

ПОЛОЖЕНИЕ

ПП-3

об электронном учебно-методическом комплексе
дисциплины для системы электронного
обучения «Пегас»

1. Общие положения

1.1. Электронные учебно-методические комплексы дисциплин (далее – ЭУМКД) для системы электронного обучения «Пегас» создаются с целью обеспечения обучающихся федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Белгородский государственный национальный исследовательский университет» (далее – НИУ «БелГУ») доступом к электронным образовательным ресурсам по дисциплинам, реализуемым в рамках образовательных стандартов среднего профессионального и высшего образования.

1.2. Настоящее Положение предназначено для введения единых требований к подготовке ЭУМКД, как с точки зрения содержания, так и формы, в целях сохранения преемственности в их преподавании, а также создания условий, позволяющих эффективно организовывать и поддерживать самостоятельную работу обучающихся.

1.3. Настоящее Положение разработано в соответствии с:

– Федеральным законом РФ от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017. № 816;

– Уставом НИУ «БелГУ».

1.4. Требования настоящего Положения являются едиными в образовательной деятельности НИУ «БелГУ» и обязательными в деятельности всех кафедр (цикловых методических комиссий).

1.5. Настоящее Положение, а также все изменения к нему утверждаются ученым советом НИУ «БелГУ».

1.6. Настоящее Положение, а также все изменения к нему подлежат размещению на официальном сайте НИУ «БелГУ» в сети «Интернет».

1.7. Действие настоящего Положения распространяется на все подразделения НИУ «БелГУ», реализующие образовательные программы, в том числе на филиал.

2. Структура ЭУМКД

2.1. ЭУМКД – это совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному усвоению обучающимися содержания учебной дисциплины, входящей в основную профессиональную образовательную программу по одному из направлений подготовки (специальности), в том числе и в ходе самостоятельной работы.

2.2. ЭУМКД НИУ «БелГУ» включает в себя рабочую программу дисциплины (далее – РПД), включающую методические указания для обучающихся по освоению дисциплины и по организации самостоятельной работы и ее учебно-методическое обеспечение: теоретические материалы; практикум; глоссарий; фонд оценочных средств (фонд тестовых заданий, кейс-задачи, рабочие тетради, контрольные работы и т.п.); дидактические материалы и пр.

2.3. Материалы ЭУМКД должны отвечать техническим требованиям, определенным в Методических рекомендациях по формированию электронного учебного методического комплекса (ЭУМКД) (Приложение 1).

2.4. Для ЭУМКД системы электронного обучения «Пегас», разработанных в соответствии с форматом массовых открытых онлайн-курсов (наличие модульной структуры, учебных видеоматериалов и системы заданий по всем учебным модулям), эффективно используемых в учебном процессе может быть применена процедура добровольной сертификации на учреждение статуса «Сертифицированный онлайн курс».

3. Содержание учебно-методического обеспечения дисциплины

3.1. ЭУМКД содержит:

3.1.1. Теоретические материалы содержат полное изложение всех разделов и тем в соответствии с требованиями РПД.

Необходимыми элементами каждой темы являются:

- цель изучения темы;
- текст темы (при большом объеме должен быть разбит на отдельные вопросы);
- вопросы для повторения и закрепления материала;

3.1.2. Практикум (если предусмотрен рабочей программой дисциплины (модуля)) является отражением практических занятий и способствует практическому определению обучающимися путей применения научных знаний, их закреплению и расширению.

Практические материалы в соответствии с требованиями РПД могут быть оформлены в виде:

- задачника, предназначенного для закрепления знаний, приобретенных в ходе изучения теории, и выработки на их основе умений и навыков решения типовых практических задач. Структура задачника включает:

- введение с рекомендациями и инструкциями по решению задач;
- примеры решения типовых задач;
- задачи для самостоятельного решения.

- практикума семинарских занятий, представляющего собой особую форму сочетания теории и практики (его назначение – углубление проработки теоретического материала дисциплины путем регулярной и планомерной самостоятельной работы обучающихся на протяжении всего курса).

Содержание семинарских занятий должно включать:

- цель семинарского занятия,
- план занятия, с указанием последовательности рассматриваемых вопросов;
- список практических заданий;
- вопросы, выносимые на обсуждение в форуме;
- список дополнительной литературы, необходимой для целенаправленной работы обучающихся в ходе подготовки к семинару (список литературы оформляется в соответствии с правилами библиографического описания);

- лабораторного практикума, направленного на овладение обучающимися навыками, связанных с решением конкретных прикладных задач. Основные функции лабораторного практикума – поддержка самостоятельной научно-исследовательской деятельности, развитие связанных с ней умений и формирование с ее помощью профессиональных компетенций. Содержание лабораторных практикумов должно включать:

- общую постановку задачи;
- требования к содержанию, оформлению и порядку выполнения;
- теоретическую часть;
- список индивидуальных данных;
- пример выполнения работы;
- контрольные вопросы к защите.

3.1.3. Глоссарий (словарь терминов) – обеспечивает толкование и определение основных понятий, необходимых для надлежащего осмысления материала (не менее 50 терминов).

3.1.4. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине необходимый для определения уровня сформированности компетенций.

3.1.4.1. Фонд тестовых заданий разрабатывается в соответствии с локальными нормативными актами, регламентирующими создание и использование фондов оценочных средств и используются для самоконтроля и контроля знаний обучающихся.

При составлении вопросов/заданий для тестирования необходимо придерживаться следующих правил:

- тематическая структура измерительных материалов должна включать в себя: дидактические единицы дисциплины, соответствующие ее стержневым линиям в условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (далее – ФГОС ВО); четко

сформулированные конечные результаты в увязке с осваиваемыми знаниями, умениями и приобретаемыми компетенциями;

- в вопросе/ задании должна быть ясно выражена только одна мысль;
- вопрос/задание представляет собой важную часть пройденной темы;
- вопрос/задание по трудности должен быть доступен обучающимся, а по содержанию – соответствовать критериям будущей профессиональной деятельности;
- при формулировании вопроса/задания и ответов к ним следует исключать подсказки.

3.1.4.2. Другие оценочные средства (если определены как вид деятельности в балльно-рейтинговой системе оценки знаний), такие как кейс-задачи, рабочие тетради, портфолио, контрольные работы и т.п., описываются в рабочей программе дисциплины.

3.1.5. Дидактические материалы (необязательный элемент) представляют собой набор разнообразных методических материалов и средств, позволяющих оптимизировать процесс взаимодействия с обучающимися. Дидактические материалы могут быть представлены в следующем виде:

- учебные видеоматериалы;
- дополнительные мультимедийные компоненты (аудио-, видео-);
- структурно-логические схемы;
- презентации;
- опорные сигналы/ плакаты;
- рабочие тетради;
- деловые/ролевые игры;
- тренинги;
- групповые и индивидуальные задания/ проекты;
- практические (деловые) ситуации (кейсы);
- раздаточный дидактический материал;
- электронные дидактические материалы, например, обучающие презентации, электронные учебники и пр.

4. Дидактические требования к ЭУМКД

4.1. ЭУМКД должны отвечать стандартным дидактическим требованиям, предъявляемым к традиционным учебным изданиям:

4.1.1. Требование научности – предполагает формирование у обучающихся научного мировоззрения на основе представлений об общих и специальных методах научного познания.

4.1.2. Требование доступности – предполагает определение степени теоретической сложности и глубины изучения учебного материала согласно возрастным и индивидуальным особенностям обучающихся.

4.1.3. Требование наглядности – предполагает учет чувственного восприятия изучаемых объектов, их макетов или моделей и их личное наблюдение и изучение обучающимися.

4.1.4. Требование обеспечения сознательности обучения – предполагает обеспечение самостоятельных действий обучающихся по извлечению учебной информации при четком понимании конечных целей и задач образовательной деятельности.

4.1.5. Требование систематичности и последовательности обучения – означает обеспечение последовательности усвоения обучающимися определенной системы знаний в изучаемой предметной области.

4.1.6. Требование прочности усвоения знаний – предполагает глубокое осмысление учебного материала и его рассредоточенное запоминание.

4.1.7. Требование единства осуществления обучающих, развивающих и воспитательных целей целостного образовательного процесса.

4.2. Программные и учебно-методические материалы, включаемые в ЭУМКД, должны отражать современный уровень развития науки, предусматривать логически последовательное изложение учебного материала, использование современных методов и технических средств образовательного процесса, позволяющих обучающимся глубоко осваивать изучаемый материал и получать умения и навыки по его использованию на практике.

5. Порядок разработки ЭУМКД и размещения в системе электронного обучения «Пегас»

5.1. Разработка ЭУМКД организуется кафедрой (цикловой методической комиссией (далее - ЦМК), отвечающей за преподавание и методическое обеспечение учебной дисциплины. Разработку ЭУМКД могут осуществлять лица из числа педагогических работников университета и иные специалисты, обладающие профессиональными знаниями в преподаваемой области.

5.2. Ответственность за организацию работ по созданию ЭУМКД несет заведующий кафедрой (председатель ЦМК), за которой закреплена соответствующая дисциплина.

5.3. Кафедры (ЦМК) ежегодно до 10 октября в соответствии с обеспеченностью дисциплин составляют план разработки ЭУМКД на следующий учебный год с указанием авторов-разработчиков.

5.4. Руководители институтов (факультетов) совместно с управлением электронных образовательных технологий (далее – УЭОТ) на основании планов кафедр по разработке ЭУМКД ежегодно до 1 ноября готовят распоряжения о назначении разработчиков ЭУМКД на следующий учебный год с указанием следующих сроков разработки: для обучающихся с применением дистанционных образовательных технологий (далее – ДОТ) – до 01 марта следующего года; для обучающихся без применения ДОТ – до 01 июня следующего года.

5.5. Все разработанные ЭУМКД должны рассматриваться на заседании кафедры (ЦМК), реализующей данную дисциплину на предмет допуска к учебному процессу. По итогам рассмотрения кафедра (ЦМК) рекомендует ЭУМКД к использованию в учебном процессе и размещению в системе

электронного обучения «Пегас» (оформляется в виде выписки из протокола заседания кафедры (ЦМК).

5.6. Рекомендованные кафедрой (ЦМК) к размещению в системе электронного обучения «Пегас» ЭУМКД вместе с выпиской из протокола заседания кафедры (ЦМК) и 2 рецензиями (внутренней и внешней) передаются в УЭОТ для размещения в систему электронного обучения «Пегас».

5.7. УЭОТ в течении 15 рабочих дней с момента поступления от авторов-разработчиков материалов ЭУМКД проверяет их на соответствие требованиям настоящего Положения и техническим требованиям оформления. В случае соответствия ЭУМКД размещается в системе электронного обучения «Пегас» в течении 30 рабочих дней с момента принятия, в случае несоответствия требованиям возвращается автору(ам)-разработчику(ам) на доработку.

5.8. Стимулирование разработки ЭУМКД осуществляется в системе рейтингования деятельности ППС, кафедр, факультетов и институтов.

5.9. Исключительное право на ЭУМКД принадлежит НИУ «БелГУ».

5.10. Автору-разработчику (соавторам) ЭУМКД принадлежат неотчуждаемые бессрочные личные неимущественные права: право авторства, право на имя.

5.11. Использование автором-разработчиком в ЭУМКД объектов авторского права третьих лиц осуществляется на основании договора с правообладателем в соответствии с действующим законодательством.

6. Организация контроля разработки и использования ЭУМКД

6.1. Контроль разработки и внедрения ЭУМКД осуществляется кафедрой (ЦМК), на которой реализуется соответствующая дисциплина, УЭОТ.

6.2. Заведующий кафедрой (председатель ЦМК) осуществляет ежегодный контроль соответствия ЭУМКД требованиям образовательного стандарта и современному уровню развития науки, методики и технологии осуществления образовательного процесса. При необходимости ЭУМКД обновляются (актуализируются).

6.3. Обновление содержания ЭУМКД в целом или его составных частей планируется и осуществляется кафедрой с момента внесения изменений в рабочую учебную программу или при начале подготовки обучения в формате комбинированного или онлайн обучения.

6.4. Заведующий кафедрой до начала нового учебного года в информационной системе «ИнфоБелГУ: Учебный процесс» сопоставляет для каждой реализуемой кафедрой дисциплины ЭУМКД, размещенный в системе электронного обучения «Пегас».

6.5. Исходные материалы ЭУМКД хранятся на кафедрах (в ЦМК) и УЭОТ.

6.6. Независимо от формы обучения ЭУМКД используются для организации учебного процесса, самостоятельной работы обучающихся,

самоконтроля, текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине и для организации балльно-рейтинговой системы оценки знаний.

7. Порядок сертификации ЭУМКД на получение статуса «Сертифицированный онлайн курс»

7.1. В целях повышения качества учебно-методического обеспечения учебных дисциплин, внедрения в учебный процесс современных образовательных технологий, разработанные ЭУМКД, могут в установленном порядке пройти процедуру внутренней добровольной сертификации НИУ «БелГУ» и получения статуса «Сертифицированный онлайн курс».

7.2. Сертификации подлежат ЭУМКД, которые спроектированы как информационно-образовательная среда с модульной структурой, учебными видеоматериалами и системой заданий по всем учебным модулям, эффективно используемые в учебном процессе, соответствующие «Требованиям к ЭУМКД, подлежащих внутренней сертификации НИУ «БелГУ» (далее – Требования) (Приложение 2).

7.3. Процедура сертификации и получения статуса «Сертифицированный онлайн курс» на ЭУМКД осуществляется в два этапа:

7.3.1. На первом этапе проводится содержательная и методическая экспертиза ЭУМКД.

Для проведения экспертизы преподаватели (авторы-разработчики), ЭУМКД которых соответствует Требованиям для прохождения сертификации, подают заявку (Приложение 3) на кафедру. Кафедра рассматривает ЭУМКД и дает заключение в виде выписки из протокола заседания кафедры о соответствии содержания ЭУМКД требованиям ФГОС и рабочей программы дисциплины, включающее оценку: научного уровня, логической последовательности изложения учебного материала, соответствия практических и контрольных заданий теоретическому материалу.

Заявка и подписанная заведующим кафедрой выписка из протокола заседания кафедры передается в УЭОТ, после чего делается общее экспертное заключение о соответствии ЭУМКД содержательным и методическим требованиям (Приложение 4).

7.3.2. На втором этапе заявка и экспертные заключения передаются в учебно-методический совет (далее – УМС) университета, который на своем заседании принимает решение о сертификации ЭУМКД.

7.4. После утверждения на УМС статуса «Сертифицированный онлайн курс» автору(-ам) вручается оригинал сертификата. Электронная копия сертификата размещается в системе Пегас в соответствующем ЭУМКД.

7.5. Сертификат, полученный автором(-ами) за разработку ЭУМКД, учитывается в системе рейтингования НПР.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

к Положению об электронном учебно-методическом комплексе дисциплины для системы электронного обучения «Пегас»

УПРАВЛЕНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
Отдел электронных образовательных ресурсов

**Методические рекомендации по формированию
электронного учебного методического
комплекса дисциплины (ЭУМКД)**

версия 8.0

Белгород 2019 г.

Содержание

1. СТРУКТУРА ЭУМКД.....	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2.1. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ.....	3
2.2 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (КОНСПЕКТ ЛЕКЦИЙ).....	3
2.3. ПРАКТИКУМ.....	4
2.3.1. <i>Задачник</i>	4
2.2.2. <i>Практикум (семинарский)</i>	4
2.2.3. <i>Практикум (лабораторный)</i>	5
2.3. ГЛОССАРИЙ.....	5
2.4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ	5
2.4.1. <i>Фонд тестовых заданий</i>	5
2.4.2. <i>Другие оценочные средства</i>	8
2.5. ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	8
2.5.1. <i>Учебные видеоматериалы</i>	9
2.5.2. <i>Презентации</i>	9
2.5.3. <i>Структурно-логические схемы</i>	10
2.5.4. <i>Электронные дидактические материалы</i>	11
3. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ МАТЕРИАЛОВ ЭУМКД.....	12
3.1. ТРЕБОВАНИЯ К ТЕКСТОВЫМ ДОКУМЕНТАМ В ФОРМАТЕ MS WORD.....	12
3.2. СОЗДАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ЭУМКД	15
3.2.1. <i>Разработка рабочей программы дисциплины</i>	16
3.2.2. <i>Разработка теоретических материалов</i>	17
3.2.3. <i>Разработка практикума</i>	18
3.2.4. <i>Разработка глоссария</i>	23
3.2.5. <i>Разработка тестовых заданий</i>	25
3.3. ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЭУМКД	26
3.4. КОНТРОЛЬ ТЕХНИЧЕСКОГО ВЫПОЛНЕНИЯ.....	27

1. Структура ЭУМКД

Электронный учебно-методический комплекс дисциплины – это совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному усвоению обучающимися содержания учебной дисциплины, входящей в основную образовательную программу по одному из направлений подготовки (специальности), в том числе и в ходе самостоятельной работы.

ЭУМКД НИУ «БелГУ» включает в себя *рабочую программу дисциплины* и ее *учебно-методическое обеспечение*: теоретические материалы; практикум; глоссарий; фонд оценочных средств (фонд тестовых заданий, кейс-задачи, рабочие тетради, контрольные работы и т.п.); дидактические материалы и пр.

Материалы ЭУМКД должны быть подготовлены с использованием шаблонов, входящих в организационно-методический комплект и отвечать техническим требованиям, определенным в разделе 3.

