

Министерство образования и науки Удмуртской Республики
Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Центр опережающей профессиональной подготовки Удмуртской Республики»

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
АНО ДПО «ЦОПП УР»
от «26» сентября 2022 г.
№73-ОД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ПРОГРАММЫ: **Создание цифровых образовательных ресурсов:
разработка мультимедийной
интерактивной игры
в программе MS Power Point**

ОБЛАСТЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Образование и наука

НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ
(УКРУПНЕННАЯ ГРУППА
СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ): Образование и педагогические науки

НАИМЕНОВАНИЕ
КВАЛИФИКАЦИИ /
ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Педагог

ФОРМА ОБУЧЕНИЯ: очно-заочная,
с применением дистанционных технологий

ТРУДОЕМКОСТЬ ПРОГРАММЫ
/ОБЪЕМ, часов: всего - 30 в т.ч. очно с заочно с
применением применением
дистанционных дистанционных
технологий - 4 технологий - 26

СРОК ОБУЧЕНИЯ: 2 недели

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

СОСТАВИТЕЛИ Шмакова С.Б., заместитель директора по УВ и НМР ГБОУ УР
(РАЗРАБОТЧИКИ): «Лицей № 41», преподаватель АНО ДПО «ЦОПП УР»

СОГЛАСОВАНО

на заседании методического совета по экспертизе
образовательных программ
АНО ДПО «ЦОПП УР»

Протокол №4 от «31» августа 2022г.

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказ Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. №499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
- приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. №544н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»»;
- приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. №649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»;
- приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"»;
- приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- приказ Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. №413 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования»;
- приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 №286 «Об утверждении федерального образовательного стандарта начального общего образования»;
- приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального образовательного стандарта основного общего образования».

1.2. Цель реализации программы

Цель реализации программы – качественное изменение профессиональных компетенций педагогов, необходимых для организации электронной образовательной среды с учетом требований ФГОС всех уровней общего образования и среднего профессионального образования.

Совершенствуемые профессиональные компетенции в соответствии с трудовыми действиями, определяемыми профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утв. приказом Минтруда России от 18 октября 2013г. №544н (с изм. и доп. от 05.08.2016г.):

| | |
|----------------------------|--------------------------------------|
| Трудовая функция А/01.6 | Общепедагогическая функция. Обучение |
|----------------------------|--------------------------------------|

| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
|--|--|
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |
| Трудовые действия | осуществление профессиональной деятельности в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования |
| | формирование мотивации к обучению |
| | формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями |
| | объективная оценка знаний обучающихся на основе тестирования и других методов контроля в соответствии с реальными учебными возможностями детей |
| Необходимые умения | использовать и апробировать специальные подходы к обучению в целях включения в образовательный процесс всех обучающихся |
| | владеть ИКТ-компетентностями: общепользовательская ИКТ-компетентность; общепедагогическая ИКТ-компетентность; предметно-педагогическая ИКТ-компетентность |
| Трудовая функция В/03.6 | Педагогическая деятельность по реализации программ основного и среднего общего образования |
| Трудовые действия | определение на основе анализа учебной деятельности обучающегося оптимальных (в том или ином предметном образовательном контексте) способов его обучения и развития |
| Необходимые умения | применять современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы |
| | проводить учебные занятия, опираясь на достижения в области современных информационных технологий |
| | использовать современные способы оценивания в условиях информационно-коммуникационных технологий |
| | владеть основами работы с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием |

Совершенствуемые профессиональные компетенции в соответствии с трудовыми действиями, определяемыми профессиональным стандартом «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утв. приказом Минтруда России от 22 сентября 2021 г. №652н:

| | |
|-------------------------|---|
| Трудовая функция А/01.6 | Организация деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной программы |
| Трудовые действия | организация, в том числе стимулирование и мотивация деятельности и общения обучающихся на учебных занятиях |
| | текущий контроль, помощь обучающимся в коррекции деятельности и поведения на занятиях |
| Необходимые умения | осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе |
| | создавать условия для развития обучающихся, мотивировать их к активному освоению ресурсов и развивающих возможностей образовательной среды |
| | использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы, средства и приемы организации деятельности обучающихся (в том числе ИКТ, электронные образовательные и информационные ресурсы) с учетом: избранной области деятельности и задач дополнительной общеобразовательной программы |

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |
| | осуществлять электронное обучение, использовать дистанционные образовательные технологии |
| | проводить педагогическое наблюдение, использовать различные методы, средства и приемы текущего контроля и обратной связи, в том числе оценки деятельности и поведения обучающихся на занятиях |

1.3. Планируемые результаты обучения

По результатам освоения программы слушатель должен знать:

