

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Факультет культуры и искусств

Кафедра культуроведения и социокультурных проектов

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета



Т. М. Кожевникова

«05» июля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.06.2 Педагогические концепции цифрового досуга

Направление подготовки/специальность: 51.03.03 - Социально-культурная деятельность

Профиль/направленность/специализация: Менеджмент социально-культурной деятельности

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2021

Тамбов, 2022

Автор программы:

Доктор педагогических наук, профессор Долженкова Марина Игоревна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «06» декабря 2017 г. № 1179).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры культуроведения и социокультурных проектов «21» июня 2021 г. Протокол № 11

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «05» июля 2021 г. № 8.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавра.....	5
3. Объем и содержание дисциплины.....	5
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	8
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	19
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	20
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	22

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- организационно-управленческий
- педагогический

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сферах: 01 Образование и наука (в сфере дошкольного, начального общего, среднего общего образования, дополнительного образования детей и взрослых), 03 Социальное обслуживание (в сфере социального обеспечения; в сфере удовлетворения культурных потребностей социально незащищенных групп населения посредством приобщения к социально-культурной деятельности)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	Анализирует и применяет педагогические концепции цифрового досуга

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения					
		Очная (семестр)			Заочная (семестр)		
		1	2	7	1	2	7
1	Зарубежные технологии онлайн-досуга			+			+
2	История (история России, всеобщая история)		+			+	
3	Клубная культура виртуального пространства			+			+
4	Мир, общество, человек	+	+		+	+	
5	Философия		+			+	

6	Этнокультурные технологии в сфере досуга			+			+
---	--	--	--	---	--	--	---

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Педагогические концепции цифрового досуга» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность.

Дисциплина «Педагогические концепции цифрового досуга» изучается в 7 семестре.

3.Объем и содержание дисциплины

3.1.Объем дисциплины: 2 з.е.

Очная: 2 з.е.

Заочная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)	Заочная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	72	72
Контактная работа	48	20
Лекции (Лекции)	16	10
Практические (Практ. раб.)	32	10
Самостоятельная работа (СР)	24	48
Зачет	-	4

3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.						Формы текущего контроля
		Лекции		Практ. раб.		СР		
		О	З	О	З	О	З	
7 семестр								
1	Цифровая трансформация социально-культурной деятельности.	4	2	8	2	6	12	Опрос; Подготовка и защита медиапрезентации
2	Инструменты создания цифровых досуговых ресурсов и системы управления социально-культурной деятельностью.	4	3	8	3	6	12	Подготовка и защита медиапрезентации; Опрос; Внутренние тестирование
3	Реализация современных технологий социально-культурной деятельности с использованием ИТ	4	2	8	2	6	12	Опрос; Подготовка и защита медиапрезентации

4	Тенденции цифровизации досуга.	4	3	8	3	6	12	Подготовка и защита медиапрезентации; Опрос; Внутренние тестирование
---	--------------------------------	---	---	---	---	---	----	--

Тема 1. Цифровая трансформация социально-культурной деятельности. (УК-5)

Лекция.

Проект «Цифровая культура» в РФ. Задачи проекта: создание в домах культуры, библиотеках и музеях 500 виртуальных концертных залов, оснащенных мультимедийным оборудованием и быстрым интернетом; оснащение цифровыми гидами 450 экспозиций в национальных и региональных музеев; осуществление 600 онлайн-трансляций знаковых концертов и театральных постановок, экскурсий по крупнейшим выставкам; обеспечение условий доступа к услугам культуры для 30 млн человек; оцифровка 48 тыс. книжных памятников, способствующая сохранению и доступности уникального литературного наследия страны. Базовая модель компетенций для цифровой культуры – новый социальный вызов сфере культуры и досуга. Ключевые направления цифрового развития сферы досуга: развитие VR-технологий; шопстриминг — трансляция процесса похода по магазинам (на стыке электронной торговли, видеостриминга, VR и социальных сетей) ; цифровые компаньоны (умные помощники полноценные виртуальные друзья для общения); защитные капсулы (закрытые места с очищенным воздухом и общей атмосферой безопасности); видеоменторы (просмотр у видеостримов не только с целью развлечься, но и чтобы подтянуть иностранный язык, прослушать лекцию или просто послушать умного человека); робототорговля (онлайн-торговля с использованием роботов-доставщиков); «ментальный массаж» (инфраструктура для успокоения человеческой психики); открытые данные (расширение спектра открытой информации); дополнительная консультация (коучинг по проблемам развития досуговых хобби); виртуальная статусность (создание статусных фотографий посредством фоторедактора). Развитие видеостриминга. Расширение технологий для удаленных работы и учебы, разного рода облачные решения для дистанционного взаимодействия, интернет-торговля, цифровые видеосервисы.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения:

