.
15. Результаты обучения.

Типовые вопросы к зачету.

1. Современный образовательный контент
2. Эволюция электронного контента
3. Особенности разработки учебного контента в образовательных организациях
4. Критерии качества электронного контента.
5. Структура. Интерфейс. Мультимедийность. Интерактивность
6. Структура и сценарии электронных учебных курсов
7. Особенности разработки электронных курсов: объемы, время, бюджет, цели обучения, дидактика, представление материала, технология разработки.
8. Методика составления тестовых заданий (основные этапы и рекомендации).
9. Виды тестовых заданий: закрытые, открытые, на соответствие, на установление последовательности, на вставку символа или числового значения.
10. Разработка элементов учебного контента. Создание карты РО
11. Подготовка исходных текстовых, графически и медийных материалов для разработки карты РО.
12. Разработка элементов учебного контента.
13. Создание облака тэгов
14. Подготовка исходных текстовых, графически и медийных материалов для создания облака тэгов.

15. Разработка элементов учебного контента. Создание оси времени при помощи интерактивных сервисов
16. Создание «Историй» при помощи сервисов storify.com, Tilda и др.
17. Принципы создания скринкастов.
18. Технология создания скринкаста.
19. Сборка интерактивного электронного учебного курса и создание тестов в LMS Moodle
20. Электронно-библиотечные системы как источник учебного контента
21. Интеграция учебного контента ЭБС в собственный учебный курс.
22. Интерактивные изображения и видеоролики.
23. Инфографика.
24. Сервисы для работы с текстами и файлами.