- требования к современному уроку (занятию) в свете ФГОС;
- содержание понятия «информационная образовательная среда», принципы организации информационной образовательной среды; варианты и приемы использования ИКТ в образовательном процессе;
- терминологический аппарат, касающийся мультимедийности и интерактивности;
- особенности применения мультимедийных технологий в образовательном процессе;
- инструменты, необходимые специалисту для создания мультимедийных учебных ресурсов;
- основные подходы к оценке качества и эффективности применения мультимедийных объектов и мультимедийных продуктов в образовательной среде;

уметь:

- создавать мультимедийные пособия образовательного назначения с применением таблиц, графиков, схем, диаграмм;
- реализовывать учебный процесс с применением мультимедийных продуктов;
- придавать мультимедийной презентации интерактивность (устанавливать и настраивать управляющие кнопки, создавать и настраивать гиперссылки, присваивать триггеры различным объектам);
- разрабатывать мультимедийные образовательные ресурсы (викторины, кроссворды, игры);

быть готов:

- разрабатывать цифровые образовательные ресурсы на основе мультимедийных презентаций в программе MS Power Point и использовать их в учебном процессе.

1.4. Область применения программы

Программа предназначена для повышения квалификации педагогических работников профессиональных образовательных организаций, общеобразовательных организаций, организаций дополнительного образования детей.

1.5. Требования к слушателям

Высшее/среднее профессиональное образование.

1.6. Форма обучения: очно-заочная, с применением дистанционных образовательных технологий.

1.7. Срок освоения программы, режим занятий

Количество часов на освоение программы – 30 часов, в том числе:

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

- в очной форме с применением дистанционных технологий (синхронный формат: работа слушателя на онлайн-вебинарах) – 4 часа;
- в заочной форме с применением дистанционных технологий (асинхронный формат: внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа слушателя под руководством преподавателя) – 26 часов.

Режим занятий: сдвоенные занятия по два академических часа с перерывами между занятиями для отдыха и обеда. Академический час составляет 45 минут. В день не более 8 академических часов.

1.8. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы:

удостоверение установленного образца о повышении квалификации.

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

| Наименование разделов/тем | Всего часов | В очной форме (синхронный формат): обязательная аудиторная работа, онлайн-вебинары, (часов) | | В заочной форме (асинхронный формат): самостоятельная работа, часов | Формы, виды контроля |
|--|-------------|---|-----------------------------|---|---|
| | | всего | в т.ч. практические занятия | | |
| Тема 1. Основные приёмы создания мультимедийных презентаций в программе Microsoft PowerPoint | 4 | 1 | | 3 | оценка результатов практических работ, текущий контроль |
| Тема 2. Основные правила разработки мультимедийных игр с учётом возрастных особенностей ребенка. Использование цветовых схем, символов, текстов, графики | 4 | | | 4 | оценка результатов практических работ, текущий контроль |
| Тема 3. Использование триггеров в мультимедийных играх | 8 | 1 | 1 | 7 | оценка результатов практических работ, текущий контроль |
| Тема 4. Использование действий и гиперссылок в мультимедийных играх | 8 | 2 | 2 | 6 | оценка результатов практических работ, текущий контроль |
| Итоговая аттестация | 6 | | | 6 | зачет |
| ВСЕГО: | 30 | 4 | 3 | 26 | |

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

2.2. Календарный учебный график

| День | Объем часов | Виды занятий/работ | Тема |
|----------|-------------|--|---|
| 1-й | 1 | онлайн-вебинар, лекция | Тема 1. Основные приёмы создания мультимедийных презентаций в программе Microsoft PowerPoint |
| | 3 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | Особенности работы с разными объектами на слайдах презентации в программе Microsoft PowerPoint |
| 2-й | 2 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | Тема 2. Основные правила разработки мультимедийных игр с учётом возрастных особенностей ребенка. Использование цветовых схем, символов, текстов, графики |
| | 2 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | Инструменты для создания интерактивности: гиперссылки, триггеры, анимация, переходы. |
| 3-й | 2 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | Тема 3. Использование триггеров в играх. <i>Создание слайдов с триггерами.</i> |
| | 2 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | <i>Использование триггеров в мультимедийных играх (создание игры по примеру «Найди лишнее»).</i> |
| 4-й | 1 | онлайн-вебинар, практическое занятие | <i>Использование триггеров в мультимедийных играх (создание игры по примеру «Найди лишнее»).</i> |
| | 3 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | <i>Использование триггеров в мультимедийных играх (создание игры по примеру «Найди лишнее»).</i> Промежуточная аттестация |
| 5-й | 2 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | Тема 4. Использование действий и гиперссылок в мультимедийных играх. <i>Использование действий и гиперссылок в мультимедийных играх</i> |
| | 2 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | <i>Создание мультимедийной игры с переходами.</i> |
| 6-й | 2 | онлайн-вебинар, практическое занятие | <i>Включение в мультимедийную игру аудио-вопросов, видео-вопросов.</i> |
| | 2 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | <i>Применение в мультимедийной игре управляющих кнопок.</i> |
| 8-й-12-й | 6 | внеауд./дист. самост. работа в заочной форме | Итоговая аттестация. Выполнение итоговой работы «Разработка мультимедийной интерактивной игры» |

