

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 применением дистанционных технологий - 4	заочно с применением дистанционных 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 5 мая 2018 г. №298н «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 5 мая 2018г. №298н:

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
<b>ВСЕГО:</b>	<b>30</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>26</b>	

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	<b>Тема 1.</b> 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	<b>Тема 2.</b> 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	<b>Тема 3.</b> 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	<b>Тема 4.</b> 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-protsesse> (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](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><b>Знает:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– требования к современному уроку (занятию) в свете ФГОС;</li> <li>– содержание понятия «информационная образовательная среда», принципы организации информационной образовательной среды; варианты и приемы использования ИКТ в образовательном процессе;</li> <li>– терминологический аппарат, касающийся мультимедийности и интерактивности;</li> <li>– особенности применения мультимедийных технологий в образовательном процессе;</li> <li>– инструменты, необходимые специалисту для создания мультимедийных учебных ресурсов;</li> <li>– основные подходы к оценке качества и эффективности применения мультимедийных объектов и мультимедийных продуктов в образовательной среде;</li> </ul>	<p>устный опрос,</p> <p>оценка результатов выполнения практических работ,</p> <p>промежуточная аттестация,</p> <p>итоговая аттестация</p>
<p><b>Умеет:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– создавать мультимедийные пособия образовательного назначения с применением таблиц, графиков, схем, диаграмм;</li> <li>– реализовывать учебный процесс с применением мультимедийных продуктов;</li> <li>– придавать мультимедийной презентации интерактивность (устанавливать и настраивать управляющие кнопки, создавать и настраивать гиперссылки, присваивать триггеры различным объектам);</li> <li>– разрабатывать мультимедийные образовательные ресурсы (викторины, кроссворды, игры);</li> </ul>	
<p><b>Готов:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– разрабатывать цифровые образовательные ресурсы на основе мультимедийных презентаций в программе MS Power Point и использовать их в учебном процессе.</li> </ul>	

### 4.2. Оценочные материалы

Оценочные материалы представлены в Приложении.