2. Структура и содержание учебно-методического обеспечения дисциплины

2.1. Рабочая программа дисциплины

Рабочая программа дисциплины (далее - РПД) представляет собой обязательный структурный элемент основной профессиональной образовательной программы, которая включает в себя содержание, объем, планируемые результаты, методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины, фонды оценочных средств и другие содержательные элементы дисциплины (модуля). РПД разрабатывается на основании требований ФГОС ВО по соответствующему направлению подготовки /специальности, учитывая потребности регионального и федерального рынков труда и интересы всех участвующих сторон.

Порядок и правила оформления РПД в рамках реализации основных профессиональных образовательных программ высшего образования – программ бакалавриата, специалитета, магистратуры подробно описаны в методических рекомендациях по разработке РПД.

РПД является основным методическим документом для организации учебной работы по дисциплине. При отсутствии РПД ЭУМКД к проверке и размещению в системе Пегас не принимаются.

2.2 Теоретические материалы (конспект лекций)

Теоретические материалы содержат полное изложение всех разделов и тем в соответствии с требованиями образовательного стандарта дисциплины.

Вначале необходимо определить глубину тематического деления, т.е. количество иерархических уровней учебного материала. Рекомендуется вводить не более трех уровней. Центральным элементом конспекта лекций является тема. Допускается разбиение большого по объему текста темы на компактные составляющие.

Необходимыми элементами каждой темы являются:

- цель изучения темы;

- текст темы (при большом объеме должен быть разбит на отдельные вопросы);
- вопросы для повторения и закрепления материала.
- вопросы и задания для самостоятельной работы (при необходимости).

Конспект лекций должен полностью покрывать материал, изучаемый в рамках конкретной дисциплины по очной форме обучения. Конспект лекций формируется в отдельном файле «Конспект лекций.doc», который предусматривает формирование единым файлом с выстраиванием внутренней иерархии документа в соответствии со структурой лекционного материала.

2.3. Практикум

Практическая часть ЭУМКД должна отражать содержание РПД по видам и количеству практических занятий и быть направлена на формирование соответствующих компетенций.

Практические материалы могут быть оформлены в виде

- задачника;
- семинарского практикума;
- лабораторного практикума.

2.3.1. Задачник

Задачник предназначен для закрепления знаний, приобретенных в ходе изучения теории, и выработки на их основе умений и навыков решения типовых практических задач. При большом количестве задач внутри определенной темы они могут группироваться в зависимости от охватываемых вопросов и применяемых методов решения в разделы и подразделы. Структура задачника включает:

- введение с рекомендациями и инструкциями по решению задач;
- примеры решения типовых задач;
- задачи для самостоятельного решения.

2.2.2. Практикум (семинарский)

Практикум (семинарский) представляет собой особую форму сочетания теории и практики. Его назначение – углубленная проработка теоретического материала дисциплины путем регулярной и планомерной (в том числе и самостоятельной) работы обучающихся на протяжении всего курса. Практикум (семинарский) содержит подробное содержание семинарских, практических занятий, списки практических заданий, если практические занятия предусмотрены учебным планом дисциплины, а также вопросы для обсуждения на форуме.

Содержание семинарских занятий должно включать:

- цель семинарского занятия,
- план занятия, с указанием последовательности рассматриваемых вопросов;
- список практических заданий;
- вопросы, выносимые на обсуждение в форуме;

- список дополнительной литературы, необходимой для целенаправленной работы обучающихся в ходе подготовки к семинару (*список литературы оформляется в соответствии с правилами библиографического описания*)

2.2.3. Практикум (лабораторный)

Основные функции лабораторного практикума – поддержка самостоятельной научно-исследовательской деятельности, развитие связанных с ней умений и формирование с ее помощью профессиональных компетенций.

Содержание лабораторных практикумов должно включать:

- требования к содержанию, оформлению и порядку выполнения
- теоретическую часть
- общую постановку задачи
- список индивидуальных данных
- пример выполнения работы
- контрольные вопросы к защите.

Требования к содержанию, оформлению и порядку выполнения лабораторного практикума описывают в целом требования ко всему практикуму и размещаются во вводной части практикума.

2.3. Глоссарий

Глоссарий – обеспечивает толкование и определение основных понятий, необходимых для надлежащего осмысления материала. Все термины, которые заносятся в словарь, выделяются жирным шрифтом. Заглавные слова толкового словаря располагаются в алфавитном порядке. Следует учитывать необходимость в ряде случаев приведения аналога определяемого термина на международном языке (английском, латинском).

Глоссарий (не менее 50 терминов) оформляется в виде таблицы (в левой ячейке располагается термин, в правой – определение).

2.4. Фонд оценочных средств

2.4.1. Фонд тестовых заданий

Фонд тестовых заданий (ФТЗ) является компонентом фонда оценочных средств и используется для самоконтроля и контроля знаний обучающихся. Система тестирования даёт студентам возможность не только проверить знания, но и исправить ошибки и отработать слабые места.

Электронный вариант тестовых заданий разрабатывается и оформляется в соответствии с требованиями к электронным вариантам ФТЗ установленными локальными нормативными актами, регламентирующими создание и использование фондов оценочных средств.

При составлении ФТЗ необходимо использовать не менее 4-х форм тестовых заданий, причем заданий одного вида должно быть не более 60%.

В случае преподавания дисциплины в нескольких учебных семестрах, допускается создание ФТЗ дисциплины для каждого семестра. При этом тестирование по итогам нескольких семестров может осуществляться с использованием ФТЗ нескольких семестров.

Формы тестовых заданий:

1. T1. Выбор одного варианта ответа из предложенного множества

ВопрМножВыбор	2. → «Консультационная» модель дистанционного образования была разработана в
Неверный Ответ	<input type="radio"/> → Англии
Неверный Ответ	<input type="radio"/> → США
Неверный Ответ	<input type="radio"/> → Германии
Верный Ответ	<input checked="" type="radio"/> → СССР

Примечание: Правильный вариант ответа выделяется стилем Верный Ответ. Количество вариантов ответа должно быть не менее 4 и не более 8.

2. T2. Выбор нескольких верных вариантов ответа из предложенного множества:

ВопрМножВыбор	3. → Какие параметры форматирования можно настроить в диалоговом окне Абзац?
Верный Ответ	<input checked="" type="radio"/> → 60% выравнивание текста
Неверный Ответ	<input type="radio"/> → 50% начертание
Неверный Ответ	<input type="radio"/> → 50% цвет
Верный Ответ	<input checked="" type="radio"/> → 40% отступ

Примечание: Все правильные ответы выделяются стилем Верный Ответ. Также необходимо указать вес (долю) каждого верного варианта ответа (сумма всех верных вариантов ответа должна составить 100%, неверные ответы должны иметь отрицательный вес (для того, чтобы выбрав все ответы, студент не получил 100%), нежелательно, чтобы сумма всех ответов была положительной). Если сумма оказалась отрицательной, то считается, что она равна 0. Количество предложенных вариантов ответа должно быть не менее 5 и не более 8.

3. T3. Задания на установление соответствия

Укажите столицы стран

Америка	Вашингтон
Германия	Берлин
Россия	Москва
Франция	Париж
	Вена

Примечание: Количество элементов в столбце должно быть не менее 3 и не более 6. Во втором столбце должно быть большее количество вариантов ответов (для исключения возможности угадывания последнего соответствия).

4. T4. Задание на установление правильной последовательности

[no_shuffle] Укажите российских императоров в порядке их появления на престоле.

1	Петр II
2	Иван VI
3	Николай I
4	Александр III

Примечание: Количество предложенных вариантов ответов должно быть не менее 3 и не более 6. Использование [no_shuffle] в начале предложения позволяет отображать варианты утверждений в левом столбце в порядке увеличения вне зависимости от настроек импорта вопросов.

5. T5. Задание на заполнение пропущенного ключевого слова (открытая форма задания)

ВопрПропущСлово	8. Компьютерный вирус может не только заразить, но и испортить программные файлы.
-----------------	--

Примечание: Этот тип вопроса оформляется в виде высказывания (определения) с пропущенным ОДНИМ ключевым СЛОВОМ в контексте предложения. Тестируемому студенту варианты ответа не предлагаются. Вариант правильного ответа помечается стилем ПРОПУСК. Формулировка данного типа предполагает краткий и однозначный ответ.

6. T5. Задание на ввод правильного ответа (открытая форма задания)

ВопрКороткийОтв	5. Как называют систему специальным образом организованных данных, предназначенных для обеспечения централизованного накопления и использования данных?
ВерныйОтвет	<input type="radio"/> База данных
ВерныйОтвет	<input type="radio"/> БД
ВерныйОтвет	<input type="radio"/> DB
ВерныйОтвет	<input type="radio"/> Date base

Примечание: Этот тип вопроса оформляется в виде вопроса или высказывания (определения) с предполагаемым ответом в виде слова или словосочетания, который помечается в виде пропуска в предложении (.....или ____ ____). Тестируемому студенту варианты ответа на выбор не предлагаются. Все варианты правильного ответа приводятся в столбец и помечаются стилем ВерныйОтвет. Варианты правильных ответов могут изменяться в падеже, в числе, в перемене слов в словосочетании, в полном или собственном имени и т.п. Но все эти варианты будут правильными, какой бы из предложенных вариантов студент не написал.

7. Т5. Задание на ввод числового ответа (открытая форма задания)

Вопрос	Числовой	4. → Чему равно ускорение свободного падения (м/с ²)?
Верный ответ		→ 9.80665

Примечание: любым ответам (правильным и неправильным) в вопросах вида «множественный выбор», «числовой» и короткий ответ можно добавлять комментарии. Студент увидит комментарий к тому ответу, который он выбрал, если это разрешено для конкретного теста, в котором будет использоваться данный вопрос.

Верный ответ	o БД
Комментарий	Верно. Это сокращенное название термина «Базы данных»

2.4.2. Другие оценочные средства

Если в ЭУМКД есть необходимость в других оценочных средствах, таких как практические (деловые) ситуации (кейсы); деловые/ролевые игры; рабочие тетради; портфолио; тренинги; коллоквиумы; контрольные работы и т.п., и они определены как вид деятельности в БРС, то такие оценочные средства создаются дополнительно средствами системы электронного обучения «Пегас».

Такие оценочные средства в Пегасе могут быть представлены следующими ресурсами и элементами:

- Рабочая тетрадь;
- Интерактивная лекция;
- Глоссарий;
- Семинар;
- Вебинар;
- Форум,
- Чат.

2.5. Дидактические материалы

Дидактические материалы (необязательный элемент) представляют собой достаточно широкий спектр разнообразных методических материалов и средств, позволяющих оптимизировать процесс взаимодействия со студентами. Дидактические материалы могут быть представлены в следующем виде:

- учебные видеоматериалы, разработанные в соответствии с требованиями, установленными Положением об электронном учебно-методическом комплексе дисциплины для системы электронного обучения «Пегас»;
- презентации;
- структурно-логические схемы;
- опорные сигналы/ плакаты;
- групповые и индивидуальные задания/ проекты;
- раздаточный дидактический материал;
- электронные дидактические материалы, например, обучающие презентации, электронные учебники и пр.

2.5.1. Учебные видеоматериалы

Учебные видеоматериалы – это современная, эффективная форма представления учебного контента, незаменимая в условиях электронного обучения (при очном, смешанном или дистанционном образовании). Учебные видеоматериалы представляют собой подборку учебных видеозаписей, соответствующих лекционному и практическому курсу и позволяющих организовать различные формы обучающей работы в интерактивном формате.

Видеоматериалы способствуют лучшему пониманию учебного материала, за счет повышения информационной плотности, степени восприятия, эмоциональной насыщенности.

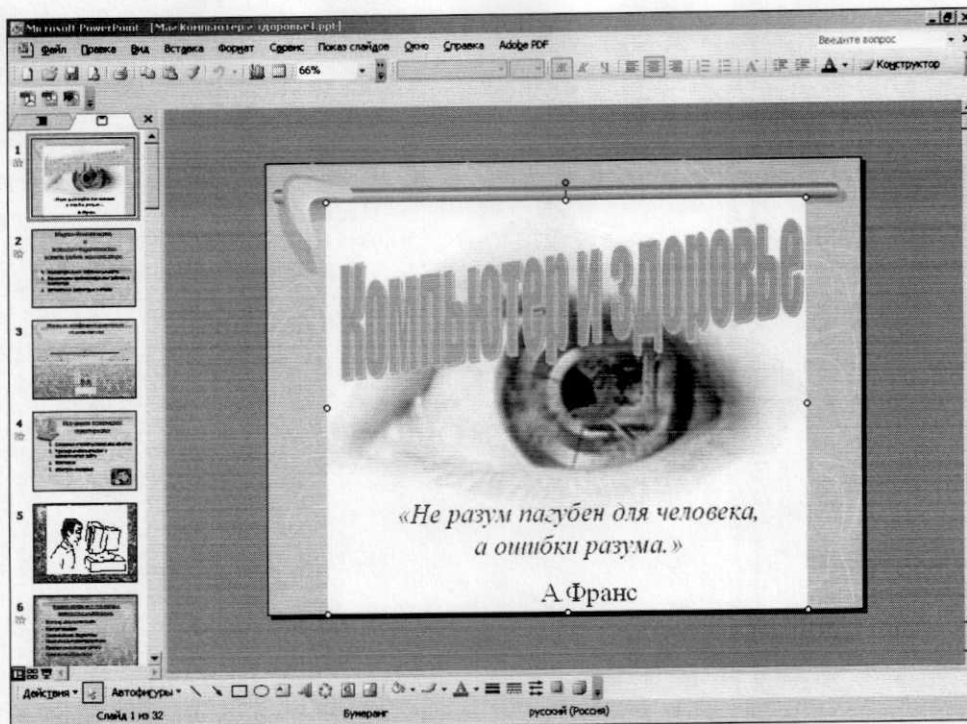
Видеоматериалы используются для:

- объяснения сложных тем или вопросов курса (когда другие форматы менее информативны и понятны);
- демонстрации того, что недоступно глазу (внутреннее устройство, объекты микромира и т.п.);
- придания большей реалистичности и усиления эмоционального воздействия;
- создания эффекта присутствия преподавателя.

Видеоматериалы в ЭУМКД СЭО «Пегас» могут создаваться для дополнения конспекта лекция и как элементы практических заданий (интерактивное видео, симуляторы, тренажеры, видеокейсы).

2.5.2. Презентации

Презентация курса или конкретного занятия, созданная средствами Microsoft PowerPoint, является структурированным отображением учебного материала, с точки зрения содержания, назначения, формы и других особенностей и может включать в себя все вышеперечисленные средства наглядности. Систематизирует общее представление студента об учебной дисциплине, акцентируя внимание на важных моментах, повышает интерес к предложенной теме. Презентация представляет собой последовательность слайдов (экранов), отображающих основные положения соответствующей темы и раскрывающие ее содержание. Для составления слайдов может использоваться текст, графическая информация и любые другие мультимедийные элементы.



Презентация создается средствами Microsoft Office PowerPoint и сохраняется в отдельном файле.

2.5.3. Структурно-логические схемы

При помощи схематического изображения разработчик ЭУМКД раскрывает явление в его логической последовательности, обеспечивает наглядное сравнение двух или более объектов, а также обобщает и систематизирует информацию. К логико-структурным схемам или моделям относятся:

- таблицы;
- схемы;
- блок-схемы;
- диаграммы;
- гистограммы;
- графики;
- макеты;
- карты;
- картосхемы;
- планшеты.

Пример:

Схема 1

Классификация липидов



2.5.4. Электронные дидактические материалы

Электронные дидактические материалы или электронная хрестоматия может включать электронные публикации классиков, известных ученых по материалу дисциплины, изложение отличных от общепринятых взглядов на проблемы учебной дисциплины отдельных авторов, описание классических экспериментов, новейшие публикации в формате MS Word, PDF, HTML, FLASH и др. Также в хрестоматию могут быть включены электронные учебники и курсы, разработанные другими авторами.

3. Техническое оформление материалов ЭУМКД

Материалы электронных учебно-методических комплексов дисциплин необходимо готовить с использованием шаблонов в соответствии с настоящими Методическими рекомендациями по формированию учебного методического комплекса дисциплины (ЭУМКД). Все необходимые материалы для разработки ЭУМКД (нормативные документы, инструкции и шаблоны) можно найти в организационно-методическом комплекте, который можно сохранить используя ссылку в системе Пегас в блоке «Горячие ссылки», выбрав раздел «Разработчику ЭУМКД».

Комплект предоставляемых материалов ЭУМКД должен содержать:

- рабочую программу дисциплины (если ЭУМКД предназначен для организации обучения по нескольким направлениям подготовки (специальностям), необходимо предоставить рабочие программы для всех направлений подготовки (специальностей);
- теоретические материалы (конспект лекций);
- практикум (Задачник и (или) Практикум лабораторный и (или) Практикум семинарский);
- глоссарий;
- фонд тестовых заданий с паспортом;
- дидактические материалы (необязательный элемент).
- регистрационный лист;
- шаблон для критерия в системе рейтингования НПР;
- выписка из протокола заседания кафедры о соответствии содержания ЭУМКД ФГОС с рекомендацией на размещение ЭУМКД в системе Пегас;
- 2 рецензии на ЭУМКД.

При создании отдельных элементов ЭУМКД следует учитывать, что текст должен быть соответствующим образом отформатирован.

3.1. Требования к текстовым документам в формате MS Word.

