

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Садыкова Алия Габриеловна
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий
Дата подписания: 30.04.2026 11:16:25
Уникальный программный ключ:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1abc6ab7a

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ
Директор высшей школы
креативных индустрий
А. Г. Садыкова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Геймификация в образовании

Направление подготовки
Направленность (профиль)

44.04.01 Педагогическое образование
Технологии креативных индустрий в
сфере образования

Год начала обучения

2026

Форма обучения

очная

Реализуется в семестре

1

Разработано

Доцент кафедры педагогики,
методологии и технологии образования
Фомина Е.А.

Ставрополь, 2026 г.

1. Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Цель освоения дисциплины заключается в совершенствовании профессиональных компетенций слушателей в области геймификации в образовании, формировании устойчивой потребности в самопознании и самосовершенствовании личности.

Задачи освоения дисциплины:

- формирование потребности в овладении содержанием курса как личностно значимого в процессе индивидуального и профессионального развития магистров;
- овладение системой современных научных знаний в области геймификации в образовании;
- формирование и развитие системы конструктивных умений по использованию геймификации в образовании;
- формирование и развитие исследовательских умений по организации инновационной педагогической деятельности.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина проектирования образовательных программ относится к обязательной части к Блоку 1, части, формируемой участниками образовательных отношений.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код, формулировка компетенции	Код, формулировка индикатора	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), характеризующие этапы формирования компетенций, индикаторов
<i>Компетенция: УК-1</i> Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	ИД-1 ук 1. Анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними.	Формулирует актуальность, концепцию, цель проекта, определяет задачи, обеспечивающих ее достижение, и определяет ожидаемые результаты проекта в полном объеме
	ИД-2 ук 1. Осуществляет поиск вариантов решения проблемной ситуации, определяет в рамках выбранного алгоритма задачи, подлежащие дальнейшей детальной разработке, предлагает способы их решения	Организует разработку плана действий по достижению цели проекта, выбирает оптимальные способы решения задач, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений, в полном объеме
	ИД-3 ук 1. Разрабатывает стратегию достижения поставленной цели как последовательность шагов, предвидя их последствия и влияние на результат планируемой деятельности, на взаимоотношения ее участников	В полном объеме обеспечивает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, задачами, сроками и затратами, с учетом имеющихся условий и ресурсов, в том числе с использованием цифровых инструментов
<i>Компетенция: УК-3</i> Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая	ИД-1 участвует в межличностном и групповом взаимодействии, используя инклюзивный подход, эффективную коммуникацию, методы командообразования и командного взаимодействия при	Иницирует межличностное и групповое взаимодействие, организует выработку командной стратегии, используя эффективную коммуникацию, методы

командную стратегию для достижения поставленной цели	совместной работе в рамках поставленной задачи.	командообразования и командного взаимодействия для достижения поставленной цели
	ИД-2 обеспечивает работу команды для получения оптимальных результатов совместной работы, с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта.	В полном объеме обеспечивает работу команды для достижения цели с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта
	ИД-3 обеспечивает выполнение поставленных задач на основе мониторинга командной работы и своевременного реагирования на существенные отклонения.	Организует обсуждение идей, планирует командную работу, распределяет поручения и делегирует полномочия членам команды, контролирует и корректирует результаты командной работы, своевременно реагируя на существенные отклонения.
<i>Компетенция: ПК-1</i> Способен демонстрировать собственную профессиональную компетентность в сфере современных научных достижений по профилю осваиваемой образовательной программы	ИД-1 ПК-1 Проводит анализ современного состояния педагогической науки и практики по профилю осваиваемой образовательной программы	Проводит мониторинговые исследования, использует технологии, позволяющие решать диагностические задачи в образовании.
	ИД-2 ПК-1 Оценивает структуру, содержание, задачи профессиональной деятельности с учетом различных профессиональных контекстов с позиций современных научных достижений	Реализует информационно-коммуникационные технологии при оценке образовательных результатов обучающихся, программы целенаправленной деятельности по преодолению образовательных дефицитов обучающихся.
	ИД-3 ПК-1 Проектирует профессиональную деятельность на основе современных научных достижений и примеров образовательной практики	Использует адекватные методы контроля и оценки образовательных результатов обучающихся