- 1.Основные задачи и показатели национального проекта «цифровая культура»
- 2.Базовая модель компетенций специалиста для цифровой культуры
- 3.Ключевые направления цифрового развития сферы досуга
- 4.Перспективы развития видеостриминга, VR технологий и социальных сетей в сфере социально-культурной деятельности

Задания для самостоятельной работы.

Задания для самостоятельной работы

Индивидуальное задание «Организация процессов цифрового проектирования в системе социально-культурной деятельности» предусматривает демонстрацию студентом освоенного умения применять современные инструменты и методы управления цифровым творческо-производственным процессом. Студент самостоятельно выбирает тип учреждения культуры и направление социально-культурной деятельности.

Обязательные разделы индивидуального задания:

1. Существующие подходы к организации творческо-производственных процессов.
2. Основные задачи и процессы на стадиях жизненного цикла социально-культурного проекта.
4. Задачи и содержание командной работы по реализации цифрового проектирования в сфере досуга.

Тема 2. Инструменты создания цифровых досуговых ресурсов и системы управления социально-культурной деятельностью. (УК-5)

Лекция.

Методика разработки и оценки качества цифровых досуговых ресурсов. Этапы разработки цифровых досуговых ресурсов. Значение этапов внешнего проектирования и разработки технического задания. Принципы разработки ЦДР. Методы оценки качества цифровых досуговых ресурсов: экспертные методы, аналитические. Назначение оценки качества ЦДР. Критерии оценки качества ЦДР: санитарно-гигиенические, технико-технологические, развивающие, эргономические, требования системно-деятельностного подхода. Программные средства визуализации информации. Инструменты формирующего оценивания. Ментальные карты: понятие, назначение, функциональные возможности. Программы для создания интеллект-карт. Системы управления социально-культурной деятельностью. Инструменты разработки онлайн-программ. Платформы для проведения вебинаров.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Методика разработки цифровых досуговых ресурсов.
2. Принципы разработки цифровых досуговых ресурсов.
3. Методы и критерии оценки качества цифровых досуговых ресурсов
4. Программные средства визуализации информации.
5. Ментальные карты: понятие, назначение, функциональные возможности.
6. Системы управления социально-культурной деятельностью.
7. Инструменты разработки онлайн-программ и платформы для проведения вебинаров.

Задания для самостоятельной работы.

Задания для самостоятельной работы

Индивидуальное задание представляет собой отчет о проведенном студентом самостоятельном исследовании и содержит разработанные студентом технические задания на цифровизацию технологии социально-культурной деятельности. Тема индивидуального задания формулируется студентом самостоятельно и согласуется с преподавателем.

Тема 3. Реализация современных технологий социально-культурной деятельности с использованием ИТ (УК-5)

Лекция.

Современные интерактивные технологии социально-культурной деятельности. Педагогические возможности и методические условия применения инновационных ИТ технологий досуга, ориентированных на широкое использование цифровых инструментов и электронных досуговых ресурсов. Сетевые сообщества в сфере досуга. Электронное портфолио участника социально-культурной деятельности как средство самопрезентации, как средство саморазвития. Формирование навыков регистрации, заполнения собственного портфолио и взаимодействия с коллегами. Понятие сетевых клубных досуговых сообществ. Существующие профессиональные социальные сети в социально-культурной деятельности. Возможности сетевого взаимодействия с коллегами из других учреждений культуры. Применение методов геймификации в процессе досуговой деятельности. Понятие геймификации. История возникновения и предпосылки. Опыт применения геймификации в сфере корпоративного досуга, в работе организаций культуры и дополнительного образования.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Современные интерактивные технологии социально-культурной деятельности.
2. Педагогические возможности и методические условия применения инновационных ИТ технологий досуга
3. Сетевые сообщества в сфере досуга.
4. Электронное портфолио участника социально-культурной деятельности как средство самопрезентации, как средство саморазвития
5. Понятие сетевых клубных досуговых сообществ.
6. Существующие профессиональные социальные сети в социально-культурной деятельности.