Текстовые документы набираются в формате MS Word. Стандартная страница текста – страница формата А4 должна иметь следующие параметры:

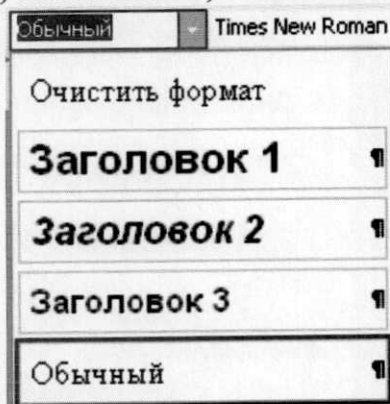
- левое поле – не менее 3 см.;
- правое поле – не менее 1 см.;
- верхнее поле- не менее 1,5 см.;
- нижнее – не менее 2 см..

При наборе текста следует придерживаться следующих требований:

1. Шрифт *Times New Roman*.
2. Междустрочный интервал – одинарный.
3. Абзац – пять символов (1,25 см).
4. Стилль – обычный.

6. Режим «выравнивания по ширине».
7. Выделения в тексте: *упражнения, задачи, примеры, новые определения* – 14 пт. п/ж курсив.
8. Подписи к рисункам – Рис., далее – шрифт основного текста, в конце ставится точка. Если подписи к рисунку нет, то после номера рисунка точка не ставится. Например, Рис. 5
9. Использовать перенос.
10. Различать дефис (-) и тире – .
11. Нумерация формул: порядковые номера формул обозначают арабскими цифрами в круглых скобках у правого края страницы.
12. Нумерация пунктов и подпунктов: цифровая, при необходимости большего дробления – буквенная.

Стилевое оформление. При подготовке doc-файла необходимо страницы готовить **только** с использованием стилей. Каждая страница должна содержать минимальное количество стилей. Рекомендуется использовать стили *Обычный, Заголовок 1, Заголовок 2, Заголовок 3* и т.д.



Пример 1:

Тема 1. {Название темы} (Стиль - Заголовок 1)

Цели и задачи изучения темы: (Стиль – Обычный) {Определите цели и задачи изучения темы.}

1.1. {название первого параграфа темы} (Стиль - Заголовок 2)

Ошибка!!! Между отдельными заголовками (Заголовок 1, Заголовок 2, Заголовок 3) необходимо поместить любой текст, чтобы в Пегасе не было пустой страницы.

1.1.1. {название первого вопроса первого параграфа темы} (Стиль - Заголовок 3).

{Введите название первого вопроса первого параграфа темы и текст вопроса первого параграфа.}

Пример 2:

Тема 1. Основы информатики (Стиль - Заголовок 1)

Цели и задачи изучения темы: (Стиль – Обычный) {Определите цели и задачи изучения темы.}

1.1. История создания ЭВМ (Стиль - Заголовок 3)

Ошибка!!!! После заголовка со стилем Заголовок 1 (см. первый абзац) следующий заголовок должен следовать со стилем Заголовок 2.

1.1.1. Механические счетные устройства (Стиль - Заголовок 4).

{Введите название первого вопроса первого параграфа темы и текст вопроса первого параграфа.}

Оформление иллюстраций. Особое внимание следует обратить на подготовку графического материала. Графические элементы делят текст на смысловые куски, повышают зрительский интерес, подчеркивают смысл и (что очень важно) придают документу особый вид. Наибольшее применение нашли два формата графических файлов: GIF и JPEG. Все графические файлы должны быть внедрены в doc-файл, для этого используется пункты меню MS Word *Вставить* → *Объект*, или *Вставить* → *Рисунок* → *Из файла*. Во всех случаях, в том числе и при использовании графических редакторов, необходимо принять меры по минимизации объема графического файла.

Формулы необходимо набирать в редакторе формул. Не допускается использование формул, часть, которой состоит из текста, а часть набрана в редакторе формул.

Все **схемы** необходимо создавать с помощью инструментов рисования редактора MS Word, созданные схемы необходимо сгруппировать. Не допускается создание схем с использованием таблиц и элементов рисования одновременно.

Каждый рисунок снабжается подписью, которая должна соответствовать основному тексту и самому рисунку. Графические элементы желательно вставлять в ячейки таблицы, со скрытыми границами.

Для рисунков формул и схем нельзя использовать обтекание. Они должны быть элементами текста, то есть иметь обтекание "В тексте" (перед и после рисунка ставятся знаки абзаца)

Пример:

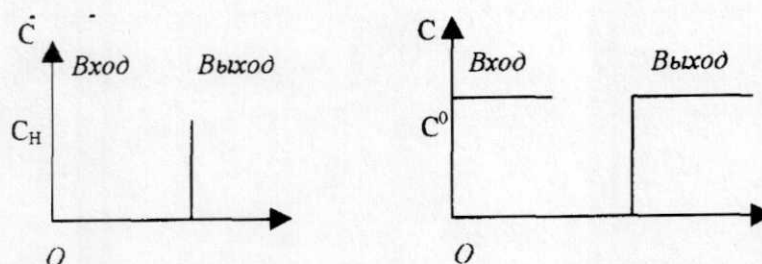


Рис. 1. Модель идеального вытеснения

Оформление таблиц. Таблицы нумеруют арабскими цифрами (если в тексте их несколько). Над правым верхним углом таблицы размещают надпись, например, Таблица 2 без точки после цифры. Если в тексте только одна таблица, то ей, естественно, номер не присваивается.

Таблицы не должны обтекаться текстом: Свойства таблицы → Обтекание → нет

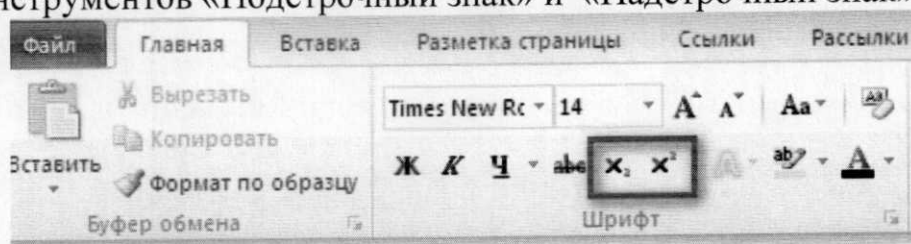
Пример:

Таблица 1

Тип	Константа	Машинный формат
С	Знаковая	Двоичный восьмиразрядный код для каждого знака
Х	Шестнадцатеричная	Двоичный четырехразрядный код для

		каждой шестнадцатеричной цифры
B	Двоичная	Двоичный формат
F	С фиксированной запятой	Двоичное число с фиксированной запятой; обычно слово
H	С фиксированной запятой	Двоичное число с фиксированной запятой; обычно полуслово
E	С плавающей запятой	Короткое число с плавающей запятой; обычно слово
D	С плавающей запятой	Длинное число с плавающей запятой; обычно двойное слово
L	С плавающей запятой	Расширенное число с плавающей запятой; обычно два двойных слова

Оформление текста с индексами. При вводе текста, который содержит верхние или нижние индексы $x_1 + x_2 = y^2$ необходимо использовать редактор формул. **НЕ ДОПУСКАЕТСЯ** ввод верхних и нижних индексов с помощью инструментов «Подстрочный знак» и «Надстрочный знак»

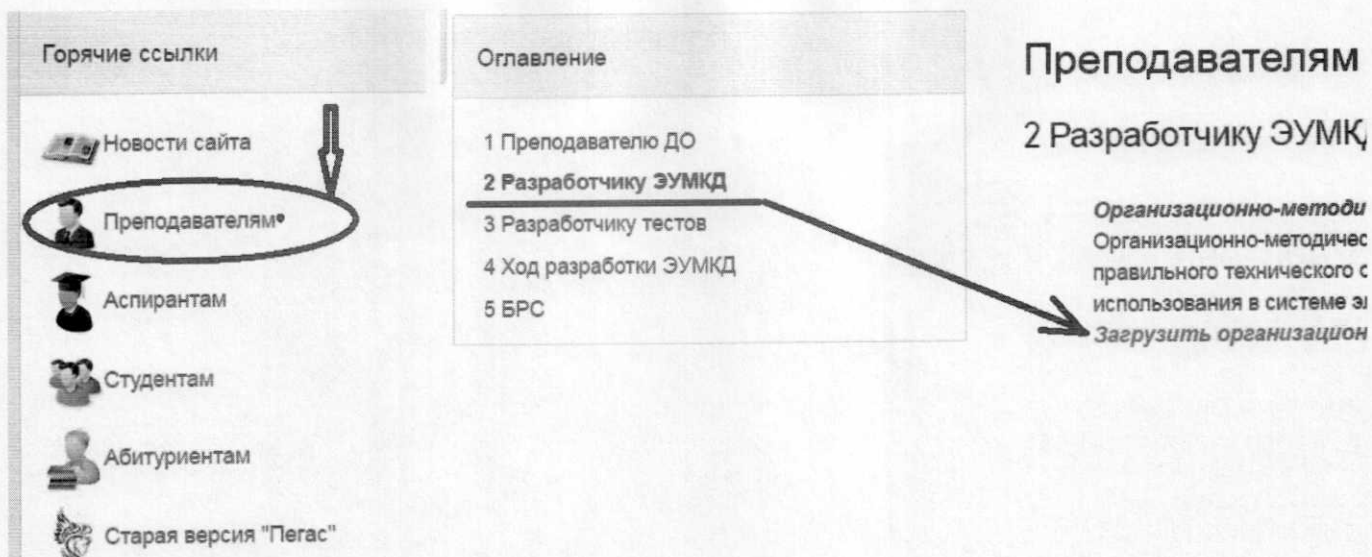


иначе при конвертации материалов в формат веб-страницы нижние и верхние индексы будут отображаться как обычный текст: $x_1 + x_2 = y_2$

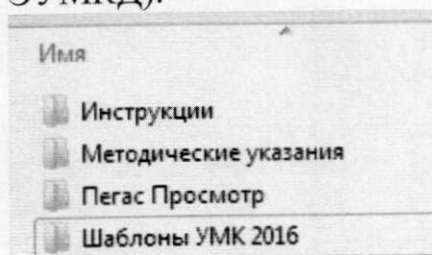
Только при выполнении указанных условий, можно будет из подготовленных материалов в формате текстового редактора (.doc) с помощью программы конвертора автоматически конвертировать материалы в формат электронного учебного курса системы электронного обучения «Пегас».

3.2. Создание элементов ЭУМКД

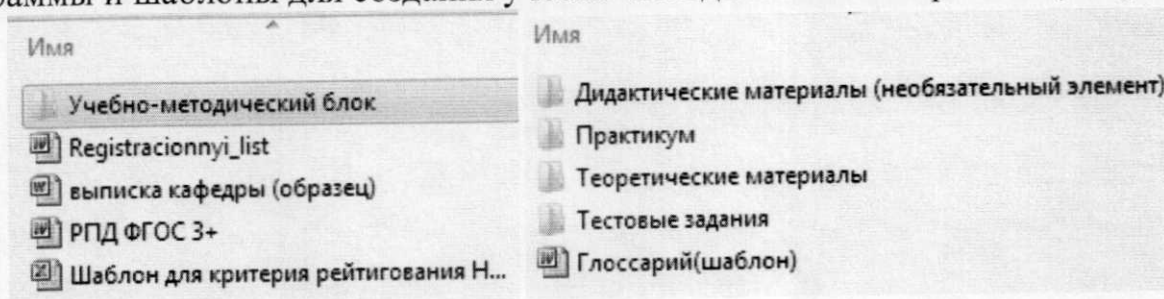
Для создания материалов ЭУМКД необходимо использовать шаблоны из организационно-методического комплекта. Сохранить данный комплект можно используя ссылку в системе Пегас. В блоке «Горячие ссылки» необходимо выбрать раздел «Разработчику ЭУМКД» и на открывшейся странице нажать на ссылку «Загрузить организационно-методический комплект».



Организационно-методический комплект содержит 4 папки «Инструкции» (с инструкциями по созданию ФТЗ), «Методические указания» (с нормативными документами), «Пегас Просмотр» (с программой Pegas Preview и руководством пользователя), «Шаблоны УМК» (с шаблонами элементов ЭУМКД).



Папка «Шаблоны УМК» содержит шаблоны для создания рабочей программы и шаблоны для создания учебно-методических материалов (см. рис.).



Внимание!!! Перед работой с шаблонами документов их необходимо извлечь из архива (нажав на архивном файле, вызвать правой клавишей контекстное меню и нажать на 7-zip → распаковать). Работа с документами в архиве не сохранит внесенные изменения.

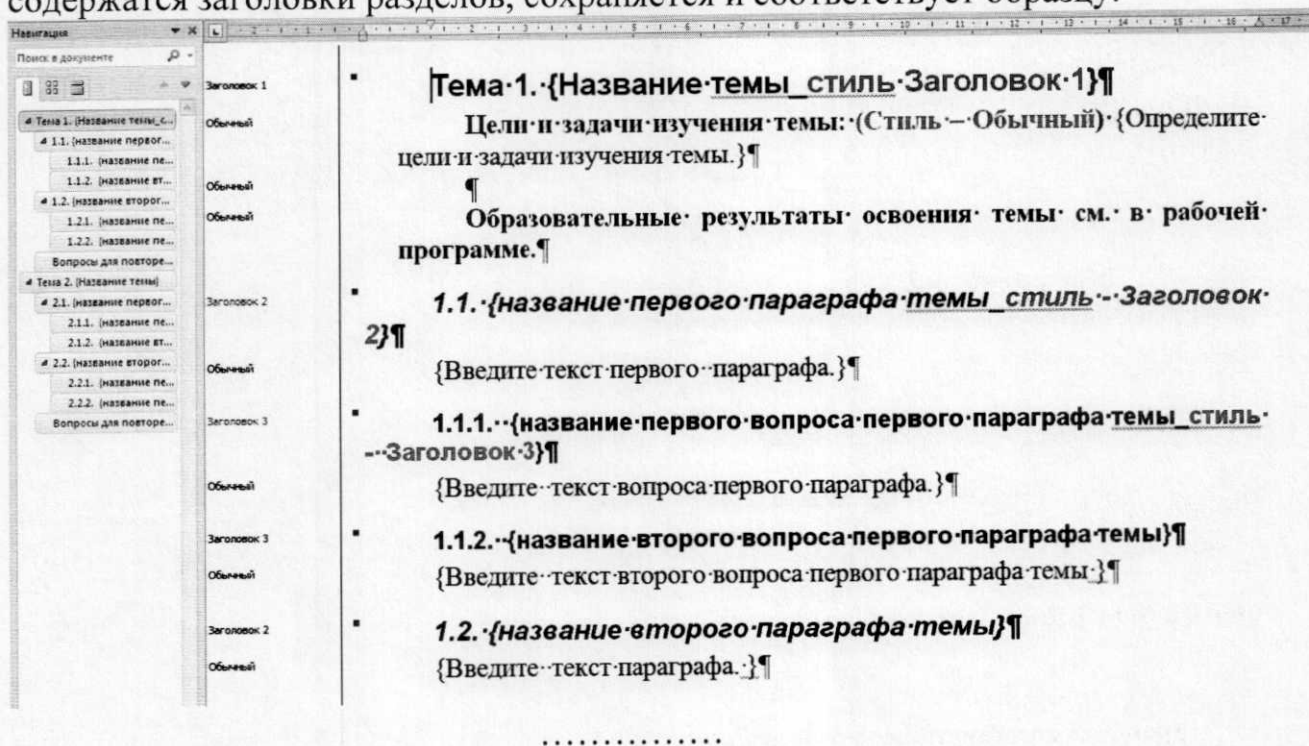
3.2.1. Разработка рабочей программы дисциплины

процессу Порядок и правила оформления РПД в рамках реализации основных образовательных программ высшего образования – программ бакалавриата, специалитета, магистратуры подробно описаны в методических рекомендациях по разработке РПД на официальном сайте университета. Макет РПД ✓

необходимо скачать с сайта и заполнить в соответствии с требованиями к структуре, содержанию и оформлению рабочих программ учебных дисциплин.

3.2.2. Разработка теоретических материалов

Для разработки теоретических материалов откройте файл шаблона *Конспект лекций (шаблон).doc* в папке Шаблоны УМК / Учебно-методический блок / Теоретические материалы и введите необходимую информацию (Заголовки тем, при необходимости параграфов и пунктов, основной текст и т.д.). При вводе текста убедитесь, что стиль абзацев, в которых содержатся заголовки разделов, сохраняется и соответствует образцу.



Если курс лекций был создан ранее, то убедитесь, что его структура соответствует шаблону, и при необходимости внесите изменение. При необходимости внесите изменения в стилевое оформление установите нужные стили абзацев, содержащих названия разделов (тем, параграфов, пунктов и т.д.) в соответствии с шаблоном. Порядок изменения стиля текста описан в п. 3.1.

Внимание!!! Лекционный курс должен быть представлен в 1-м документе в формате doc. Не допускается представление теоретических материалов в нескольких текстовых документах. Документ с лекционными материалами должен называться *Конспект лекций (шаблон).doc*

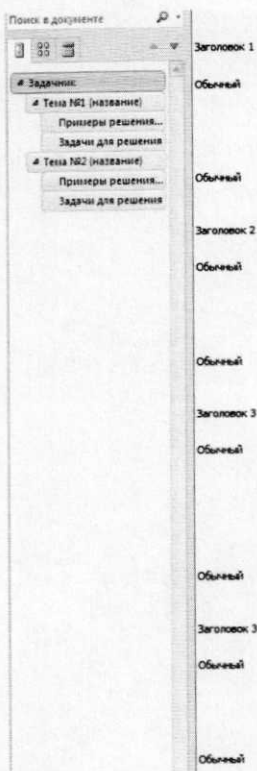
Важно!!! Если конспект лекций содержит формулы и много графической информации, то в таком случае можно конспект лекций разбить на отдельные темы и каждую сохранить в формате ****.pdf*.