4. Объем учебной дисциплины (модуля) и формы контроля

Объем занятий: всего: 4 з.е. 144 акад.ч.	ОФО, в акад. часах
Контактная работа:	18,0
Лекции/из них практическая подготовка	
Лабораторных работ/из них практическая подготовка	
Практических занятий/из них практическая подготовка	18,0
Самостоятельная работа	72,0
Формы контроля	
Экзамен 1 семестр	54,0

* Дисциплина (модуль) предусматривает применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием количества часов и видов занятий

№	Раздел (тема) дисциплины и краткое содержание		очная форма			Формы текущего контроля
			Контактная работа обучающихся с преподавателем /из них в форме практической подготовки, часов			
			Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа,	
1	Игра и игровые технологии в образовании и воспитании Культурно-историческая природа игры. Теории игры (Й. Хёйзинга, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин). Игра как ведущий вид деятельности на разных возрастных этапах. Функции игры в обучении и воспитании: развивающая, коммуникативная, диагностическая, терапевтическая. Классификация игровых технологий: дидактические, сюжетно-ролевые, иммерсивные, арт-терапевтические игры. Отличие игры от игровой оболочки. Роль игры в развитии креативного мышления и навыков самовыражения, необходимых для деятельности в сфере дизайна и креативных индустрий.	ИД-1 _{ук-1} ИД-1 _{ук-3} ИД-1 _{ПК-3}		2,0	72,0	Собеседование

2	<p>Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости</p> <p>Сущность геймификации: внедрение игровых элементов в неигровой контекст. Отличие геймификации от полномасштабной игры, симуляции и игрофикации.</p> <p>Условия уместности применения геймификации в образовательном процессе: соответствие целям обучения, возрастным особенностям, специфике креативной деятельности.</p> <p>Границы применимости: когда игра мешает восприятию искусства и авторского замысла.</p> <p>Баланс между «обучающей математикой» геймификации и свободой творчества. Анализ неудачных кейсов геймификации в арт-образовании.</p>	ИД-2 _{ук-1} ИД-2 _{ук-3} ИД-2 ПК-3		2,0		
---	--	--	--	-----	--	--

3	<p>Геймификация как структура и процесс. Пирамида геймификации. Шестиэтапная схема геймификации</p> <p>Геймификация как структура и динамический процесс. Пирамида геймификации К. Вербаха: динамики, механики, компоненты. Разбор слоев пирамиды применительно к образовательному дизайну (создание курса по истории искусств, обучению графическому дизайну).</p> <p>Шестиэтапная схема геймификации: определение бизнес-целей (образовательных результатов), описание целевого поведения игроков, моделирование типов игроков (по Р. Бартлу), проектирование циклов активности, учет фактора удовольствия, работа с инструментарием. Пошаговое проектирование геймифицированной программы творческого модуля.</p>	ИД-3 <small>ук-1</small> , ИД-3 <small>ук-3</small> ИД-3 <small>ПК-3</small>		2,0		
---	--	--	--	-----	--	--

4	<p>Геймификация и мотивация Взаимосвязь геймификации и психологии мотивации. Теория самодетерминации (автономия, компетентность, связанность) как фундамент игрового вовлечения. Внешняя и внутренняя мотивация в креативном образовании: опасность переключения внимания с творческого процесса на «зарабатывание очков». Мотивационный дизайн: как с помощью игровых элементов (бейджи, рейтинги, сюжетные линии) стимулировать художественный поиск, насмотренность и проектную активность студентов.</p>	ИД-1 _{ук-1} ИД-1 _{ук-3} ИД-1 ПК-3		2,0		
---	--	--	--	-----	--	--

5	<p>Факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации в образовании</p> <p>Анализ «темной стороны» геймификации. Факторы риска: формальное накопление баллов, подмена целей обучения игровой активностью (симуляция знания), эксплуатация дофаминовых циклов, повышение тревожности из-за публичных рейтингов. Последствия поверхностного подхода: утрата глубины переживания произведения искусства, клиповое мышление, снижение самооценки у творчески одаренных, но медлительных учеников. Нежелательные эффекты: нечестная конкуренция, обесценивание авторского продукта, сопротивление «игромании» со стороны обучающихся. Разработка чек-листа этической безопасности геймификации в педагогическом дизайне.</p>	ИД-2 _{ук-1} ИД-2 _{ук-3} ИД-2 ПК-3		2,0		
---	---	--	--	-----	--	--