7. Возможности сетевого взаимодействия с коллегами из других учреждений культуры.

8. Применение методов геймификации в процессе досуговой деятельности.

Задания для самостоятельной работы.

Задания для самостоятельной работы

1. Создайте модель информационно-коммуникационного обеспечения деятельности учреждения культуры, выделив в нем кадровый состав, их должностные обязанности.
2. Разработайте план проведения вебинара для пользователей учреждения культуры на заданную тему.
3. Проведите анализ программного средства планирования досуговых мероприятий с использованием ИКТ в социально-культурной деятельности.

Тема 4. Тенденции цифровизации досуга. (УК-5)

Лекция.

3D-моделирование как инструмент проектирования досуговых программ. Игровая индустрия: тандем художников и программистов. Моделирование и анимация трехмерных моделей видеоигр. Принципы концептуального дизайна и анимации, проектирование и создание игровых персонажей видеоигр. Методы искусственного интеллекта в современной социально-культурной деятельности. Методы искусственного интеллекта как способ преодоления фундаментальных проблем современной социально-культурной деятельности. Адаптивное построение индивидуальных развивающих траекторий в процессе досуговой деятельности. Автоматическая оценка качества творческих работ участников. Анализ обратной связи от участников и контроль процесса педагогического воздействия на основе обработки текстовой информации из социальных сетей и образовательных форумов. Применение интеллектуальных диалоговых систем в процессе досуговой деятельности для ответов на вопросы по интересующим проблемам, увлечениям и решения организационных проблем.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. 3D-моделирование как инструмент проектирования досуговых программ.
2. Игровая индустрия: моделирование и анимация трехмерных видеоигр.
3. Методы искусственного интеллекта в современной социально-культурной деятельности.
4. Адаптивное построение индивидуальных развивающих траекторий в процессе досуговой деятельности.
5. Применение интеллектуальных диалоговых систем в процессе досуговой деятельности

Задания для самостоятельной работы.

Задания для самостоятельной работы

1. Проведите анализ программных средств подготовки сценарно-методических материалов (офисные технологии, сетевые технологии).
2. Проведите анализ программных средств управления творческо-производственным процессом.
3. Создайте модель информационно-коммуникационного обеспечения деятельности учреждения культуры.
4. Обоснуйте положительные и отрицательные стороны использования современных информационных технологий с точки зрения психологии.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

7 семестр

- посещаемость – 10 баллов
- текущий контроль – 80 баллов
- контрольные срезы – 2 срезов по 5 баллов каждый

- премиальные баллы – 20 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Цифровая трансформация социально-культурной деятельности.	Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>
2.	Инструменты создания цифровых досуговых ресурсов и системы управления социально-культурной деятельностью.	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>

		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи</p>
		Внутреннее тестирование(контрольный срез)	5	<p>90% и выше правильных ответов – 5 баллов</p> <p>70-89% правильных ответов – 4 балла</p> <p>50-69% правильных ответов – 3 балла</p> <p>30-49% правильных ответов – 2 балла</p> <p>10-29% правильных ответов – 1 балл</p>
		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
3.	Реализация современных технологий социально-культурной деятельности с использованием ИТ	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>

4.	Тенденции цифровизации досуга.	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>
		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		Внутреннее тестирование(контрольный срез)	5	<p>90% и выше правильных ответов – 5 баллов</p> <p>70-89% правильных ответов – 4 балла</p> <p>50-69% правильных ответов – 3 балла</p> <p>30-49% правильных ответов – 2 балла</p> <p>10-29% правильных ответов – 1 балл</p>
5.	Посещаемость		10	Присутствие на занятии
6.	Премиальные баллы		20	за результативное участие в проектах, конференциях и другие формы активности в процессе изучения дисциплины с указанием баллов за каждый вид активности
7.	Индивидуальные задания, с помощью которых можно набрать дополнительные баллы		50	Подготовка аналитического обзора по результатам социально-культурного проектирования
8.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Внутреннее тестирование

Тема 2. Инструменты создания цифровых досуговых ресурсов и системы управления социально-культурной деятельностью.

Тестовые задания

1. Что такое облачные технологии?

- A. Технологии передачи данных, которые используют спутники, находящиеся в стратосфере
- B. Технологии передачи неупорядоченных данных
- C. Технологии хранения и обработки информации на удаленных серверах

2. Какие из перечисленных программ являются браузерами?