3.2.3. Разработка практикума

Практическая часть ЭУМКД может состоять из одного или нескольких элементов (Задачник и (или) Практикум лабораторный и (или) Практикум семинарский).

3.2.3.1 Разработка Задачника

Для разработки Задачника откройте файл шаблона *Задачник.doc* в папке Шаблоны УМК / Учебно-методический блок / Практикум и введите необходимую информацию. При вводе текста убедитесь, что стиль абзацев, в которых содержатся заголовки разделов, сохраняется, и соответствует образцу.



Задачник¶

{Напишите краткое введение к задачнику, где кратко охарактеризуйте рассматриваемые задачи и методы их решения, обоснуйте их важность и полезность для достижения целей изучения курса.}¶

¶

Тема №1 {название}¶

{Введите краткую характеристику методов решения задач в рамках этой темы, а также представьте соответствующие основные теоретические положения.}¶

¶

Примеры решения задач¶

{Приведите примеры решения типовых задач, упорядочив их при необходимости по уровню сложности. Используйте следующую маркировку уровней: А – самые простейшие задачи, В – более сложные задачи, С – задачи повышенного уровня сложности.}¶

¶

Задачи для решения¶

{Приведите список задач (при необходимости по вариантам), упорядочив их при необходимости по уровню сложности аналогично предыдущему пункту.}¶

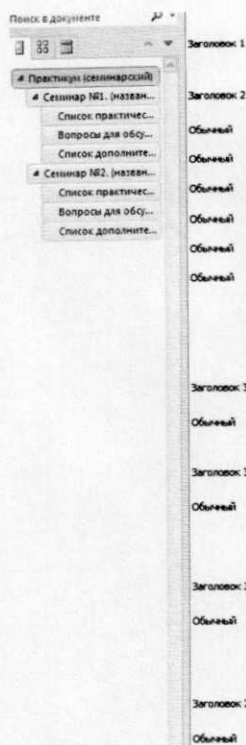
¶

Если задачник был создан ранее, то убедитесь, что его структура соответствует шаблону, и при необходимости внесите изменение. При необходимости внесите изменения в стилевое оформление установите нужные стили абзацев, содержащих названия разделов в соответствии с шаблоном. Порядок изменения стиля текста описан в п. 2.2.

Внимание!!! Задачник должен быть представлен в 1-м документе в формате doc. Не допускается представление Задачника в нескольких текстовых документах. Документ задачником должен называться *Задачник.doc*

3.2.3.2 Разработка Семинарского практикума

Для разработки семинарского практикума откройте файл шаблона *Практикум семинарский.doc* в папке Шаблоны УМК / Учебно-методический блок / Практикум и введите необходимую информацию. При вводе текста убедитесь, что стиль абзацев, в которых содержатся заголовки разделов, сохраняется, и соответствует образцу.



- **Практикум (семинарский)**
- **Семинар №1. {название}**
 - ¶
 - Цель семинара:**
 - {Введите цель проведения семинара.}
 - ¶
 - План занятия:**
 - {Укажите последовательность рассматриваемых тем занятия, объем аудиторных часов, отводимых для освоения материала, обсуждаемого на семинарском/практическом занятии.}
- **Список практических заданий**
 - {Введите список практических заданий (если необходимо).}
- **Вопросы для обсуждения на форуме**
 - {Введите список вопросов для обсуждения на форуме по теме семинара (обязательно!).}
- **Список дополнительной литературы:**
 - {Список литературы оформляется в соответствии с правилами библиографического описания.}
- **Семинар №2. {название}**
 - ¶

Пример:

Семинар №1. Сущность и содержание маркетинга (Стиль - Заголовок 1)

Цель семинара: Изучить сущность маркетинга, его функции и принципы; определить роль маркетинга в современной экономике; познакомиться с концепциями управления маркетингом. (Стиль – Обычный)

План занятия: (Стиль – Обычный)

Укажите последовательность рассматриваемых вопросов занятия, объем аудиторных часов, отводимых для освоения материала, обсуждаемого на семинарском/практическом занятии.

- 1 ...
- 2 ...
- 3

Список практических заданий: (Стиль - Заголовок 2).

1. Ознакомиться с теоретическим материалом учебно-практического пособия.
2. Ответить на контрольные вопросы по изучаемой теме.
3. Ответить на вопросы теста по теме.
4. Решить ситуационные задачи:
 - а) На примере конкретного предприятия объясните различия в принятии решений по управлению предприятием с позиций производственной, сбытовой и маркетинговой концепции.
 - б) Разработайте перечень вопросов, которые вы задали бы руководителям туристической фирмы, торговой компании при получении задания проанализировать, как выполняется маркетинговая функция в каждой из компаний.

Вопросы для обсуждения на форуме: (Стиль - Заголовок 2).

1. В чем сущность маркетинга как концепции управления?
2. В каких случаях целесообразно применять концепцию интенсификации коммерческих усилий?
3. Сформулируйте цели маркетинга для предприятия.

4. Почему «рынок покупателя» является обязательным условием применения концепции маркетинга?
5. В чем сущность концепции социально-этического маркетинга?
6. Какие факторы характеризуют микро- и макросреду предприятия?
7. Какие маркетинговые концепции соответствуют этапам производства и сбыта?

Список дополнительной литературы: (Стиль - Заголовок 2).

1. Кознов, В. В. Финансовая математика [Текст] : учеб. пособие для студ. заоч. формы обучения / В. В. Кознов ; БелГУ, Старооскол. фил. – Белгород : Изд-во БелГУ, 2006. – 144 с.

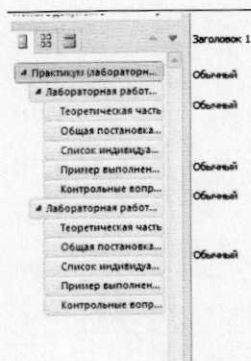
Внешне это выглядит так:

Если практикум был создан ранее, то убедитесь, что его структура соответствует шаблону, и при необходимости внесите изменение. При необходимости внесите изменения в стилевое оформление установите нужные стили абзацев, содержащих названия разделов в соответствии с шаблоном. Порядок изменения стиля текста описан в п. 2.2.

Внимание!!! Семинарский практикум должен быть представлен в 1-м документе в формате doc. Не допускается представление Семинарского практикума в нескольких текстовых документах. Документ с семинарским практикумом должен называться *Практикум семинарский.doc*

3.2.3.3 Разработка Лабораторного практикума

Для разработки Лабораторного практикума откройте файл шаблона *Практикум лабораторный.doc* в папке Шаблоны УМК / Учебно-методический блок / Практикум и введите необходимую информацию. При вводе текста убедитесь, что стиль абзацев, в которых содержатся заголовки разделов, сохраняется, и соответствует образцу.



Практикум (лабораторный)

Практикум состоит из _____ лабораторных работ.

Для успешного выполнения лабораторных работ необходимо изучение соответствующих модулей теоретического блока (лекций).

Общие требования к содержанию, оформлению и порядку выполнения

Перед выполнением лабораторной работы необходимо создать папку «Ваша фамилия Lab № variant№» (Использовать только буквы латинского алфавита. Например: «Ivanov I.P. Lab №1 variant№5»). В эту папку в ходе выполнения работы необходимо сохранять требуемые материалы.

<ul style="list-style-type: none"> Практикум лабораторн... Лабораторная работ... Теоретическая часть Общая постановка... Список индивидуа... Пример выполнен... Контрольные вопр... Лабораторная работ... Теоретическая часть Общая постановка... Список индивидуа... Пример выполнен... Контрольные вопр... 	<p>Заголовок 2</p> <p>Обычный</p> <p>Обычный</p> <p>Обычный</p> <p>Обычный</p> <p>Обычный</p> <p>Заголовок 3</p> <p>Обычный</p> <p>Заголовок 3</p> <p>Обычный</p> <p>Заголовок 3</p> <p>Обычный</p> <p>Заголовок 3</p> <p>Обычный</p> <p>Заголовок 3</p> <p>Обычный</p>	<p>Лабораторная работа №1. {название}</p> <p>¶</p> <p>Цель работы:</p> <p>{Введите цель проведения лабораторной работы}¶</p> <p>¶</p> <p>Теоретическая часть</p> <p>{Введите, при необходимости, текст теоретической части, лежащей в основе выполнения лабораторной работы.}¶</p> <p>Общая постановка задачи</p> <p>{Опишите общую постановку задачи}¶</p> <p>Список индивидуальных данных</p> <p>{Введите список индивидуальных данных для выполнения работы (по вариантам).}¶</p> <hr/> <p>Пример выполнения работы</p> <p>{Приведите пример лабораторной работы с описанием процесса ее выполнения.}¶</p> <p>Контрольные вопросы к защите</p> <p>{Приведите список контрольных вопросов для защиты лабораторной работы.}¶</p>
---	---	--

Пример:

Лабораторный практикум (Стиль - Заголовок 1)

Практикум состоит из ___ лабораторных работ и блока задач.

Для успешного выполнения лабораторных работ необходимо изучение соответствующих модулей теоретического блока (лекций).

Задачи представляют собой иллюстрации к теоретическим сведениям из лекционного курса. При этом для правильного решения каждой задачи необходимо владение материалом из нескольких лекций.

Общие требования к содержанию, оформлению и порядку выполнения: (Стиль – Обычный)

Перед выполнением лабораторной работы необходимо создать папку «Ваша фамилия Lab №__» (Использовать только буквы латинского алфавита. Например: «Ivanov I.P. Lab №__»).

Лабораторные работы необходимо выполнять согласно своему варианту. Нечетные номера в списке группы – первый вариант, четные – второй.

Перед выполнением лабораторной работы изучите теоретическую часть, далее необходимо изучить пример выполнения лабораторной работы, а затем приступить к выполнению своего варианта лабораторной работы.

Задания лабораторной работы необходимо выполнять последовательно, при необходимости результат выполнения сохранять в свою папку.

Папку с результатами необходимо заархивировать, создав один файл архива в формате ZIP. Файлу архива необходимо дать имя в формате: «Ваша фамилия Lab№__» (Использовать только буквы латинского алфавита. Например: «Ivanov I.P. Lab №__.zip»). Полученный файл архива необходимо загрузить на страницу задания «Лабораторная работа №__». (Стиль – Обычный)

Лабораторная работа №1. Основы работы с операционной системой Windows 2000. (Стиль - Заголовок 2)

Цель работы: Освоить основные приемы работы с ОС Windows 2000. Научиться выполнять системные операции с файловой структурой. Изучить стандартные приложения Windows. (Стиль – Обычный)

Общая постановка задачи (Стиль - Заголовок 3).

1. Изучить теоретический материал.
2. Выполнить один из вариантов, указанных в списке индивидуальных данных.
3. Создать архивный файл для отчета по лабораторной работе в формате zip.
4. Полученный файл архива необходимо загрузить на страницу задания «Лабораторная работа №1»(Стиль – Обычный)

Теоретическая часть (Стиль - Заголовок 3).

См. разделы 2.1.1 и 2.2.1 учебного пособия.(Стиль – Обычный)

Список индивидуальных данных (варианты). (Стиль - Заголовок 3).

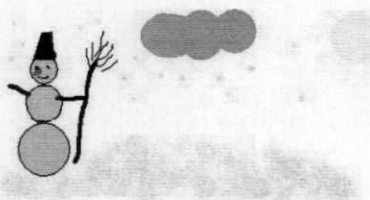
1. В папке Мои документы создайте новую папку, присвоив ей имя «Контрольное задание».
2. В созданной папке создайте еще четыре папки Зима, Весна, Лето, Осень.
3. В папке Зима создайте текстовые файлы: Декабрь, Январь, Февраль.
4. Скопируйте созданные файлы в папку Весна.
5. В папке Весна переименуйте файлы в Июнь, Июль, Август.
6. Переместите файлы летних месяцев в папку Лето.
7. Создайте ярлыки в папке Зима на Весну, в папке Весна на Лето, в папке Лето на Осень и в папке Осень на Зиму.
8. С помощью WordPad создайте документ, содержащий текст поздравительной открытки «С новым годом» отформатируйте его согласно образцу.

С Новым 200_ годом!!!

Дорогая Бабушка. Поздравляю тебя с наступающим Новым годом и желаю тебе крепкого здоровья!!!

Твоя Красная Шапочка.

9. Сохраните документ в папку Зима по имени «Открытка1.rtf».
10. В редакторе Paint создайте коллаж подобный образцу представленному ниже. Размеры: ширина – 400 точек, высота – 200. И сохраните в папку Зима под именем Рисунок_для_открытки.jpg.



11. Откройте в WordPad файл Открытка1.rtf и внедрите в него Рисунок_для_открытки.jpg. Следующим образом:

С Новым 200_ годом!!!



Дорогая Бабушка. Поздравляю тебя с наступающим Новым годом и желаю тебе крепкого здоровья!!!

Твоя Красная шапочка

12. Сохраните документ в ту же папку под именем «Открытка2.rtf» удалите внедренный рисунок. Произведите связывание «Рисунок_для_открытки.jpg» с текущим документом. Сохраните изменения.
13. Закройте окна приложений. (Стиль – Обычный)

Пример выполнения работы. (Стиль - Заголовок 3).

Необходимо привести пример лабораторной работы с описанием процесса ее выполнения.
(Стиль – Обычный)

Контрольные вопросы к защите (Стиль - Заголовок 3).

1. Сколько версий операционной системы Windows Вы знаете?
2. Что такое окно? Какие существуют разновидности окон в Windows?
3. Какие основные элементы окна?
4. Что такое Рабочий стол? Из каких элементов он состоит?
5. Какие значки появляются на Рабочем столе после инсталляции Windows?
6. Что такое Главное меню? Как оно открывается?
7. Что такое Панель задач? Что на ней расположено?
8. Чем отличается значок от ярлыка?
9. Что такое контекстно-зависимое меню?
10. Для чего нужна программа Проводник? (Стиль – Обычный)

Если практикум был создан ранее, то убедитесь, что его структура соответствует шаблону, и при необходимости внесите изменение. При необходимости внесите изменения в стилевое оформление установите нужные стили абзацев, содержащих названия разделов в соответствии с шаблоном. Порядок изменения стиля текста описан в п. 3.1.

Внимание!!! Лабораторный практикум должен быть представлен в 1-м документе в формате doc. Не допускается представление Лабораторного практикума в нескольких текстовых документах. Документ с лабораторным практикумом должен называться *Практикум лабораторный.doc*

3.2.4. Разработка глоссария

Для разработки глоссария откройте файл шаблона *Глоссарий(шаблон).doc* в папке Шаблоны УМК / Учебно-методический блок.

Глоссарий

<i>{термин 1}</i>	{ определение термина 1 }
<i>{термин 2}</i>	{ определение термина 2 }
<i>{термин 3}</i>	{ определение термина 3 }

Введите в первый столбец термины, а во второй их определения.

Глоссарий

Бит	Наименьш
<i>{термин 2}</i>	{ определение термина 2 }
<i>{термин 3}</i>	{ определение термина 3 }

Установив курсор в крайнюю правую ячейку последней строки, и нажав клавишу Tab на клавиатуре, можно добавить новую строку.

Глоссарий

Бит	Наименьш
{термин 2}	{определение термина 2}
{термин 3}	{определение термина 3}

Если глоссарий был создан ранее, например в таком виде:

Глоссарий

Общая часть

Абляция – операция, при которой участок патологически измененной ткани выжигается (выпаривается) с помощью лазера, электроинструмента или химического вещества или удаляется механическим путем (например, абляция слизистой оболочки миндалин при тонзиллите, абляция слизистой оболочки пищевода при метаплазии Баррета).

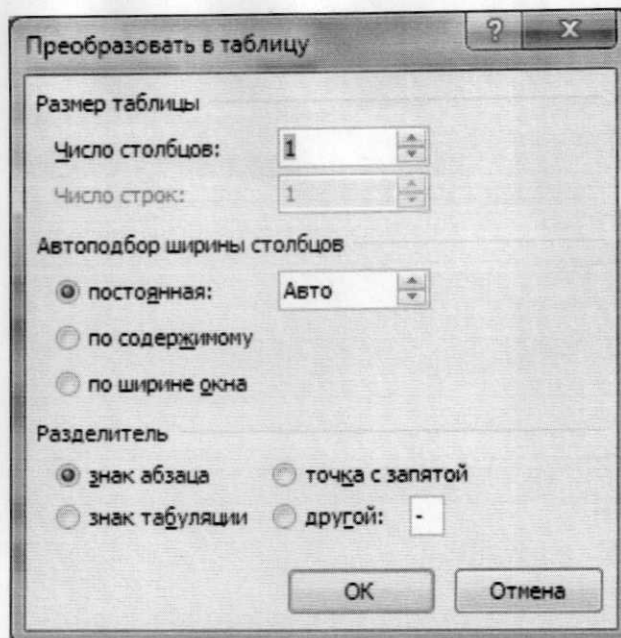
Аденокарцинома – злокачественная опухоль, развивающаяся из ткани железы или из железистых клеток эпителиальной ткани (клеток, выполняющих функцию железы, то есть вырабатывающих определенные вещества).