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

2.3. Рабочая программа

Тема 1. Основные приёмы создания мультимедийных презентаций в программе Microsoft PowerPoint

Онлайн-вебинар, лекция

Понятие мультимедийной презентации, цели и задачи её создания. Понятия «мультимедиа» и «интерактивность». Сценарии применения мультимедийных презентаций. Обзор программ и сервисов для создания мультимедийных презентаций.

Основные приёмы создания мультимедийных презентаций и дидактических материалов. Подходы к оценке качества и эффективности применения мультимедийных объектов и мультимедийных продуктов в образовательной среде.

Внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа.

Просмотр видеолекций и выполнение практических заданий.

Особенности работы с разными объектами на слайдах презентации в программе Microsoft PowerPoint.

Интерфейс программы. Размещение объектов на слайдах презентации. Анимация объектов. Использование аудио и видео в презентации.

Использование символов, текстов, графики. Выбор шрифтов для презентации.

Сохранение готовой презентации и размещение в интернете.

Тема 2. Основные правила разработки мультимедийных игр с учётом возрастных особенностей ребенка. Использование цветовых схем, символов, текстов, графики

Внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа.

Просмотр видеолекций и выполнение практических заданий.

Основные правила разработки мультимедийных игр с учётом возрастных особенностей ребенка. Использование цветовых схем, символов, текстов, графики

Оформление и дизайн презентации: современные требования

Изменение темы презентации. Использование цветовых схем, поиск цветовых палитр в Интернете.

Инструменты для создания интерактивности: гиперссылки, триггеры, анимация, переходы.

Настройка переходов слайдов, управление временем демонстрации слайдов в MS PowerPoint.

Тема 3. Использование триггеров в мультимедийных играх

Внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа.

Просмотр видеолекций и выполнение практических заданий.

Использование триггеров в мультимедийных играх

Создание слайдов с триггерами.

Использование триггеров в мультимедийных играх (создание игры по примеру «Найди лишнее»).

Онлайн-вебинары, практические занятия

Разбор практических заданий. Использование триггеров в мультимедийных играх (создание игры по примеру «Найди лишнее»).

Промежуточная аттестация – по результатам выполнения практических заданий темы 3

Тема 4. Использование действий и гиперссылок в мультимедийных играх

Внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа.

Просмотр видеолекций и выполнение практических заданий.

Использование действий и гиперссылок в мультимедийных играх

Создание мультимедийной игры с переходами.

Применение в мультимедийной игре управляющих кнопок.

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

Онлайн-вебинары, практические занятия

Разбор практических заданий. Включение в мультимедийную игру аудио-вопросов, видео-вопросов.

Внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа.

Выполнение итоговой работы «Разработка мультимедийной интерактивной игры»

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение реализации программы

Для реализации программы с применением дистанционных технологий используется рабочее место преподавателя: персональный компьютер (ноутбук), имеющий доступ к информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

Для обучения по программе с применением дистанционных технологий обучающийся должен иметь персональный компьютер (ноутбук), оснащенный микрофоном, аудиокolonками и (или) наушниками, имеющий доступ к информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Перечень используемых учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Акимова, О. Б. Возможности использования мультимедиа в образовательном процессе [Электронный ресурс] / Акимова О. Б., Ветлугина Н. О. // Дискуссия. 2014. №9 (50). - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-ispolzovaniya-multimedia-v-obrazovatelnom-protse> (дата обращения: 25.08.2022).
2. Князева, Г. В. Применение мультимедийных технологий в образовательных учреждениях [Электронный ресурс] / Князева Г. В. // Вестник ВУиТ. 2010. №16. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-multimediynyh-tehnologiy-v-obrazovatelnyh-uchrezhdeniyah> (дата обращения: 25.08.2022).
3. Мустафин, И. И. Правила создания учебных мультимедийных презентаций: методические рекомендации презентаций [Электронный ресурс] / Мустафин И. И. – Казань : Изд-во КГАСУ, 2018. – 24 с. – Режим доступа : <https://www.kgasu.ru/upload/iblock/799/Pravila-sozdaniya-uch-multi-prezentatsiy-v-A5.pdf> (дата обращения: 25.08.2022).
4. Справка и обучение по PowerPoint [Электронный ресурс] / Microsoft. – Режим доступа : <https://support.office.com/ru-ru/powerpoint> (дата обращения: 25.08.2022).