- A. MS Word
- B. Firefox
- C. Telegram
- D. Google Chrome
- E. MS PowerPoint
- F. TeamViewer

3. Что из перечисленного не относится к современным IT трендам в социально-культурной сфере?

- 1. Разработка и внедрение систем искусственного интеллекта для планирования индивидуальных образовательных траекторий
- 2. Накопление и обработка Big Data с целью выявления закономерностей освоения учебных курсов
- 3. Создание массовых онлайн-курсов
- 4. Переход от индивидуальных образовательных траекторий, построенных на дисциплинарном подходе, к массовому образованию в больших группах

4. Какие из перечисленных ниже сервисов не являются частью сервисов Google (или Google Drive)?

- 1. Hangouts
- 2. Class
- 3. Plus
- 4. Forms

5. Какие варианты сбора информации (ответов) существуют в Google Forms ?

- 1. Предложение
- 2. Абзац
- 3. Раскрывающийся список
- 4. Сетка флажков
- 5. Шкала показателей

6. Что из перечисленного НЕ относится к LMS-системам?

- 1. Moodle
- 2. Canvas
- 3. Coursera
- 4. Stepik
- 5. Opal

7. Процесс для ускорения темпов развития культуры, улучшения качества жизни наших граждан?

- Цифровизация
- Развитие

- Информатизация
- Компьютеризация
- Технологизация

1 1. **Blockchain - это...**

- Список блоков
- Количество блоков
- Структура блоков
- Начало блоков
- Качество блоков

9. Укажите четыре фундаментальных этапа становления и развития электронного правительства:

- Информационный
- Интерактивный
- Транзакционный
- Трансформационный
- Сравнительный

10. Компетенции, которые позволят сохраниться части существующих профессий в цифровой экономике – это...

- а) коммуникационные компетенции;
- б) компетенции управления людьми;
- в) творческие (креативные) компетенции;
- г) управление на основе данных;
- д) цифровые компетенции.

11. Тренды, связанные с цифровым досугом – это...

- а) старение населения и экстремальное долголетие;
- б) цифровой мир;
- в) повышение интеллектуальности систем и машин;
- г) суперструктурированные организации;
- д) новые медиа;
- е) глобально взаимосвязанный мир;
- ж) появление государственных барьеров с целью повышения информационной безопасности.

12 Компетенции, которые напрямую определяются укладом цифрового досуга, – это...

- а) экзистенциальные компетенции и метанавыки;
- б) кросс-контекстные компетенции;
- в) контекстные и профессиональные компетенции.

13. Компетенции, которым необходимо будет постоянно учиться вследствие частого изменения требований к ним в условиях цифрового досуга, – это...

- а) экзистенциальные компетенции и метанавыки;
- б) кросс-контекстные компетенции;
- в) контекстные и профессиональные компетенции.

14. Компетенции, которые следует отнести к экзистенциальным и метанавыкам, – это...

- а) саморазвитие;
- б) финансовая грамотность;
- г) грамотность устной и письменной речи;

- д) экологическая грамотность;
- е) анализ данных;
- ж) виртуальное сотрудничество;
- з) экологическое мышление;
- и) управление людьми.

15. Компетенции, которые следует отнести к кросс-контекстным, – это...

- а) саморазвитие;
- б) финансовая грамотность;
- в) грамотность устной и письменной речи;
- г) экологическая грамотность;
- д) анализ данных;
- е) виртуальное сотрудничество;
- ж) экологическое мышление;
- з) управление людьми.

Тема 4. Тенденции цифровизации досуга.

Тестовые задания

1. Целью «практической» теории медиаобразования является:

- а. оказание помощи учащимся «правильно читать» медиатексты;
- б. обучение людей языку медиа;
- в. обучение школьников, студентов, учителей использовать медиааппаратуру;
- г. помощь учащимся в понимании возможностей медиа как средства оптимизации процесса получения новой информации.

2. Семиотическую теорию медиаобразования поддерживали:

- а. К. Метц и Д. Шретер;
- б. К. Метц и Р. Барт;
- в. Д. Шретер и Р. Барт;
- г. А. Шариков и Э. Хэйли.