6	<p>Педагогический дизайн: геймификация процессов и инструменты</p> <p>Интеграция геймификации в систему педагогического дизайна (ISD). Модели ADDIE и SAM в контексте создания игровых образовательных продуктов. Инструменты геймификации: нарратив (сторителлинг), квесты, челленджи, обратная связь в реальном времени.</p> <p>Проектирование геймифицированных процессов: от структуры лекции-расследования до семестрового игрового марафона. Разработка геймифицированных шаблонов для преподавания креативных дисциплин (дизайна, арт-практик, медиа).</p>	ИД-3 <small>ук-1</small> , ИД-3 <small>ук-3</small> ИД-3 <small>ПК-3</small>		2,0		
---	---	--	--	-----	--	--

7	<p>Дизайнерское мышление и геймификация</p> <p>Пересечение концепций дизайн-мышления и геймификации. Эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототипирование, тестирование как игровые этапы. Карта эмпатии и CJM (Customer Journey Map) игровой образовательной среды. Применение методов латерального мышления и визуализации для создания нелинейных игровых сценариев в обучении. Игровое моделирование как способ решения педагогических проблемных ситуаций («серьезные игры» в подготовке педагогов креативных индустрий).</p>	ИД-3 _{ук-1} , ИД-3 _{ук-3} ИД-3 _{ПК-3}		2,0		
---	--	--	--	-----	--	--

8	<p>Игра как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов</p> <p>Игра как самостоятельный вид развивающей деятельности в онтогенезе.</p> <p>Особенности игровой деятельности дошкольников, младших школьников, подростков и студентов творческих специальностей.</p> <p>Эволюция игры от предметной к сюжетно-ролевой и проектной. Игра и «взрослый» дизайн-мыслительный процесс: общие корни.</p> <p>Использование понимания возрастной психологии игры для точной калибровки игровых механик при создании образовательных продуктов для разных аудиторий (от детских школ искусств до магистратуры).</p>	ИД-2 _{ук-1} ИД-2 _{ук-3} ИД-2 _{ПК-3}		2,0		
---	--	--	--	-----	--	--

9	<p>Системный подход в геймификации:</p> <p>возможность достижения целей разными способами</p> <p>Системный подход в образовании:</p> <p>вариативность путей достижения учебных целей. Проектирование геймифицированной системы, предоставляющей студенту свободу выбора траектории (нелинейные сценарии, открытые миры заданий, сторителлинг с разными концовками).</p> <p>Обеспечение «контролируемой спонтанности» в креативном обучении:</p> <p>возможность достижения результата разными художественными способами. Балансировка игровой системы: математические методы расчета сложности, награды и времени. Сборка итогового прототипа геймифицированного образовательного модуля.</p>	ИД-3 _{ук-1} , ИД-3 _{ук-3} ИД-3 _{ПК-3}		2,0		
	ИТОГО за 1 семестр			18,0	72,0	
	ИТОГО			18,0	72,0	

6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине (модулю) базируется на перечне осваиваемых компетенций с указанием индикаторов. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения запланированных результатов обучения. ФОС включает в себя:

- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций (включаются в методические указания по тем видам работ, которые предусмотрены учебным планом и предусматривают оценку сформированности компетенций);
- типовые оценочные средства, необходимые для оценки знаний, умений и уровня сформированности компетенций.

ФОС является приложением к данной программе дисциплины (модуля).

7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Приступая к работе, каждый студент должен принимать во внимание следующие положения.

Дисциплина (модуль) построена по тематическому принципу, каждая тема представляет собой логически завершённый раздел.

Практические занятия проводятся с целью закрепления усвоенной информации, приобретения навыков ее применения при решении практических задач в соответствующей предметной области (*включается при наличии соответствующих занятий*).

Для успешного освоения дисциплины, необходимо выполнить все виды самостоятельной работы, используя рекомендуемые источники информации.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1.1. Перечень основной литературы:

1. Технологии активного и интерактивного обучения в современном образовании : учебное пособие для студентов вузов : [16+] / авт.-сост. С. А. Ермолаева, Т. В. Яковлева ; под ред. С. А. Ермолаевой ; Государственный социально-гуманитарный университет. – Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2022. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699642> (дата обращения: 15.04.2023). – ISBN 978-5-98492-521-1. – Текст : электронный

2. Ушаков, Д. В. Психология интеллекта и одаренности / Д. В. Ушаков. – Психология интеллекта и одаренности, 2022-09-26. – Электрон. дан. (1 файл). – Москва : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. – 464 с. – электронный. – Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. – ISBN 978-5-9270-0218-4, экземпляров неограничено.