Дополнительные источники и интернет-ресурсы:

1. Шестаков, А.П. Правила оформления компьютерных презентаций [Электронный ресурс] / Шестаков, А.П. – Режим доступа : http://comp-science.narod.ru/pr_prez.htm (дата обращения: 25.08.2022).

Доступ слушателей к информационным источникам предоставляется через цифровую платформу АНО ДПО «ЦОПП УР» (далее – цифровая платформа ЦОПП) (<http://tandem.obr18.ru/moodle/>).

Реализация программы обеспечивается размещенным на цифровой платформе ЦОПП учебно-методическим комплектом, включающим презентации к занятиям, материалы для практических работ и внеаудиторной самостоятельной/дистанционной работы.

3.3. Организация образовательного процесса

При реализации программы используются лекционные и практические занятия с применением фронтальных, индивидуальных и групповых форм работы.

Реализация программы осуществляется:

- в синхронном формате (слушатели взаимодействуют друг с другом и с преподавателем в реальном времени).

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

в асинхронном формате (слушатели самостоятельно работают с учебным контентом в любое удобное для себя время, получая отсроченную обратную связь от преподавателя): внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа слушателя под руководством преподавателя.

Онлайн-вебинары проводятся с помощью облачной платформы для проведения онлайн видео-конференций и вебинаров. Записи вебинаров размещаются на цифровой платформе ЦОПП.

Обучение проходит на базе цифровой платформы ЦОПП (<http://tandem.obr18.ru/moodle/>), где размещены учебные материалы, задания, инструкции к обучению, ссылки на информационные источники и интернет-ресурсы. Консультационная помощь слушателям оказывается средствами цифровой платформы ЦОПП (сообщения, чат, форум).

Для успешного освоения программы слушателю необходимо:

- посетить не менее 80% учебных занятий и пройти (выполнить) не менее 80% мероприятий текущего контроля, предусмотренных программой;
- успешно пройти промежуточную и итоговую аттестацию.

Промежуточная аттестация проводится по результатам выполнения практических заданий темы 3.

Итоговая аттестация проводится в форме зачета по результатам разработки цифрового образовательного ресурса: образовательной мультимедийной интерактивной игры по выбранной теме.

3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация дополнительной профессиональной программы повышения квалификации обеспечивается педагогическими работниками, имеющими достаточную квалификацию и опыт работы в соответствующей области профессиональной деятельности, привлекаемыми к педагогической деятельности в АНО ДПО «ЦОПП УР» на законных основаниях.

| | |
|--|---|
| Создание цифровых образовательных ресурсов: разработка мультимедийной интерактивной игры в программе MS Power Point | |
| АНО ДПО «ЦОПП УР» | Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации |

4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

4.1. Формы аттестации

Оценка качества освоения программы осуществляется по результатам освоения слушателем тем программы в рамках текущего контроля, промежуточной аттестации.

Итоговая аттестация проводится в форме зачета по результатам разработки цифрового образовательного ресурса: образовательной мультимедийной интерактивной игры по выбранной теме.

Результатом освоения программы являются усовершенствованные профессиональные компетенции в соответствии с разделами 1.2 и 1.3 программы и их компоненты:

| Результаты освоения программы | Формы аттестации |
|---|---|
| <p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> – требования к современному уроку (занятию) в свете ФГОС; – содержание понятия «информационная образовательная среда», принципы организации информационной образовательной среды; варианты и приемы использования ИКТ в образовательном процессе; – терминологический аппарат, касающийся мультимедийности и интерактивности; – особенности применения мультимедийных технологий в образовательном процессе; – инструменты, необходимые специалисту для создания мультимедийных учебных ресурсов; – основные подходы к оценке качества и эффективности применения мультимедийных объектов и мультимедийных продуктов в образовательной среде; | <p>устный опрос,</p> <p>оценка результатов выполнения практических работ,</p> <p>промежуточная аттестация,</p> <p>итоговая аттестация</p> |
| <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать мультимедийные пособия образовательного назначения с применением таблиц, графиков, схем, диаграмм; – реализовывать учебный процесс с применением мультимедийных продуктов; – придавать мультимедийной презентации интерактивность (устанавливать и настраивать управляющие кнопки, создавать и настраивать гиперссылки, присваивать триггеры различным объектам); – разрабатывать мультимедийные образовательные ресурсы (викторины, кроссворды, игры); | |
| <p>Готов:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать цифровые образовательные ресурсы на основе мультимедийных презентаций в программе MS Power Point и использовать их в учебном процессе. | |

4.2. Оценочные материалы

Оценочные материалы представлены в Приложении.