3. Укажите теорию, которую можно отнести к «аналитическому» подходу в медиаобразовании:

- а. теория развития критического мышления;
- б. "экологическая" теория;
- в. идеологическая теория;
- г. культурологическая теория.

4. Консервативный сценарий реакции образовательной системы будущего на требования медиаобщества предполагает:

- а. развитие медиа как коммуникационной формы обучения, служащей основой самостоятельного моделирования многих образовательных процессов, которые необходимы для противодействия вызовам современного информационного общества;
- б. включение мультимедиа в традиционные формы преподавания;
- в. малый интерес преподавателей к техническому прогрессу и возможностям электронных медиа.

5. Медиаобразование (по мнению Л. Мастермана) – это:

- а. процесс оценки произведений медиакультуры;
- б. процесс исследования произведений медиакультуры;
- в. процесс отбора и внедрения в традиционное обучение медиатекстов;
- г. online - взаимодействие через компьютер.

6. Критическое отношение к использованию медиа с целью воспитания граждан, способных высказать собственные суждения на основе полученной и усвоенной информации – это:

- а. интерактивность;

- б. медиакомпетентность;
- в. мультимедийность;
- г. интернетизация.

7. Под мультимедийностью понимают:

- а. представление объектов и процессов во всех известных формах;
- б. технические средства создания, тиражирования, хранения, распространения, обмена информацией между субъектом - автором сообщения и объектом - массовой аудиторией;
- в. автоматизацию рутинных операций;
- г. возможность прямого общения, своевременность и скорость представления информации и контроля за состоянием процесса.

8. Верны ли следующие утверждения?

- 1) Медиапедагогика - педагогически ориентированная область знания и практики, связанная с различными медиа
- 2) Медиапедагогика - специальная отрасль педагогики, то есть наука о медиаобразовании и медиаграмотности, раскрывающая закономерности развития личности в процессе медиаобразования.

- а. Оба высказывания верны;
- б. оба высказывания неверны;
- в. верно только высказывание (1);
- г. верно только высказывание (2).

9. Классификация медиа на виды (получение информации, образование, общение, решение бытовых проблем, развлечение, социальное управление) имеет в качестве основания:

- а. тип основного средства;
- б. канал восприятия;
- в. цели и функции использования;
- г. содержание информации.

10. Деятельностный компонент в структуре готовности педагога к использованию электронных медиа в учебно-воспитательном процесс - это:

- а. умение работать с различными электронными средствами и создавать собственные медиапродукты в учебных целях;
- б. знание возможностей и технических характеристик современных медиа, психолого-педагогических особенностей и способов их использования;
- в. целенаправленное применение готовых медиапродуктов в процессе преподавания учебной дисциплины;
- г. формирование у педагога интереса к современным техническим достижениям, адекватного представления о своей новой профессиональной роли в современных условиях.

11. В качестве средств невербальной коммуникации в интернете можно использовать:

- а. чаты
- б. эмодзи
- в. микроблоги

г. акронимы

12. Выберите наиболее полный список моделей смешанного обучения:

- а. ротация лабораторий,
- б. ротация станций,
- в. перевернутая классная комната,
- г. гибкое обучение,
- д. обогащенная виртуальность

13. Какое из понятий согласно ФЗ № 149-ФЗ определено как «процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов»?

1. Информационные методы
2. Информационные технологии
3. Цифровые технологии
4. Цифровизация
5. Информационная система

14. Какими тремя свойствами характеризуются Большие данные

1. Большой объем
2. Привязка к карте
3. Большая скорость накопления
4. Многообразие
5. Альтернативность
6. Однообразие

15. Какие виды цифрового контента существуют на сегодняшний день?

1. Текстовый
2. Видео
3. Математический
4. Аналоговый
5. Аудио
6. Интерактивный
7. Базовый

Опрос

Тема 1. Цифровая трансформация социально-культурной деятельности.

Вопросы для обсуждения:

1. Основные задачи и показатели национального проекта «цифровая культура»
2. Базовая модель компетенций специалиста для цифровой культуры
3. Ключевые направления цифрового развития сферы досуга
4. Перспективы развития видеостриминга, VR технологий и социальных сетей в сфере социально-культурной деятельности

Тема 2. Инструменты создания цифровых досуговых ресурсов и системы управления социально-культурной деятельностью.