8.1.2. Перечень дополнительной литературы:

1. Колокольникова, А. И. Базовый инструментарий Moodle для развития системы поддержки обучения : практическое пособие : [16+] / А. И. Колокольникова. – Изд. 2-е. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2020. – 292 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596688> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1543-6. – DOI 10.23681/596688. – Текст : электронный.

2. Чельшева, И. В. Использование игровых технологий в социально-культурной деятельности на материале медиакультуры / И. В. Чельшева, Е. В. Мурюкина ; под ред. И. В. Чельшевой. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 147 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=458619> (дата обращения: 15.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9092-5. – DOI 10.23681/458619. – Текст : электронный

8.2. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Методические рекомендации к самостоятельной работе, учебно-методическое пособие к практическим занятиям.

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. <http://biblioclub.ru/>- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» - учебные, научные издания, первоисточники, художественные произведения различных издательств. Журналы. Мультимедийная коллекция: аудиокниги, аудиофайлы, видеокурсы, экспресс-подготовка к экзаменам, презентации, тесты, цифровые карты, онлайн-энциклопедии, словари

2. <http://diss.rsl.ru/>- Электронная библиотека диссертаций Российской государственной библиотеки (ЭБД РГБ)

3. <http://enc.biblioclub.ru/>- Энциклопедиум [энциклопедии, словари, справочники] - справочный портал

4. <http://gramota.ru/>- ГРАМОТА.РУ - справочно-информационный интернет-портал

5. <http://school-collection.edu.ru/> - Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов - для преподавания и изучения учебных дисциплин начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования

6. <http://uisrussia.msu.ru/>- Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ)

7. <http://window.edu.ru/> - Единое окно доступа к образовательным ресурсам - федеральная информационная система открытого доступа к интегральному каталогу образовательных интернет-ресурсов и к электронной библиотеке учебно-методических материалов для всех уровней образования: дошкольное, общее, среднее профессиональное, высшее, дополнительное

8. <http://www.edu.ru/> - Федеральный портал «Российское образование»

9. <http://www.fgosvo.ru/>- Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - официальный сайт

10. <http://www.iprbookshop.ru/>- Электронно-библиотечная система IPRbooks

11. <http://www.lexed.ru/>- Федеральный центр образовательного законодательства - официальный сайт

12. <https://cyberleninka.ru/>- КиберЛенинка - научная электронная библиотека (журналы)

13. <https://edu.gov.ru/> - Министерство просвещения Российской Федерации - официальный сайт

14. <https://openedu.ru/> - Национальная платформа открытого образования

15. <https://www.scopus.com/search/form.uri?display=basic/> Международная реферативная и справочная база данных научного цитирования «Scopus» - крупнейшая в мире единая реферативная база данных

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

При чтении лекций используется компьютерная техника, демонстрации презентационных мультимедийных материалов. На семинарских и практических занятиях студенты представляют презентации, подготовленные ими в часы самостоятельной работы.

Информационные справочные системы:

Информационно-справочные и информационно-правовые системы, используемые при изучении дисциплины:

1	ЭБС «Университетская библиотека онлайн». Договор № 128-04/16 от 23.05.2016 (базовая коллекция). Организация: ООО «Директ-Медиа». Срок действия договора: 23.05.2016 г. – 23.05.2019 г. Обновлено 13.05.2019 http://biblioclub.ru
---	---

2	Электронно-библиотечная система IPRbooks. Договор № 2039/16 от 27.04.2016 (базовая коллекция). Организация: ООО «Ай Пи Эр Медиа». Срок действия договора: 06.06.2016г. – 06.06.2019 г. Обновлено 13.05.2019 http://www.iprbookshop.ru
---	---

Программное обеспечение:

- 1 Альт Рабочая станция 10
- 2 Альт Рабочая станция К
- 3 Альт «Сервер»
- 4 Пакет офисных программ - Р7-Офис