то в шаблон глоссария следует копировать в левый столбец термина, а в правый определения.

Глоссарий

Абляция	операция, при которой участок патологически измененной ткани выжигается (выпаривается) с помощью лазера, электроинструмента или химического вещества или удаляется механическим путем (например, абляция слизистой оболочки миндалин при тонзиллите, абляция слизистой оболочки пищевода при метаплазии Баррета)
{термин 2}	{определение термина 2}
{термин 3}	{определение термина 3}

Либо преобразовать текст в таблицу. Для этого необходимо выделить весь текст в меню Вставка → Таблица → Преобразовать текст в поле число столбцов указать – 2, в опции Разделитель поставить точку в разделе - другой и в поле справа от другой указать разделитель – дефис (-). Далее нажать на ОК.



Внимание!!! Если по тексту в определениях термина есть другие дефисы, то преобразование документа пройдет не правильно. В этом случае необходимо между термином и его определением вставить другой символ (например ~) и в качестве разделителя выбрать этот символ.

Внимание!!! Готовый документ глоссария должен быть представлен в виде таблицы с двумя столбцами без разделений по темам, разделам или буквам алфавита. Глоссарий должен быть представлен в 1-м документе в формате doc. В глоссарии должно быть не менее 50 терминов.

3.2.5. Разработка тестовых заданий

Фонд тестовых заданий должен быть представлен в виде текстовых документов (Microsoft Word или Open Office). Все тестовые задания должны быть разделены по контролируемым темам, в соответствии с паспортом ФТЗ. Банк тестовых заданий необходимо оформить в соответствии со следующей структурой:



где T1.doc, T2.doc и т.д. файлы со следующими категориями вопросов:

- T1.doc – задания на выбор одного варианта ответа из предложенного множества,
- T2.doc - выбор нескольких верных вариантов ответа из предложенного множества,
- T3.doc - задания на установление соответствия,
- T4.doc - задания на установление правильной последовательности,
- T5.doc - задания на заполнение пропущенного ключевого слова, на ввод правильного ответа, числовой тип.

Для создания банка тестовых вопросов необходимо определиться с установленным на компьютере ПО. Если у Вас на компьютере установлен Microsoft Office, то в качестве шаблона для создания тестовых заданий выберите шаблон *Moodle_FullRussian.dot* (Microsoft Office). Если в качестве ПО на компьютере установлен Open Office, то тогда в качестве шаблона тестовых заданий необходимо выбрать *Moodle_Quizz_Template_ru* (Open Office).

Создание фонда тестовых заданий подробно изложено в инструкциях по созданию тестов (см. организационно-методический комплект).

3.3. Другие элементы ЭУМКД

Дидактические материалы, материалы для дополнительного изучения (документы различных форматов, аудио- или видео файлы, презентации) могут быть размещены по желанию преподавателя в электронном учебном курсе в системе Пегас. Дидактические материалы необходимо поместить в отдельную папку - Дидактические материалы.

Внимание!!! Называть файлы, которые содержат дополнительные материалы (статьи, первоисточники, схемы, таблицы, программы и т.п.) необходимо латинскими буквами и объединять в папки соответственно темам или семинарским (практическим) занятиям, к которым они относятся.

Регистрационный лист для электронной библиотеки заполняется с использованием шаблона *Registracionnyi_list.doc*, который находится в папке в папке Шаблоны УМК.


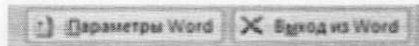
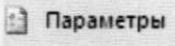
Файл *Шаблон для критерия рейтингования НПП.xlsx* заполняется автором–разработчиком (либо группой авторов) данного ЭУМКД с указанием общего количества часов, отведённых на изучение дисциплины по учебному плану, количества машинописных страниц (конспект лекций, практикум, глоссарий), Ф.И.О. автора(ов) и доли авторского участия. На основании этого файла автоматически будет заполняться страница критерия в системе рейтингования НПП. В случае разработки учебных видеоматериалов также заполняются данные об объеме и виде видеоматериалов.

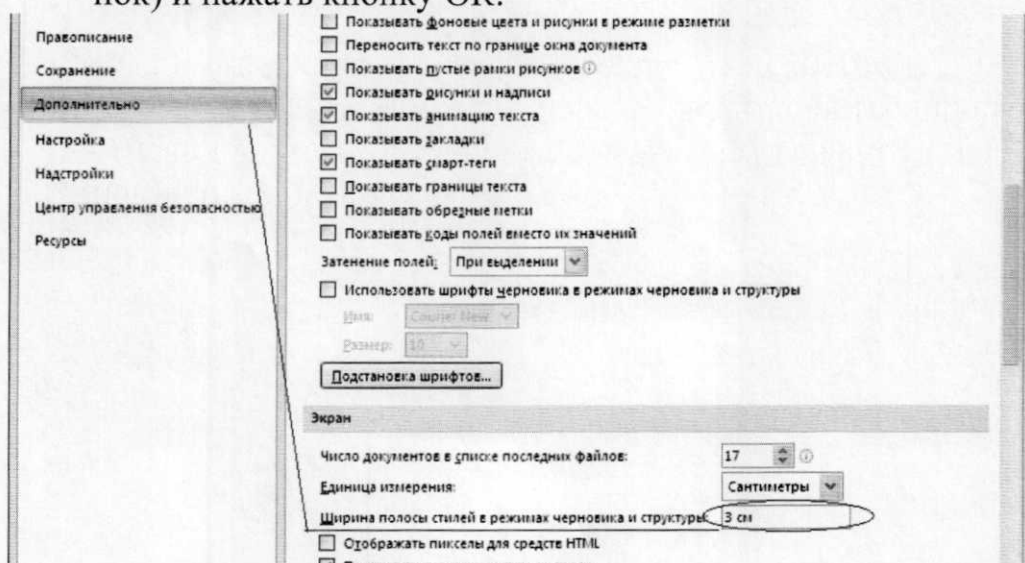
Выписка от кафедры о соответствии содержания ЭУМКД ФГОС и с рекомендацией на размещение ЭУМКД в системе Пегас и 2 рецензии на ЭУМКД предоставляются в управление заочного обучения и электронных образовательных технологий в печатном виде.

Внимание!!! Рассмотрение и проверка ЭУМКД осуществляется при условии наличия всех элементов, оформленных в соответствии с требованиями и при наличии выписки от кафедры и 2-х рецензий.

3.4. Контроль технического выполнения

Для контроля правильности стилового оформления в режиме просмотра документа «Черновик» («Обычный» в Word 2003) удобно использовать полосу стилей. Для этого необходимо установить ширину полосы стилей отличную от 0 (оптимально 3 см.). Для этого надо выполнить следующее:

- Для MS Word 2003 открыть окно параметров программы командой *Сервис => Параметры*, перейти на вкладку *Вид* и установить размер ширины полосы стилей 3 см.
- Для MS Word 2007/2010:
 1. Кликнуть по значку  (для Word 2007) или нажать меню «Файл» (для Word 2010);
 2. Выбрать пункт «Параметры Word»  (для Word 2007) или  «Параметры» (для Word 2010);
 3. Выбрать вкладку «Дополнительно» и установить ширину полосы стилей в режимах черновика и структуры равной 3 см. (см. рисунок) и нажать кнопку ОК.

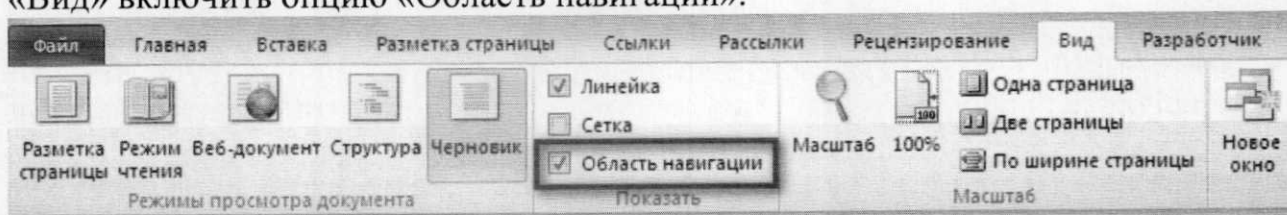


Для включения режима просмотра документа «Черновик» («Обычный» в MS Word 2003) необходимо в меню «Вид» выбрать режим «Черновик» («Обычный» в MS Word 2003).

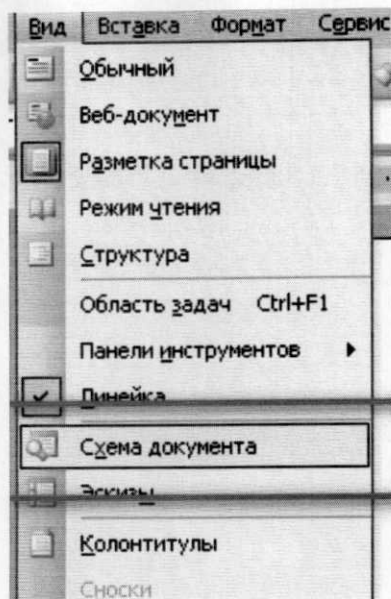
В результате в документе появится область, показывающая список стилей для каждого абзаца.

Заголовок 1	Тема 1. Личность как субъективная реальность в психологии								
Обычный	Цели и задачи изучения темы:								
Обычный	- ознакомление с целью и задачами прикладной отрасли психологической науки;								
Обычный	- рассмотрение взаимосвязи с другими разделами психологии;								
Обычный	- определение основных понятий курса.								
Обычный	Результат освоения темы:								
Обычный	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Индекс компетенции</th> <th>Индекс образовательного результата</th> <th>Образовательный результат</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">ОК-1</td> <td>В-1</td> <td>Владеть механизмами мыслительной деятельности</td> </tr> <tr> <td>В-2</td> <td>Владеть способами постановки цели и выбору путей её достижения</td> </tr> </tbody> </table>	Индекс компетенции	Индекс образовательного результата	Образовательный результат	ОК-1	В-1	Владеть механизмами мыслительной деятельности	В-2	Владеть способами постановки цели и выбору путей её достижения
Индекс компетенции	Индекс образовательного результата	Образовательный результат							
ОК-1	В-1	Владеть механизмами мыслительной деятельности							
	В-2	Владеть способами постановки цели и выбору путей её достижения							
Обычный									
Заголовок 2	1.1. Проблема изучения личности в психологии								
Обычный	Проблема личности в современной науке не имеет однозначного решения. В главе представлены основные тенденции изучения данного феномена в различных теоретических направлениях.								
Заголовок 3	1.1.1. Подходы к изучению личности в отечественной психологии								

Проконтролировать правильность разметки структуры документа с помощью стилевого форматирования можно также с помощью включения дополнительной панели «Область навигации». Для этого нужно в меню «Вид» включить опцию «Область навигации».



В MS Word 2003 нужно в меню «Вид» выбрать команду «Схема документа».



В результате слева от области документа появится панель в которой отображаются названия разделов документов, у которых установлен стиль текста «Заголовок 1», «Заголовок 2», «Заголовок 3» ... Данную панель можно использовать для осуществления навигации по документу. Щелчок по названию раздела в области навигации отразит содержание данного раздела на панели документа справа.

Навигация

Поиск в документе

- Тема 1. Личность как субъективная реальность в психологии
 - 1.1. Проблема изучения личности в психологии
 - 1.1.1. Подходы к изучению личности
 - 1.1.2. Подходы к изучению личности
 - 1.2. Теории развития личности
 - 1.2.1. Эпигенетическая концепция
 - 1.2.2. Гипотетическое построение
 - 1.2.3. Теория когнитивного развития
 - 1.2.4. Теория нравственного развития
 - 1.2.5. Теория З. Фрейда
 - 1.2.6. Теория личных конструктов
 - Вопросы для повторения и закрепления
 - Задания для самостоятельной работы
- Тема 2. Мотивационная сфера личности
 - 2.1. Мотивация личности
 - 2.1.1. Определение мотива и мотивации
 - 2.1.2. Структура, характеристики и функции

Тема 1. Личность как субъективная реальность в психологии

Цели и задачи изучения темы:

- ознакомление с целью и задачами прикладной отрасли психологической науки;
- рассмотрение взаимосвязи с другими разделами психологии;
- определение основных понятий курса.

Результат освоения темы:

Индекс компетенции	Индекс образовательного результата	Образовательный результат
ОК-1	В-1	Владеть механизмами мыслительной деятельности
	В-2	Владеть способами постановки цели и выбору путей её достижения

1.1. Проблема изучения личности в психологии

Проблема личности в современной науке не имеет однозначного решения. В главе представлены основные тенденции изучения данного

Если при стилевом форматировании документа были допущены ошибки, то их можно будет увидеть на панели навигации. Типичные ошибки.

1. Заголовки разделов не имеют стиль «Заголовок» (пропущены п.1.2.2 и 1.2.3).
2. Пустые абзацы имеют стиль «Заголовок».
3. Обычный текст имеет стиль «Заголовок».

Навигация

Поиск в документе

Заголовок 1

Обычный
Обычный
Обычный
Обычный

3

2

1

Тема 1. Личность как субъективная реальность в психологии

Цели и задачи изучения темы:

- ознакомление с целью и задачами психологической науки;
- рассмотрение взаимосвязи с другими разделами психологии;
- определение основных понятий курса.

Результат освоения темы:

Индекс компетенции	Индекс образовательного результата	Образовательный результат
ОК-1	В-1	Владеть механизмами деятельности
	В-2	Владеть способами постановки цели и путей её достижения
ОК-2	В-1	Владеть механизмами мировоззренческих, философских проблем
	В-2	Владеть механизмами значимых философских проблем

Для контроля правильности технического оформления целесообразно также использовать программу Pegas Preview (находится в организационно-методическом комплекте в папке «Пегас Просмотр»). В случае правильного оформления в окне данной программы будет отображаться содержание данного элемента ЭУМКД, так как оно будет выглядеть в Пегасе (см рис.), в случае наличия ошибок в оформлении программа выдаст сообщение об ошибке.

Программа предварительного просмотра материалов УМК - Pegas Preview

Файл Справка

Автоматическая нумерация заголовков

Тема 1. Личность как субъективная реальность в психологии

1.1. Проблема изучения личности в психологии

1.1.1. Подходы к изучению личности в отечественной психологии

1.1.2. Подходы к изучению личности в зарубежной психологии

1.2. Теории развития личности

1.2.1. Эпигенетическая концепция развития Э. Эриксона

1.2.2. Гипотетическое построение периодизации развития личности Жана Пиаже

1.2.3. Теория когнитивного развития личности Жана Пиаже

1.2.4. Теория нравственного развития Лоренса Колберта

1.2.5. Теория З. Фрейда

1.2.6. Теория личных конструктов Д.К. Келли

Вопросы для повторения и закрепления материала

Задания для самостоятельной работы

Тема 2. Мотивационная сфера личности. Самосознание личности

2.1. Мотивация личности

2.1.1. Определение мотива и мотивации личности

2.1.2. Структура, характеристики и функции мотива

2.1.3. Понятие мотивации личности

2.2. ПОТРЕБНОСТИ ЛИЧНОСТИ

2.2.1. Понятие потребности

2.2.2. Классификация и виды потребностей

2.3. САМОСОЗНАНИЕ ЛИЧНОСТИ

2.3.1. Определения феномена самосознания личности

2.3.2. Этапы развития, структура и функция самосознания

Вопросы для повторения и закрепления материала

Тема 1. Личность как субъективная реальность в психологии

Цели и задачи изучения темы:

- ознакомление с целью и задачами прикладной отрасли психологии;
- рассмотрение взаимосвязи с другими разделами психологии;
- определение основных понятий курса.

Результат освоения темы:

Индекс компетенции	Индекс образовательного результата	Образовательный результат
ОК-1	В-1	Владеть механизмами мыслительной деятельности
	В-2	Владеть способами постановки цели и путей её достижения

Внимание!!! Перед отправкой материалов для размещения в системе Пегас обязательно осуществите контроль правильности оформления, в противном случае материалы будут возвращены на доработку.

4. Сертификация ЭУМКД ****

В целях повышения качества учебно-методического обеспечения учебных дисциплин, внедрения в учебный процесс современных образовательных технологий, разработанные ЭУМКД, могут в установленном порядке пройти процедуру внутренней добровольной сертификации НИУ «БелГУ» (получения статуса «Сертифицированный онлайн курс»).

ЭУМКД, представленный для получения сертификата обязательно должен быть спроектирован как информационно-образовательная среда с модульной структурой, учебными видеоматериалами и системой заданий по всем учебным модулям, который эффективно используется в учебном процессе. Практические задания для проверки результатов обучения могут быть творческими заданиями или заданиями на самооценку,

4.1. Видеоматериалы для ЭУМКД

4.1.1. Виды видеоматериалов:

1. *Документальное видео* - видеоматериалы, запись которых происходит непосредственно во время лекции, либо во время демонстрационных опытов одной камерой.

2. *Студийное видео* - видеоматериалы, запись которых проходит в студийных условиях с преподавателями-лекторами на соответствующем тематическом фоне. Преподаватели-лекторы остаются за столом практически неподвижными в течение всей лекции и могут излагать учебный материал, сопровождая его показом графиков, схем, фотографий и т.д.

3. *Интерактивное видео* - видеоматериалы, в которых монолог преподавателя сопровождается слайдами, видеофрагментами, заданиями, а также голос диктора может быть фоном. В данных видеоматериалах может использоваться принцип нескольких экранов «говорящая голова в углу экрана», а на переднем плане возможна демонстрация процесса и/или явления и/или агрегата.