Вопросы для обсуждения

1. Методика разработки цифровых досуговых ресурсов.
2. Принципы разработки цифровых досуговых ресурсов.
3. Методы и критерии оценки качества цифровых досуговых ресурсов
4. Программные средства визуализации информации.
5. Ментальные карты: понятие, назначение, функциональные возможности.
6. Системы управления социально-культурной деятельностью.
7. Инструменты разработки онлайн-программ и платформы для проведения вебинаров.

Тема 3. Реализация современных технологий социально-культурной деятельности с использованием ИТ

Вопросы для обсуждения

- 1.Современные интерактивные технологии социально-культурной деятельности.
- 2.Педагогические возможности и методические условия применения инновационных IT технологий досуга
- 3.Сетевые сообщества в сфере досуга.
- 4.Электронное портфолио участника социально-культурной деятельности как средство самопрезентации, как средство саморазвития
- 5.Понятие сетевых клубных досуговых сообществ.
- 6.Существующие профессиональные социальные сети в социально-культурной деятельности.
- 7.Возможности сетевого взаимодействия с коллегами из других учреждений культуры.
- 8.Применение методов геймификации в процессе досуговой деятельности.

Тема 4. Тенденции цифровизации досуга.

Вопросы для обсуждения

- 1.3D-моделирование как инструмент проектирования досуговых программ.
- 2.Игровая индустрия: моделирование и анимация трехмерных видеоигр.
- 3.Методы искусственного интеллекта в современной социально-культурной деятельности.
- 4.Адаптивное построение индивидуальных развивающих траекторий в процессе досуговой деятельности.
- 5.Применение интеллектуальных диалоговых систем в процессе досуговой деятельности

Подготовка и защита медиапрезентаций

Тема 1. Цифровая трансформация социально-культурной деятельности.

Тематика медиапрезентаций

1. Оценка вклада цифровизации в развитие досуговых технологий
2. Зарубежный опыт поддержки ИКТ-отрасли индустрии досуга
3. Развитие досуговых рейтингов умных городов
4. Использование цифровых технологий для решения профессиональных задач работника культуры
5. Информационная культура и культура, основанная на знаниях

Тема 2. Инструменты создания цифровых досуговых ресурсов и системы управления социально-культурной деятельностью.

Тематика медиапрезентаций

- 1.Цифровая трансформация творческих процессов социально-культурной деятельности.
- 2.Информационная архитектура современного учреждения культуры
- 3.Стратегии цифровой трансформации социально-культурной деятельности.
- 4.Сценарии применения IT технологий в индустрии досуга
- 5.Оценка эффективности внедрения IT технологий в индустрии досуга
- 6.Организация процессов цифрового проектирования в системе социально-культурной деятельности

Тема 3. Реализация современных технологий социально-культурной деятельности с использованием IT

Тематика медиапрезентаций

1. Комплекс информационных и цифровых ресурсов, совокупность технологических средств информационных и коммуникационных технологий, обеспечивающих сферу досуга
2. Дистанционные информационные коммуникационные технологии в сфере досуга

3. Основные структурные компоненты цифровой досуговой среды.
4. Задачи, реализуемые современной цифровой досуговой средой
5. Цифровая образовательная среда обучения персонала организации в сфере культуры

Тема 4. Тенденции цифровизации досуга.

Тематика медиапрезентаций

1. Комплекс цифровых социально-культурных услуг, предоставляемых широким слоям населения в сфере досуга
2. Преимущества дистанционных технологий культурно-досуговой деятельности
3. Технологии культурно-досуговой деятельности, основанные на использовании глобальных и локальных компьютерных сетей
4. Унификация средств ИКТ, применяемых в открытом цифровом досуговом пространстве.

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (УК-5)