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Практические занятия	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, оснащенная мультимедийным оборудованием и техническими средствами обучения.
Самостоятельная работа	Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и возможностью доступа к электронной информационно-образовательной среде университета
Практическая подготовка	Осуществляется в структурных подразделениях университета и (или) в организациях, осуществляющих деятельность по профилю соответствующей образовательной программы, в том числе ее структурном подразделении

11. Особенности освоения дисциплины (модуля) лицами с ограниченными возможностями здоровья

Обучающимся с ограниченными возможностями здоровья предоставляются специальные учебники, учебные пособия и дидактические материалы, специальные технические средства обучения коллективного и индивидуального пользования, услуги ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь, а также услуги сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Освоение дисциплины (модуля) обучающимися с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися, а также в отдельных группах.

Освоение дисциплины (модуля) обучающимися с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

В целях доступности получения высшего образования по образовательной программе лицами с ограниченными возможностями здоровья при освоении дисциплины (модуля) обеспечивается:

- 1) для лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению:
 - присутствие ассистента, оказывающий студенту необходимую техническую помощь с учетом индивидуальных особенностей (помогает занять рабочее место, передвигаться, прочитать и оформить задание, в том числе, записывая под диктовку),
 - письменные задания, а также инструкции о порядке их выполнения оформляются увеличенным шрифтом,
 - специальные учебники, учебные пособия и дидактические материалы (имеющие крупный шрифт или аудиофайлы),
 - индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс,

- при необходимости студенту для выполнения задания предоставляется увеличивающее устройство;

2) для лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху:

- присутствие ассистента, оказывающий студенту необходимую техническую помощь с учетом индивидуальных особенностей (помогает занять рабочее место, передвигаться, прочитать и оформить задание, в том числе, записывая под диктовку),

- обеспечивается наличие звукоусиливающей аппаратуры коллективного пользования, при необходимости обучающемуся предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;

- обеспечивается надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации;

3) для лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата (в том числе с тяжелыми нарушениями двигательных функций верхних конечностей или отсутствием верхних конечностей):

- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или надиктовываются ассистенту;

- по желанию студента задания могут выполняться в устной форме.

12. Особенности реализации дисциплины с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

Согласно части 1 статьи 16 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» под *электронным обучением* понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников. Под *дистанционными образовательными технологиями* понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Реализация дисциплины может быть осуществлена с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения полностью или частично. Компоненты УМК дисциплины (рабочая программа дисциплины, оценочные и методические материалы, формы аттестации), реализуемой с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения, содержат указание на их использование.

При организации образовательной деятельности с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения могут предусматриваться асинхронный и синхронный способы осуществления взаимодействия участников образовательных отношений посредством информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

При применении дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в расписании по дисциплине указываются: способы осуществления взаимодействия участников образовательных отношений посредством информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (ВКС-видеоконференцсвязь, ЭТ – электронное тестирование); ссылки на электронную информационно-образовательную среду СКФУ, на образовательные платформы и ресурсы иных организаций, к которым предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет»; для синхронного обучения - время проведения онлайн-занятий и преподаватели; для асинхронного обучения - авторы онлайн-курсов.

При организации промежуточной аттестации с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения используются Методические

рекомендации по применению технических средств, обеспечивающих объективность результатов при проведении промежуточной и государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета и программам магистратуры с применением дистанционных образовательных технологий (Письмо Минобрнауки России от 07.12.2020 г. № МН-19/1573-АН "О направлении методических рекомендаций").

Реализация дисциплины с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий осуществляется с использованием электронной информационно-образовательной среды СКФУ, к которой обеспечен доступ обучающихся через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет», или с использованием ресурсов иных организаций, в том числе платформ, предоставляющих сервисы для проведения видеоконференций, онлайн-встреч и дистанционного обучения (МТС-Линк), а также с использованием возможностей социальных сетей для осуществления коммуникации обучающихся и преподавателей

Учебно-методическое обеспечение дисциплины, реализуемой с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, включает представленные в электронном виде рабочую программу, учебно-методические пособия или курс лекций, методические указания к выполнению различных видов учебной деятельности обучающихся, предусмотренных дисциплиной, и прочие учебно-методические материалы, размещенные в информационно-образовательной среде СКФУ.