4. *Постановочное видео* - видеоматериалы, базирующиеся на натуральной съемке (съемки на природе, в музее, демонстрация явлений, процессов и т.п.), поставленные по определенному сценарию, с задействованием нескольких участников по ролям. Здесь предусматривается работа сценариста, режиссёра, дизайнера и специалистов по видеомонтажу.

5. *Гибридное видео* – включает в себя несколько видов.

4.1.2. Требования к видеоматериалам для ЭУМКД

1. Учебный материал должен быть систематизирован, обобщен и конкретизирован;
2. Текст лекции должен быть понятен для восприятия;
3. Изложение материала не должно превышать 6-12 минут;


4. Учебное видео должно соответствовать учебной программе, то есть в нем должны рассматриваться именно те вопросы, которые предусмотрены программой, и в том объекте, который в ней указан;
5. Раскрытие темы лекции должно осуществляться последовательно, поэтапно (подтемы – эпизоды) с четко определенными целями и задачами;
6. Необходимо в названии презентации (видеолекции) отразить подтему (параграф) лекции;
7. Все сведения в видеолекции должны быть в научном отношении правильными, исходить из современных взглядов науки;
8. Научные выводы не следует давать в готовом виде, к ним надо подвести студентов постепенно, в результате развернутого изучения материала;
9. Видеолекции должны сопровождаться аннотацией, организующей деятельность студентов во время лекции;
10. Основой зрительных образов в видеолекции могут быть слайды презентации, поэтому необходимо создание презентации на каждый фрагмент лекции (подтемы, параграфа);
11. Использование в видеолекции всех инструментов визуализации: анимация, изображение, таблицы, диаграммы и т.п.;
12. Контроль за качеством усвоения учебного материала (3-5 тестовых вопросов).

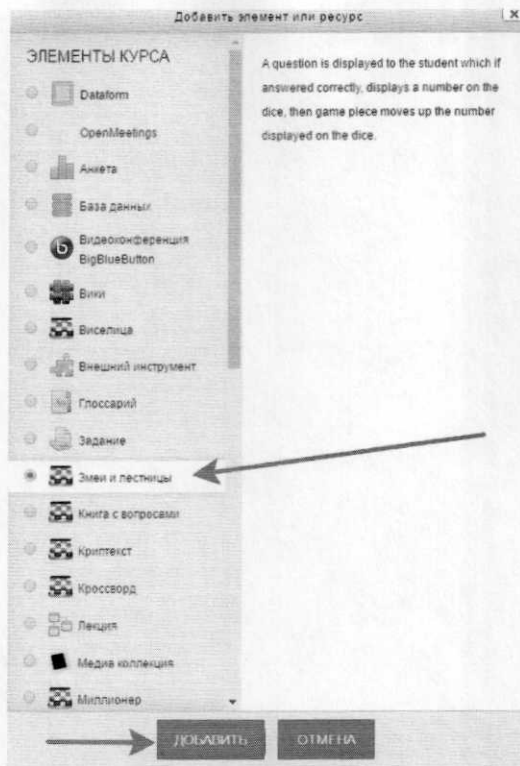
4.2. Обучающие игры системы Пегас

Обучающие игры позволяют применять игровые подходы в неигровых процессах. При правильном применении этот подход позволяет в разы увеличить эффективность решения различных задач и тем самым создает условия к устойчивой мотивации.

В системе электронного обучения «Пегас» имеются встроенные средства, с помощью которых могут быть созданы различные обучающие игры, такие как: «Миллионер», «Кроссворд», «Виселица», «Судоку», «Криптекст», «Спрятанная картинка», «Змеи и лестницы» и др.

4.2.1. «Змеи и лестницы»

Систематическое проведение игр на уроках способствует решению проблемы повышения ответственности каждого студента за результаты своего учебного труда на основе сотрудничества и взаимопомощи. Рассмотрим игровой ресурс учебного курса «Змеи и лестницы». Добавить данный элемент курса можно путем нажатия на кнопку  Добавить элемент или ресурс .



Для составления этой игры необходимо, чтобы в учебном курсе был создан либо глоссарий, либо тест, из слов которые должны содержать короткий ответ на вопросы. Игра генерирует случайный набор этих слов.

В открывшемся окне необходимо заполнить поля, помеченные звездочкой, как обязательные для заполнения.

Добавить Игра в Обучающие игры

Общее

Name* Змеи и лестницы

Источник вопросов Глоссарий

Выберите глоссарий Глоссарий

В поле «Источник вопросов» необходимо выбрать глоссарий или тест из вопросов которого будет сформирована игра. Появившиеся поля заполняются условиями в соответствии с Вашими целями игры. После установления всех параметров нужно нажать на кнопку **СОХРАНИТЬ И ПОКАЗАТЬ**. После чего откроется окно следующего содержания:

Змеи и лестницы

Метод оценивания: Высшая оценка

НАЧАТЬ НОВУЮ ПОПЫТКУ ИГРЫ

Для просмотра получившейся игры нажимаем на кнопку «Начать новую попытку игры». Появляются вопросы, на которые нужно дать ответы в специально отведенном поле.

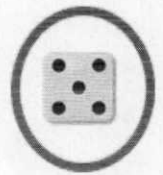
ОЦЕНИТЬ ОТВЕТЫ

Вопрос

—деление числителя и знаменателя простой дроби на одно и то же число.

Ответ:

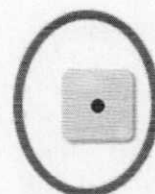
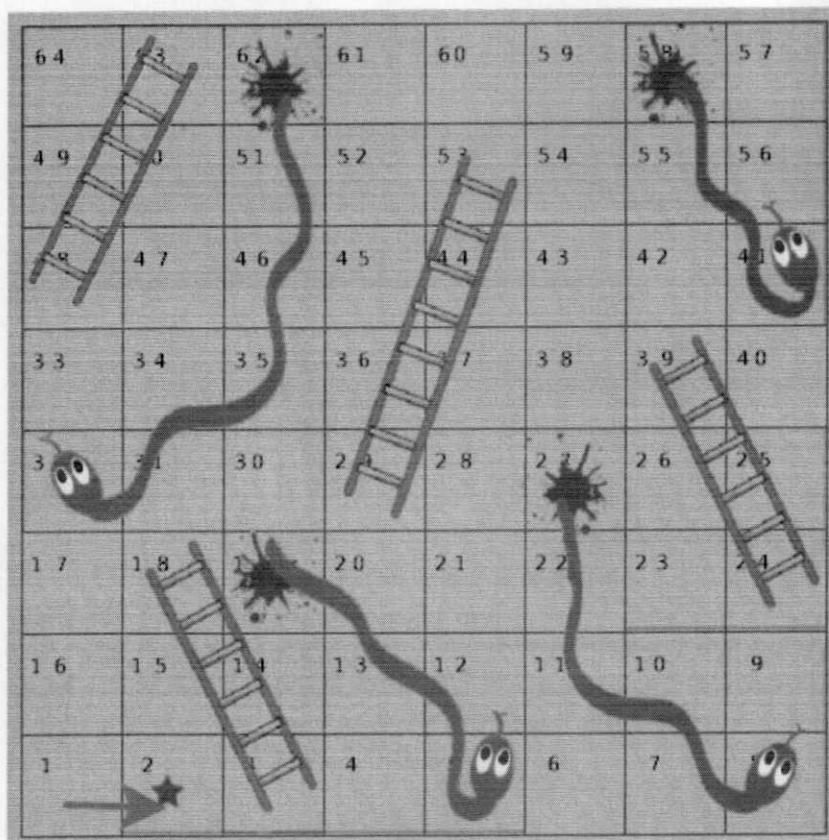
64	63	62	61	60	59	58	57
49	40	51	52	53	54	55	56
48	47	46	45	44	43	42	41
33	34	35	36	37	38	39	40
3	31	30	29	28	27	26	25
17	18	19	20	21	22	23	24
16	15	14	13	12	11	10	9
1	2	3	4	5	6	7	8




Если ученик правильно ответил на вопрос, то игрок передвигается по полю на выпавшее число ходов. На поле игрок обозначен

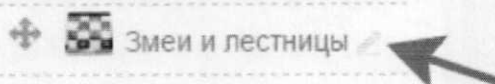
– общая часть двух смежных областей поверхности.


Ответ:

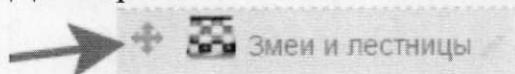


При неправильно угаданном слове, студенту предлагается ответить на следующий вопрос.

При необходимости редактирования названия игры нужно нажать на значок , который находится рядом с названием.



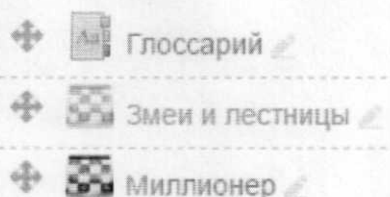
Для перемещения данного элемента воспользуйтесь кнопкой .



Для редактирования игры нужно нажать на кнопку «Редактировать», которая находится справа от названия.



Выбрав в выпадающем меню строку «Редактировать настройки» производим изменение ресурса в открывшемся окне. Если необходимо скрыть игру, то можно воспользоваться пунктом «Скрыть», и сделать элемент невидимым для остальных участников. Скрытый элемент отображается на странице, которую видит учитель, но остается невидимым для других пользователей. На странице учителя скрытый элемент подсвечивается серым, в то время как активные ресурсы подсвечены голубым цветом.




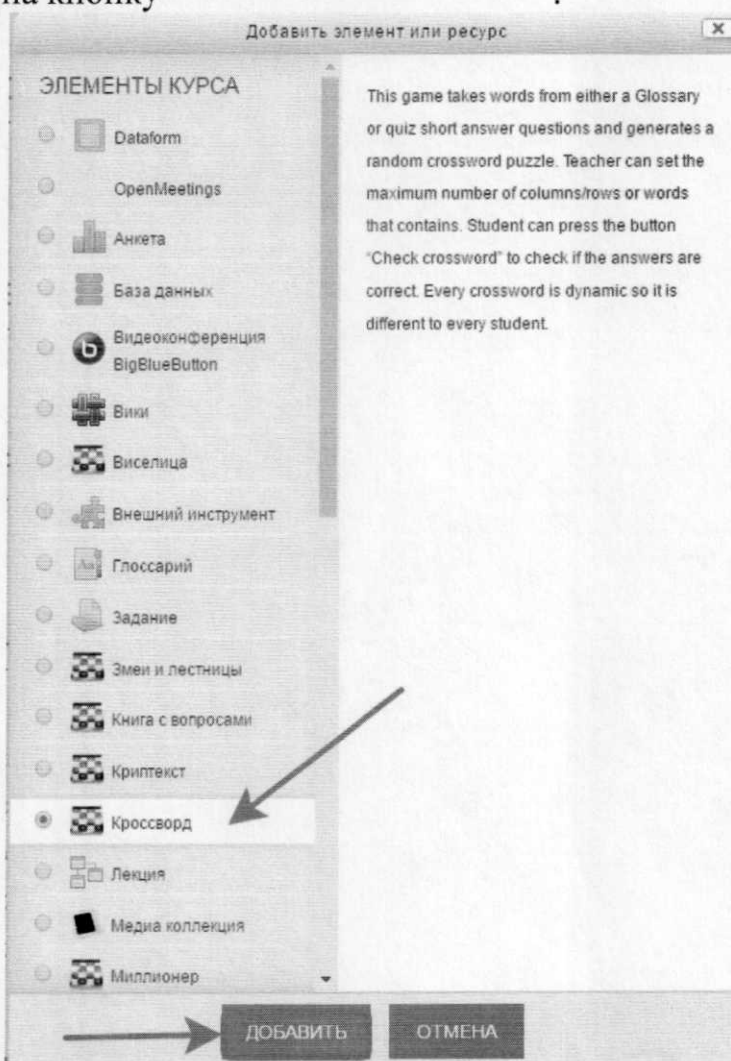
Для возврата к отображению, необходимо выбрать пункт «Показать».

Для копирования или удаления данного элемента используются пункты выпадающего меню «Дублировать» или «Удалить» соответственно

4.2.2. «Кроссворд»

Для активизации учебно-познавательной деятельности учащихся в учебном курсе реализована возможность создания обучающих игр. Одной из таких игр является кроссворд. Добавить элемент курса «Кроссворд» можно

путем нажатия на кнопку  «Добавить элемент или ресурс»



Для составления кроссворда необходимо, чтобы в учебном курсе был создан либо глоссарий, либо тест, из слов которые должны содержать короткий ответ на вопросы. Игра генерирует случайный кроссворд из этих слов. Учитель может установить максимальное количество столбцов / строк или слов, которые будет содержать кроссворд. Студент может нажать кнопку "Проверить кроссворд", чтобы проверить, есть ли правильные ответы. Каждый кроссворд является динамическим, т.е. индивидуальным для каждого студента.

Добавить Игру в Обучающие игры

Общее

→ Name* Кроссворд

Источник вопросов Глоссарий

Выберите глоссарий Глоссарий

После установления всех параметров нужно нажать на кнопку **СОХРАНИТЬ И ПОКАЗАТЬ**. После чего откроется окно следующего содержания:

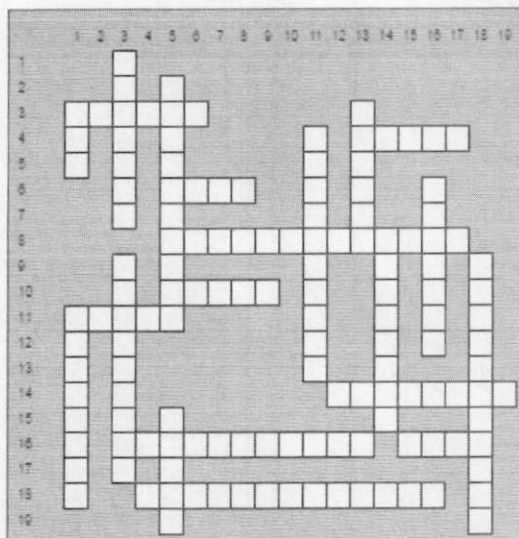
Кроссворд

Метод оценивания: Высшая оценка

НАЧАТЬ НОВУЮ ПОПЫТКУ ИГРЫ

Для просмотра получившегося кроссворда нажимаем на кнопку «Начать новую попытку игры».

Оценка 0 %



Добро пожаловать!

Сначала щелкните по любой из клеток, содержащих слово, затем введите в появившемся окне ответ.

ПРОВЕРИТЬ КРОССВОРД

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ «КРОССВОРД»

PRINT

По горизонтали

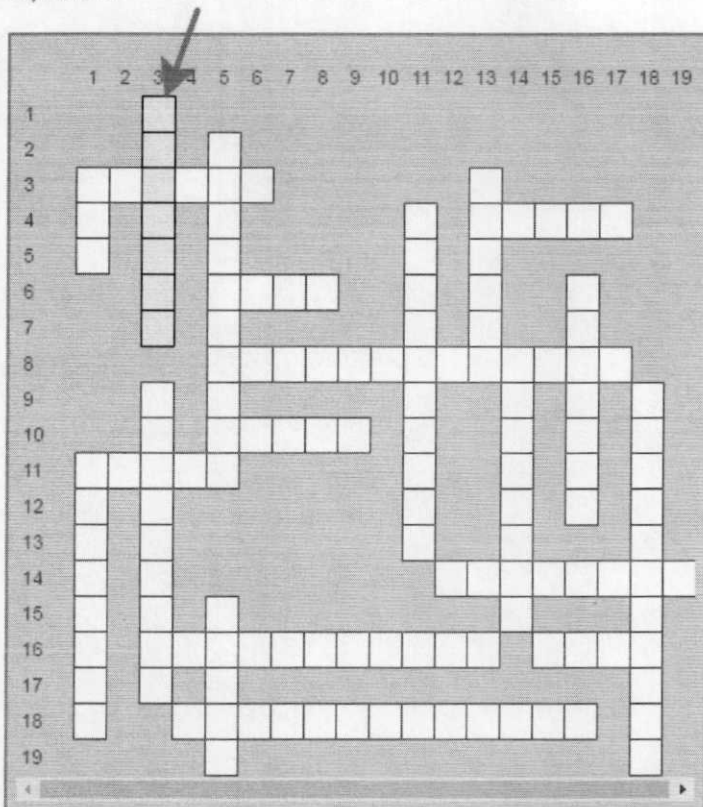
- 3: Гармонические колебания с пульсирующей амплитудой
- 4: Единица светового потока, равная световому потоку, излучаемому изотропным источником силой света 1 кд в пределах телесного угла в один радиан
- 6: Количество вещества, содержащее такое количество молекул, что и 0,012 кг изотопа углерода C^{12}
- 8: Раздел физики, изучающий свойства микроскопических систем, не рассматривая протекания в них микропроцессов, а используя феноменологический подход
- 10: Конечная порция энергии, излучаемая или поглощаемая веществом, величина, пропорциональная частоте излучения ν : $E_{\text{кв}} = h\nu$, где h – постоянная Планка, равная $h = 6,626 \cdot 10^{-34}$ Дж·с
- 11: Процесс распространения колебаний в пространстве
- 14: Функция состояния системы, дифференциалом которой является отношение количества теплоты, сообщаемого телу на бесконечно малом участке процесса к температуре теплооблажающего тела
- 16А: Процессы идеальных газов в которых хотя бы один из термодинамических параметров в состоянии системы не изменяется со временем, масса газа остается постоянной
- 16Б: Термодинамически равновесное состояние вещества, отличающееся по физическим свойствам от других возможных равновесных состояний того же вещества
- 18: Согласованное протекание нескольких колебательных или волновых процессов

По вертикали

- 1А: Единица уровня громкости
- 1Б: Свойство реальных жидкостей оказывать сопротивление перемещению одной части жидкости относительно другой
- 3А: Явление сохранения скорости тела постоянной или равной нулю при условии отсутствия действия на тело других тел
- 3Б: Процессы, отличающиеся той или иной степенью повторяемости
- 5А: Раздел механики, изучающий механическое движение тел, не рассматривая обуславливающие это движение причины
- 5Б: Квант электромагнитного излучения, нейтральная элементарная частица с нулевой массой и спином 1, переносчик электромагнитного взаимодействия между заряженными частицами
- 11: Величина, равная отношению светового потока, испускаемого поверхностью источника по всем направлениям, к площади этой поверхности
- 13: Частицы или полностью ионизированный газ, в котором объемные плотности положительных и отрицательных зарядов практически одинаковы
- 14: Работа, совершенная силой за единицу времени
- 16: Величина, равная отношению силы света светящейся поверхности в данном направлении к площади проекции светящейся поверхности на плоскость, перпендикулярную данному направлению
- 18: Прибор, который преобразует естественный свет в плоско-поляризованный

При нажатии на любую клетку кроссворда появляется окно с вопросом и полем для введения ответа.