Вопросы для зачёта

1. Основные задачи и показатели национального проекта «цифровая культура»
2. Базовая модель компетенций специалиста для цифровой культуры
3. Ключевые направления цифрового развития сферы досуга
4. Перспективы развития видеостриминга, VR технологий и социальных сетей в сфере социально-культурной деятельности
5. Современные интерактивные технологии социально-культурной деятельности.
6. Педагогические возможности и методические условия применения инновационных IT технологий досуга
7. Сетевые сообщества в сфере досуга.
8. Электронное портфолио участника социально-культурной деятельности как средство самопрезентации, как средство саморазвития
9. Понятие сетевых клубных досуговых сообществ.
10. 3D-моделирование как инструмент проектирования досуговых программ.
11. Игровая индустрия: моделирование и анимация трехмерных видеоигр.
12. Методы искусственного интеллекта в современной социально-культурной деятельности.
13. Адаптивное построение индивидуальных развивающих траекторий в процессе досуговой деятельности.
14. Применение интеллектуальных диалоговых систем в процессе досуговой деятельности
15. Цели, задачи и эффекты цифровизации.
16. Цифровые платформы и уберизация сферы досуга: перспективы и вызовы
17. Программы поддержки и подходы к регулированию цифрового досуга за рубежом
18. Регулирование и развитие цифрового досуга в России.
19. Технологические основы и инфраструктура цифрового досуга.
20. Методики оценки уровня цифровизации досуга.
21. Отечественный и зарубежный опыт цифровизации социально-культурных процессов
22. Проблемы нормативного правового регулирования цифрового досуга в Российской Федерации.
23. Организация управления цифровым досугом.
24. Инструменты досуговых интернет-коммуникаций.
25. Города как центры цифровой инфраструктуры социально-культурной деятельности.
26. Варианты стратегии развития цифрового досуга.
27. Государственная поддержка ИКТ-сектора социально-культурной деятельности.
28. Цифровые услуги в отечественной и зарубежной индустрии досуга

Типовые задания для зачета (УК-5)

Задания к зачету:

1. Опишите психологические особенности организации досуга с применением современных информационных технологий.
2. Разработайте модель эволюции информационных и коммуникационных технологий в сфере досуга.
3. Каковы основные подходы к оценке качества цифровых досуговых ресурсов?
4. Каковы основные этапы разработки цифровых досуговых ресурсов?
5. Что понимается под цифровыми досуговыми ресурсами (ЦДР)?
6. Какие типы цифровых досуговых ресурсов существуют?
7. Каковы перспективы применения ЦДР в социально-культурной деятельности?
8. Что понимается под предметной информационно-развивающей средой?
9. В чем состоят основные функции информационно-развивающей среды?
10. Являются ли сетевые сообщества инструментом эффективной социально-культурной деятельности? В чем их воспитательные возможности?
11. Что такое электронное портфолио специалиста социально-культурной деятельности? Каково его содержание и структура?
12. Что понимается под геймификацией сферы досуга?
13. Каковы цель, функции, средства реализации, дидактический потенциал внедрения геймификации в педагогический процесс?
14. Что относится к инструментам для создания цифровых досуговых ресурсов?
15. Каким образом можно использовать интеллект-карты в педагогическом процессе?
16. Каким образом методы искусственного интеллекта используются в современной социально-культурной деятельности?
17. Обсуждение отечественного и зарубежного опыта цифровизации общественных процессов
18. Какие цифровые технологии могут использоваться для решения задач социально-культурной деятельности?
19. Какой эффект для организации социально-культурной деятельности можно достигнуть посредством ИТ?

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	УК-5	Эффективно анализирует и применяет педагогические концепции цифрового досуга
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	УК-5	Не способен к анализу и применению педагогических концепций цифрового досуга

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

Работая с РПД, необходимо обратить внимание на следующее:

- отдельные разделы или темы дисциплины не разбираются на лекциях, но отводятся на самостоятельное изучение по рекомендуемой учебной литературе и учебно-методическим разработкам;
- при самостоятельном изучении тем следует использовать источники из современных, в том числе международных профессиональных баз данных и информационных справочных систем через «Интернет», состав которых определяется в РПД и ежегодно обновляется;
- усвоение теоретических положений (методик, расчетных формул и др.), входящих в самостоятельно изучаемые темы дисциплины необходимо самостоятельно контролировать по вопросам для самоконтроля в учебных изданиях и в пункте 3.2 РПД;
- материалы тем, отведенных на самостоятельное изучение, в обязательном порядке входят составной частью в темы текущего и промежуточного контроля.

2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной по данной теме литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД литературные источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на контрольные вопросы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к контрольным работам, тестированию, зачету/экзамену. Она включает проработку лекционного материала – изучение рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, предложенных преподавателем схем (при их демонстрации), основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект должен быть выполнен в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы, которые).