Оценка 0 %



.....

По вертикали, 7 буквы.

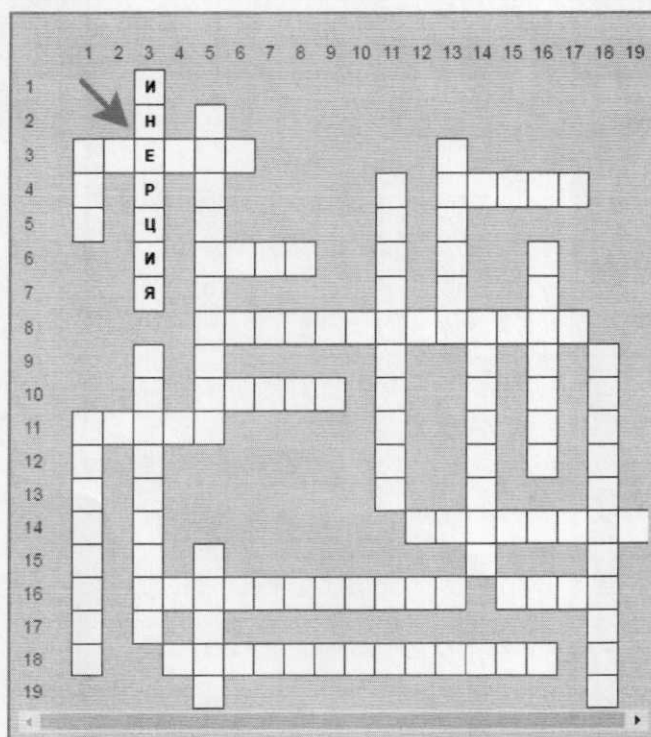
Явление сохранения скорости тела постоянной или равной нулю при условии отсутствия действия на тело других тел

OK CANCEL

ПРОВЕРИТЬ КРОССВОРД ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ «КРОССВОРД» PRINT


После введения ответа в поле, нажимаем ОК и слово появляется в сетке кроссворда.

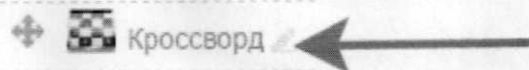
Оценка 0 %




ПРОВЕРИТЬ КРОССВОРД ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ «КРОССВОРД» PRINT

Для проверки кроссворда нажимаем на кнопку «Проверить кроссворд». Для окончания игры нажимаем на кнопку «Окончание игры «Кроссворд»».

При необходимости редактирования названия кроссворда нужно нажать на значок , который рядом с названием.



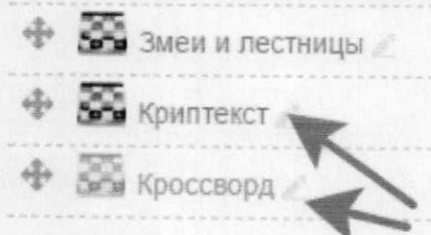
Для перемещения данного элемента воспользуйтесь кнопкой  .



Для редактирования кроссворда нужно нажать на кнопку «Редактировать», которая находится справа от названия.




Выбрав в выпадающем меню строку «Редактировать настройки» производим изменение ресурса в открывшемся окне. Если необходимо скрыть игру, то можно воспользоваться пунктом «Скрыть», и сделать элемент не видимым для остальных участников. Скрытый элемент отображается на странице, которую видит учитель, но остается невидимым для других пользователей. На странице учителя скрытый элемент подсвечивается серым, в то время как активные ресурсы подсвечены голубым цветом.

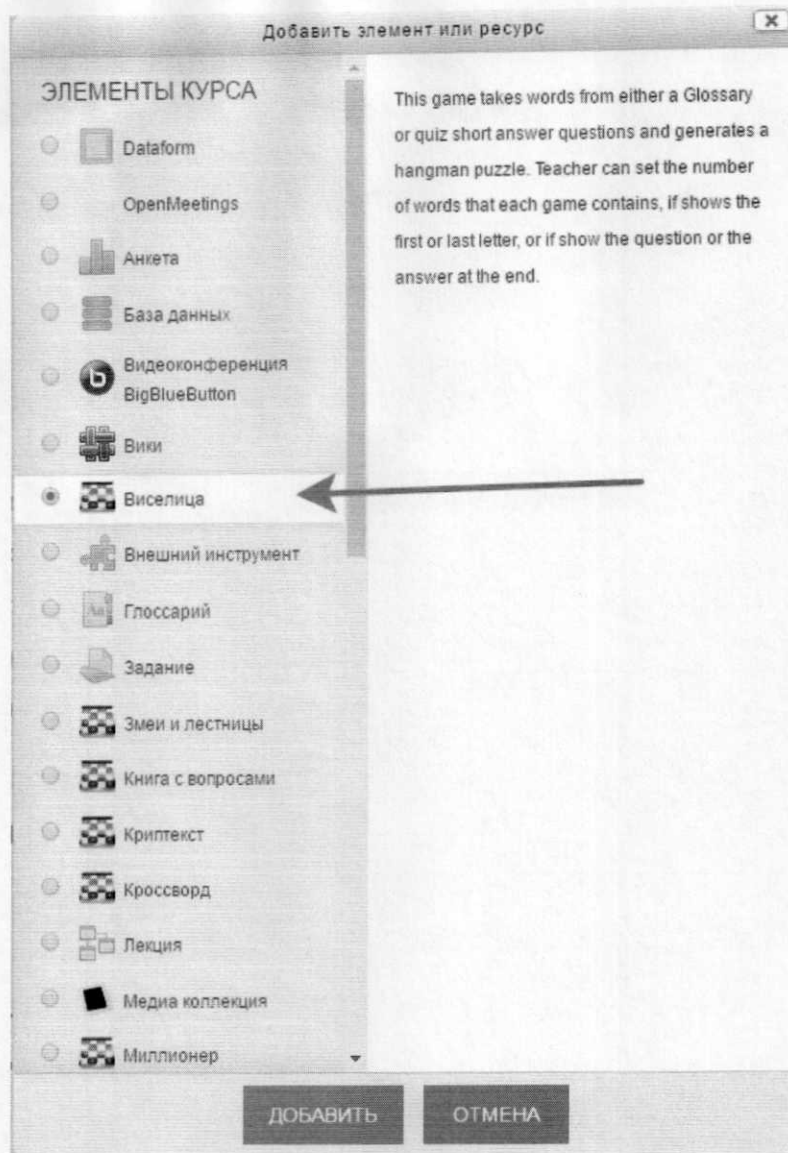


Для возврата к отображению, необходимо выбрать пункт «Показать».



Для копирования или удаления данного элемента используются пункты выпадающего меню «Дублировать» или «Удалить» соответственно.

4.2.3. «Виселица»

Для актуализации знаний и повышения познавательной активности учащихся учитель может использовать игровые моменты как на уроке, так и во внеурочной деятельности учащихся. Для реализации этой цели служит ресурс учебного курса игра «Виселица». Добавить данный элемент курса можно путем нажатия на кнопку  «Добавить элемент или ресурс» .



Для составления этой игры необходимо, чтобы в учебном курсе был создан либо глоссарий, либо тест, из слов которые должны содержать короткий ответ на вопросы. Игра генерирует случайный набор этих слов. Учитель может установить количество слов для каждой игры, так же можно варьировать виды игры: например, показывать первую или последнюю букву, или, показывать вопрос или ответ в конце. В открывшемся окне необходимо заполнить поля, помеченные звездочкой, как обязательные для заполнения.

 Добавить Игра в Обучающие игры 

▾ Общее

Name*	<input type="text" value="Виселица"/>
Источник вопросов	<input type="text" value="Глоссарий"/>
Выберите глоссарий	<input type="text" value="Глоссарий"/>

В поле «Источник вопросов» необходимо выбрать глоссарий или тест из вопросов которого будет сформирована игра. Следующим шагом будет

введение настроек для игры. Для этого необходимо нажать на кнопку «Варианты».

Варианты

Число попыток в игре	<input type="text"/>
Показать первую букву	Нет ▾
Показать последнюю букву	Нет ▾
Разрешить в словах пробелы	Нет ▾
Разрешить дефис в словах	Нет ▾
Maximum number of errors (have to be images named hangman_0.jpg, hangman_1.jpg, ...)	6
Показать вопросы?	Да ▾
Показать правильные ответы после окончания игры	Нет ▾
Язык слов	Русский (ru) ▾

Появившиеся поля заполняются условиями в соответствии с Вашими целями игры. После установления всех параметров нужно нажать на кнопку

СОХРАНИТЬ И ПОКАЗАТЬ

. После чего откроется окно следующего содержания:

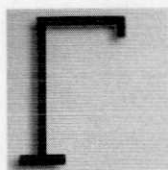
Виселица

Метод оценивания: Высшая оценка

НАЧАТЬ НОВУЮ ПОПЫТКУ ИГРЫ

Для просмотра получившейся игры нажимаем на кнопку «Начать новую попытку игры». Появляется вопрос, на который нужно дать ответ используя буквы алфавита.

Единица уровня громкости



У Вас попыток - 6

Буквы: А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ъ Э Ю Я

Оценка : 0 %

Если студент выбирает правильную букву, то она подсвечивается серым и появляется в ответе, если выбрана неправильная буква, то она подсвечивается красным цветом.

Единица уровня громкости



У Вас попыток - 5



Буквы: А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ъ Э Ю Я

Оценка : 61 %

При полностью угаданном слове появляется картинка следующего содержания:

Единица уровня громкости

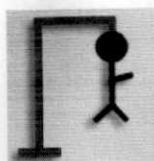
БЕЛ

Поздравляем !!!

Новая игра Конец игры

Оценка : 94 %

При проигранной игре студент видит следующее:




— — К — — —

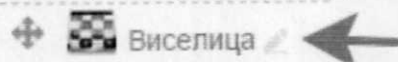
Игра окончена


Правильное слово: ЯРКОСТЬ

Новая игра Конец игры

Оценка : 0 %

Для продолжения игры нажимаем «Новая игра», для окончания – «Конец игры». При необходимости редактирования названия игры нужно нажать на значок , который находится рядом с названием.



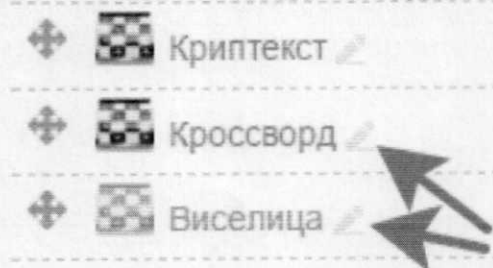
Для перемещения данного элемента воспользуйтесь кнопкой .



Для редактирования игры нужно нажать на кнопку «Редактировать», которая находится справа от названия.



Выбрав в выпадающем меню строку «Редактировать настройки» производим изменение ресурса в открывшемся окне. Если необходимо скрыть игру, то можно воспользоваться пунктом «Скрыть», и сделать элемент не видимым для остальных участников. Скрытый элемент отображается на странице, которую видит учитель, но остается невидимым для других пользователей. На странице учителя скрытый элемент подсвечивается серым, в то время как активные ресурсы подсвечены голубым цветом.



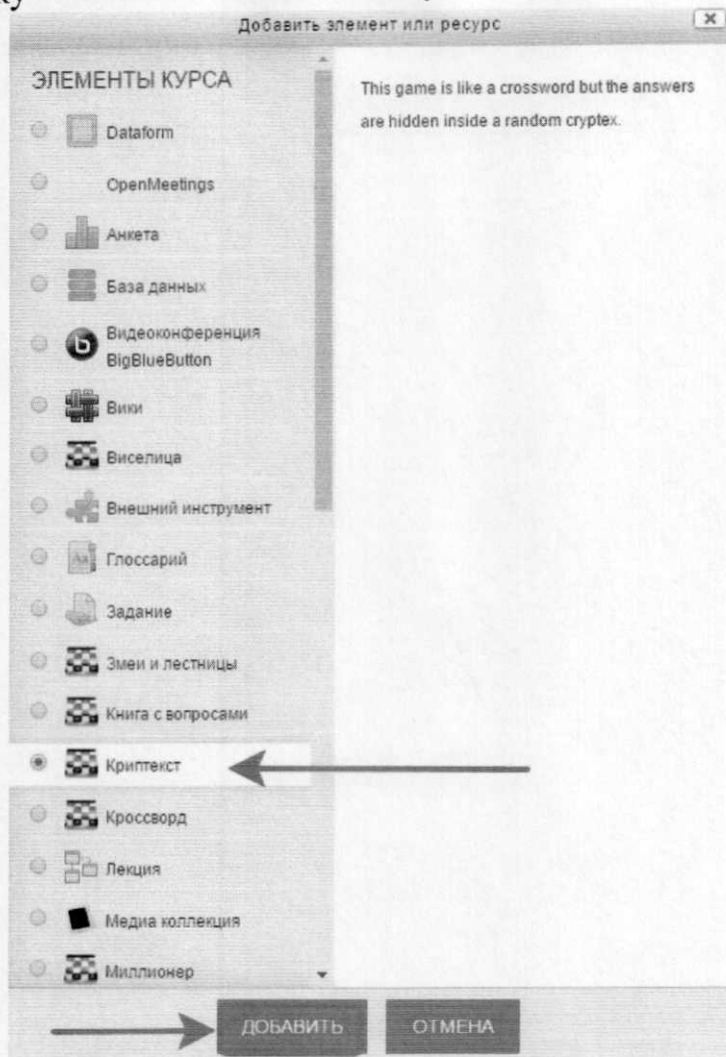
Для возврата к отображению, необходимо выбрать пункт «Показать».

Для копирования или удаления данного элемента используются пункты выпадающего меню «Дублировать» или «Удалить» соответственно.

4.2.4. «Криптекст»

Включение в урок игровых моментов делает процесс обучения более интересным, создает у учащихся хорошее настроение, облегчает преодоление

трудности в обучении. Систематическое проведение игр способствует решению проблемы повышения ответственности каждого студента за результаты своего учебного труда на основе сотрудничества и взаимопомощи. Для решения данных задач воспользуемся игровым ресурсом учебного курса «Криптекст». Добавить данный элемент курса можно путем нажатия на кнопку **+** Добавить элемент или ресурс



Эта игра похожа на кроссворд, но ответы скрыты внутри случайного криптекста. Для составления этой игры необходимо, чтобы в учебном курсе был создан либо глоссарий, либо тест, из слов которые должны содержать короткий ответ на вопросы. Игра генерирует случайный набор этих слов.

В открывшемся окне необходимо заполнить поля, помеченные звездочкой, как обязательные для заполнения.

Добавить Игру в Обучающие игры

Общее

Name* Криптекст

Источник вопросов Глоссарий

Выберите глоссарий Глоссарий

В поле «Источник вопросов» необходимо выбрать глоссарий или тест из вопросов которого будет сформирована игра. Следующим шагом будет введение настроек игры. Для этого необходимо нажать на кнопку «Настройки криптекста».

Настройки криптекста

Максимальное число столбцов в кроссворде

5

Minimum number of words

2

Максимальное число слов в кроссворде

15

Разрешить в словах пробелы

Нет

Max tries

Maximum compute time in seconds

2

Появившиеся поля заполняются условиями в соответствии с Вашими целями игры. После установления всех параметров нужно нажать на кнопку

СОХРАНИТЬ И ПОКАЗАТЬ

. После чего откроется окно следующего содержания:

Криптекст

Метод оценивания: Высшая оценка

НАЧАТЬ НОВУЮ ПОПЫТКУ ИГРЫ

Для просмотра получившейся игры нажимаем на кнопку «Начать новую попытку игры». Появляются вопросы, на которые нужно дать ответы.