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Попов В.Б. Основы информационных и телекоммуникационных технологий. Мультимедиа : учеб. пособ. для уч-ся сред. проф. учеб. заведений, для студ. пед. вузов. - М.: Финансы и статистика, 2007. - 334 с.
2. Кириллова Н.Б. Медиакультура: теория, история, практика : учеб. пособие для вузов. - М.: Академический Проект, Культура, 2008. - 494 с.
3. Суртаев В.Я. Медиареальность как социокультурный феномен : [монография]. - СПб.: [Изд-во СПбГУКИ], 2013. - 239 с.
4. Прохоров А.В. Массовые коммуникации и медиапланирование : курс лекций. - Тамбов: [Издат. дом ТГУ им. Г.Р. Державина], 2010. - 118, [1] с.
5. Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде : современные тенденции и исторические экскурсы. - Москва: Прогресс-Традиция, 2017. - 551, XXIV с.
6. Мурюкина Е.В. Формирование медиакультуры старшеклассников (на материале кинопрессы) : автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук:(13.00.01). - Белгород, 2005. - 18 с.
7. Абалакова, О. В. Мультимедийные технологии. Часть 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде : учебно-методический комплекс дисциплины для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.03.06 (071900) «библиотечно-информационная деятельность», профиль подготовки «информационно-аналитическая деятельность», квалификация (степень) выпускника «бакалавр». - Весь срок охраны авторского права; Мультимедийные технологии. Часть 1. Мультимедиа в современной соц. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 72 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/29686.html>
8. Ли, М. Г. Мультимедийные технологии. Часть 2. Мультимедиа в презентационной деятельности : учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 510306 (071900) «библиотечно-информационная деятельность», профиль подготовки «информационно-аналитическая деятельность», квалификация (степень) выпускника «бакалавр». - Весь срок охраны авторского права; Мультимедийные технологии. Часть 2. Мультимедиа в презентационной. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 63 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/55247.html>
9. Кириллова Н. Б. Медиapolитика государства в условиях социокультурной модернизации : Учебное пособие для вузов. - Москва: Юрайт, 2020. - 109 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/454656>

6.2 Дополнительная литература:

1. Филипенкова Е. В. Цифровизация в управлении персоналом в условиях бизнес-среды (на примере ООО "Регион-Транспорт"): выпускная квалификационная работа (бакалаврская работа) : студенческая научная работа. - Шахты: б.и., 2019. - 58 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=563501>
2. Цифровизация: Практические рекомендации по переводу бизнеса на цифровые технологии : практическое руководство. - Москва: Альпина Паблишер, 2019. - 252 с. - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента вуза и медвуза» [сайт]. - URL: <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785961428490.html>
3. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа : учебное пособие для вузов. - Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2004. - 414, [1] с.
4. Вохрышева Е.В., Стрельников В.Н. Медиа технологии - путь в будущее современных библиотек : Учеб.-практич. пособие. - М.: Либерия-Библинформ, 2005. - 142 с.
5. Сметанина С.И. Медиа-текст в системе культуры (динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века. - СПб.: Изд-во Михайлова В.А., 2002. - 382 с.
6. Черных А. Мир современных медиа. - М.: Издат. дом "Территория будущего", 2007. - 309 с.
7. Тамб. гос. ун-т им. Г.Р. Державина Гипертекст и мультимедиа технологии : учебно-методический комплекс для направления подготовки 230700 "Прикладная информатика". - [Тамбов]: [Б.и.], 2013. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM)

8. Сидорова Л.В. Обучение будущих педагогов проектированию средств мультимедиа-визуализации учебной информации : автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук:(13.00.08). - Брянск, 2006. - 19 с.
9. Рыжих Н.П. Медиаобразование студентов педагогического вуза на материале англоязычных экранных искусств : автореф. на соиск. учн. степ. канд. пед. наук:(13.00.05). - Ростов-на-Дону, 2006. - 27 с.
10. Зельдович Б. З. Менеджмент в медиаиндустрии : Учебник Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 293 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/457100>

6.3 Иные источники:

1. Словари и энциклопедии он-лайн - <http://dic.academic.ru> - <http://dic.academic.ru>
2. Российская национальная библиотека - <http://www.nlr.ru/>
3. Справочно-правовая система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru> - <http://www.consultant.ru>
4. Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ» - <http://www.intuit.ru/>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

"Times New Roman","serif"; mso-fareast-font-family:"Times New Roman";color:black;mso-fareast-language: RU">7.Инструменты разработки онлайн-программ и платформы для проведения вебинаров.

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:
Adobe Reader

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>
2. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>
3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru>
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.