Оценка 0 %

В	В	М	Е	Е
О	О	Л	Б	Н
Л	Ю	М	Е	Н
Н	Б	Е	Л	Ю
А	В	О	Е	Н

КОНЕЦ ИГРЫ

PRINT

1. Единица уровня громкости

ОТВЕТ

2. Процесс распространения колебаний в пространстве

ОТВЕТ

3. Единица светового потока, равная световому потоку, излучаемому изотропным источником силой света 1 кд в пределах телесного угла в один сте-радиан

ОТВЕТ

Для этого необходимо нажать на кнопку «Ответ» рядом с вопросом и в открывшемся окне ввести свой ответ, нажать ОК.

Оценка 0 %

В	В	М	Е	Е
О	О	Л	Б	Н
Л	Ю	М	Е	Н
Н	Б	Е	Л	Ю
А	В	О	Е	Н

1. Единица уровня громкости

ОК CANCEL

КОНЕЦ ИГРЫ

PRINT

1. Единица уровня громкости

ОТВЕТ

2. Процесс распространения колебаний в пространстве

ОТВЕТ

3. Единица светового потока, равная световому потоку, излучаемому изотропным источником силой света 1 кд в пределах телесного угла в один сте-радиан

ОТВЕТ

При правильно ответе вопрос пропадет с экрана, а в игровом поле правильное слово подсветится красным цветом.

Оценка 27 %

В	В	М	Е	Е
О	О	Л	Б	Н
Л	Ю	М	Е	Н
Н	Б	Е	Л	Ю
А	В	О	Е	Н


КОНЕЦ ИГРЫ

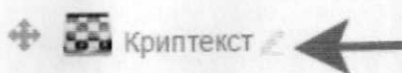
PRINT


2. Процесс распространения колебаний в пространстве

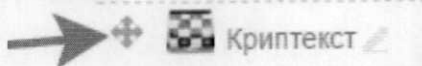
ОТВЕТ

При неправильно угаданном слове, студента возвращает к исходному экрану где предлагается ответить на этот вопрос еще раз или ответить на следующие вопросы, в зависимости от установок в настройках игры.

Для окончания игры нажимаем «Конец игры». При необходимости редактирования названия игры нужно нажать на значок , который находится рядом с названием.



Для перемещения данного элемента воспользуйтесь кнопкой  .



Для редактирования игры нужно нажать на кнопку «Редактировать», которая находится справа от названия.




Выбрав в выпадающем меню строку «Редактировать настройки» производим изменение ресурса в открывшемся окне. Если необходимо скрыть игру, то можно воспользоваться пунктом «Скрыть», и сделать элемент не видимым для остальных участников. Скрытый элемент отображается на странице, которую видит учитель, но остается невидимым для других пользователей. На странице учителя скрытый элемент подсвечивается серым, в то время как активные ресурсы подсвечены голубым цветом.

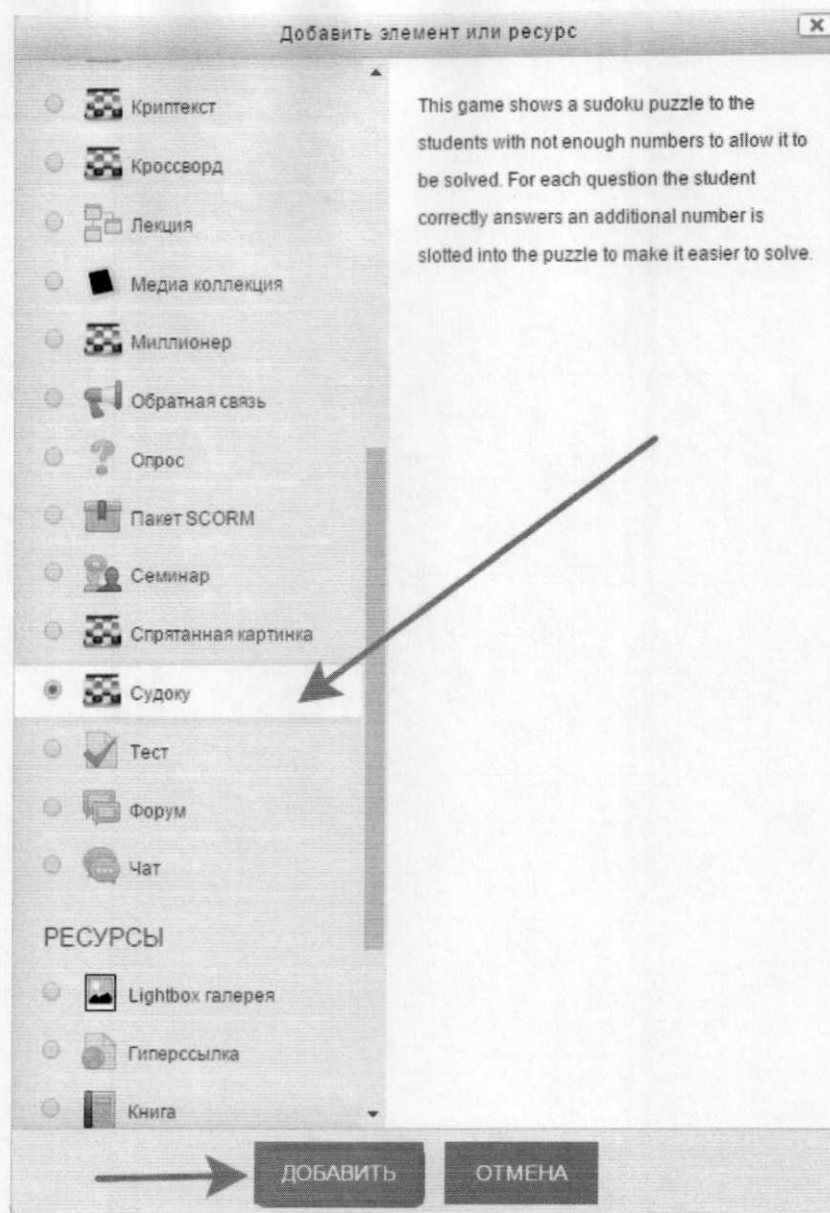


Для возврата к отображению, необходимо выбрать пункт «Показать».

Для копирования или удаления данного элемента используются пункты выпадающего меню «Дублировать» или «Удалить» соответственно.

4.2.5. «Судоку»

Главная цель применения обучающих игр – активизация познавательной деятельности учащихся, развитие любознательности и глубокого познавательного интереса к предмету через игровую деятельность. Использование на уроках игровых технологий обеспечивает достижение единства эмоционального и рационального в обучении. Для создания обучающей игры воспользуемся таким ресурсом учебного курса как «Судоку». Добавить данный элемент курса можно путем нажатия на кнопку  Добавить элемент или ресурс .



Эта игра похожа на кроссворд. Для ее составления игры необходимо, что бы в учебном курсе был создан либо глоссарий, либо тест, из слов которые должны содержать короткий ответ на вопросы. Игра генерирует случайный набор этих слов.

В открывшемся окне необходимо заполнить поля, помеченные звездочкой, как обязательные для заполнения.

Добавить Игра в Обучающие игры

Общее

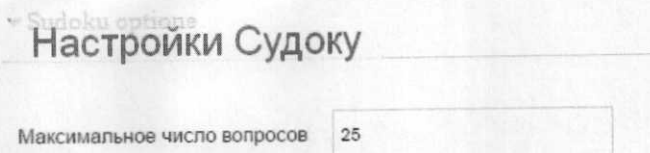
Name*

Источник вопросов

Выберите глоссарий

В поле «Источник вопросов» необходимо выбрать глоссарий или тест из вопросов которого будет сформирована игра. Следующим шагом будет

введение настроек игры. Для этого необходимо нажать на кнопку «Настройки Судoku».



Sudoku options
Настройки Судoku

Максимальное число вопросов

Появившиеся поля заполняются условиями в соответствии с Вашими целями игры. После установления всех параметров нужно нажать на кнопку

СОХРАНИТЬ И ПОКАЗАТЬ

. После чего откроется окно следующего содержания:

Судoku

Метод оценивания: Высшая оценка

НАЧАТЬ НОВУЮ ПОПЫТКУ ИГРЫ

Для просмотра получившейся игры нажимаем на кнопку «Начать новую попытку игры». Появляются вопросы, на которые нужно дать ответы.

	A2			A11		9	7	3
A4	A5		8	6	7	A22		A24
2	4		A16	A17	A18			
A28		A30	9	1	A39			A48
	7	4	A40		3	A49	A50	A51
	1					6	8	2
8	2	9		7			4	
		A60		A68	A69	7	1	A78
A61	A62	A63	6	9	4	A79		

ОЦЕНИТЬ ОТВЕТЫ

A2. Величина, равная отношению светового потока, испускаемого поверхностью источника по всем направлениям, к площади этой поверхности

Ответ:

A4. Величина, равная работе, которая затрачивается током на создание этого поля: $W=(L \cdot I^2)/2$

Ответ:


A5. Скалярная величина, равная потенциальной энергии единичного положительного заряда, помещенного в этой точке: $\varphi = Wp/q$

Ответ:


Для этого необходимо вписать ответ в поле под вопросом.

A2. Величина, равная отношению светового потока, испускаемого поверхностью источника по всем направлениям, к площади этой поверхности

Ответ: Люмен ←

Для окончания игры нажимаем «Оценить ответы». При необходимости редактирования названия игры нужно нажать на значок , который находится рядом с названием.



Для перемещения данного элемента воспользуйтесь кнопкой .

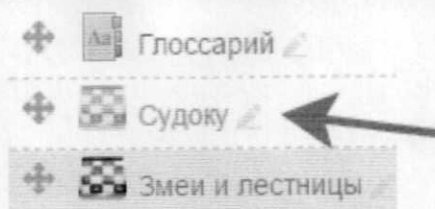


Для редактирования игры нужно нажать на кнопку «Редактировать», которая находится справа от названия.



Выбрав в выпадающем меню строку «Редактировать настройки» производим изменение ресурса в открывшемся окне. Если необходимо скрыть


игру, то можно воспользоваться пунктом «Скрыть», и сделать элемент не видимым для остальных участников. Скрытый элемент отображается на странице, которую видит учитель, но остается невидимым для других пользователей. На странице учителя скрытый элемент подсвечивается серым, в то время как активные ресурсы подсвечены голубым цветом.

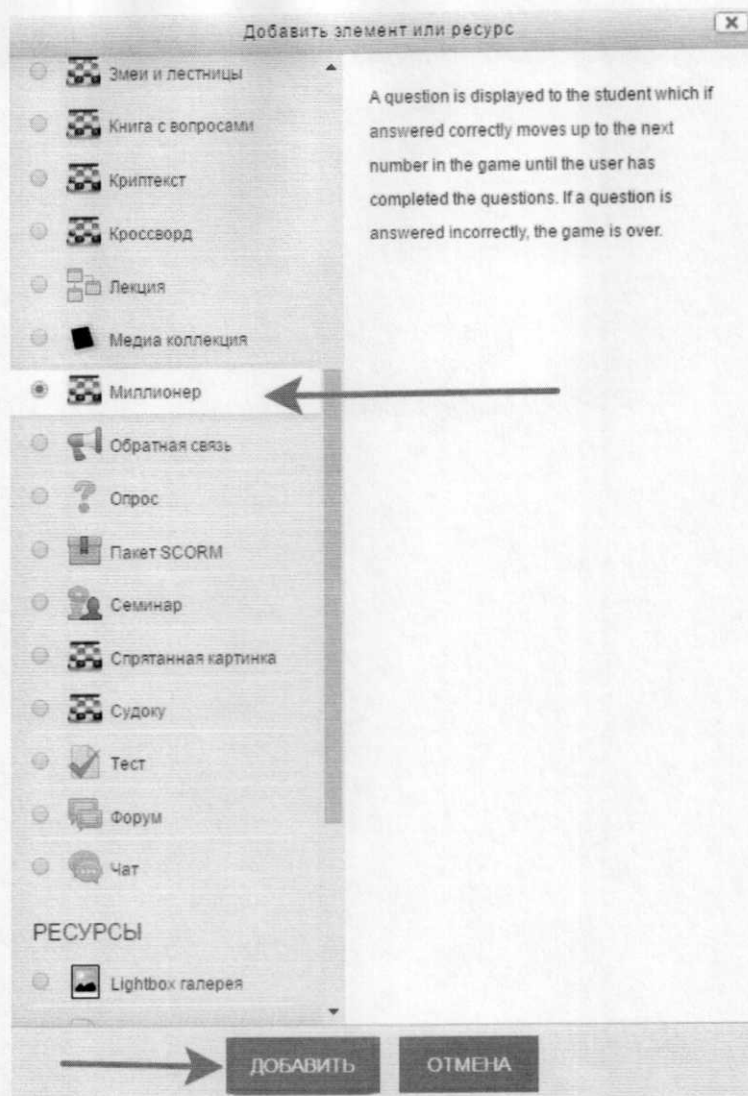


Для возврата к отображению, необходимо выбрать пункт «Показать».

Для копирования или удаления данного элемента используются пункты выпадающего меню «Дублировать» или «Удалить» соответственно.

4.3.6. «Миллионер»

Интерес к игровым формам обучения, особенно в последнее время, обусловлен тем, что в обществе назрела необходимость в формировании разносторонней личности, а дидактические игры (как и все игры вообще) являются средствами проблемного обучения, направленными именно на это. Для реализации игрового момента воспользуемся ресурсом учебного курса «Миллионер». Добавить данный элемент курса можно путем нажатия на кнопку  Добавить элемент или ресурс .



Эта игра похожа на телевизионную версию «Кто хочет стать миллионером?». Вопросы отображаются студенту по очереди. За каждый правильно отвеченный вопрос начисляются баллы, пока пользователь не ответит на все вопросы. Если студент ответил неправильно, то игра окончена. Для составления этой игры необходимо, что бы в учебном курсе был создан либо глоссарий, либо тест.

В открывшемся окне необходимо заполнить поля, помеченные звездочкой, как обязательные для заполнения.

Добавить Игру в Обучающие игры

Общее

Name*

Источник вопросов

Выберите категорию вопросов

Include subcategories

Выберите тест

В поле «Источник вопросов» необходимо выбрать вопросы или тест из которого будет сформирована игра. После установления всех параметров нужно нажать на кнопку **СОХРАНИТЬ И ПОКАЗАТЬ**. После чего откроется окно следующего содержания:

Миллионер

Метод оценивания: Высшая оценка

НАЧАТЬ НОВУЮ ПОПЫТКУ ИГРЫ

Для просмотра получившейся игры нажимаем на кнопку «Начать новую попытку игры». На экране появится вопрос, варианты ответов, а так же баллы начисляемые за них и подсказки.

Подсказки

Если дискриминант квадратного уравнения отрицательный, то уравнение

Вопрос

Баллы

15	15000
14	8000
13	4000
12	2000
11	1000
10	500
9	400
8	200
7	150
6	100
5	50
4	40
3	30
2	20

Варианты ответов

- А Имеет 2 корня
- Б Имеет бесконечное количество корней
- В Не имеет корней
- Г Имеет более двух корней
- Д Не является квадратным
- Е Имеет 1 корень

Для выбора ответа щелкаем по букве ответа мышкой, ответ подсвечивается оранжевым цветом. Если ответ верный, то студенту начисляются баллы и становится доступен следующий вопрос.

Сократите дробь $\frac{3a+a^2}{9-a^2}$

А $\frac{a}{3-a}$

Б $\frac{a}{a-3}$

В $\frac{1}{a-3}$




Г $\frac{3}{3-a}$

15	150000
14	80000
13	40000
12	20000
11	10000
10	5000
9	4000
8	2000
7	1500
6	1000
5	500
4	400
3 *	300
2 *	200
1 *	100

Чем больше правильных ответов, тем больше баллов зарабатывает студент.

15	150000
14	80000
13	40000
12	20000
11	10000
10	5000
9	4000
8	2000
7	1500
6	1000
5	500
4	400
3 *	300
2 *	200
1 *	100

50:50  

В игре предусмотрены 3 подсказки:   . При выборе подсказки 50X50, игра убирает половину ответов, при этом данная подсказка становится не активной.

Решите неравенство $-2(4x - 1) \geq -3x + 7$

В $x \in (-\infty; -1]$

Д $x \in (-\infty; -5]$

15	15000
14	80000
13	40000
12	20000
11	10000
10	5000
9	4000
8	2000
7	1500
6	1000
5	500
3 *	300
2 *	200
1 *	100

При выборе подсказки «Помощь класса», игра предлагает процентное соотношение вариантов ответов.

Известно, что $-2 \leq a \leq 3$ и $1 \leq b \leq 4$

А $-3 \leq a - b \leq -1$

Б $1 \leq a - b \leq 9$

В $-6 \leq a - b \leq 2$

Г $-9 \leq a - b \leq -1$

Д Нет верного неравенства

Е $-2 \leq a - b \leq 6$

Люди говорят:

А: 4 %

Б: 33 %

В: 36 %

Г: 19 %

Д: 8 %

Е: 0 %

При использовании подсказки «Звонок другу» мнение собеседника отражается в нижнем углу.

Укажите множество корней уравнения $\frac{1 - 4x^2}{6x - 3} = 0$

А -1,5

Б -0,2


В $x_1 = 2; x_2 = -2$


Г $x_1 = 0,5; x_2 = -0,5$

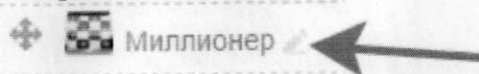
Д $x_1 = 1,5; x_2 = -1,5$


Е -0,6

Я думаю, что правильный ответ -0,6

Все подсказки можно использовать только один раз за игру. При неправильно угаданном ответе игра заканчивается. Игру можно закончить досрочно нажав на .

При необходимости редактирования названия игры нужно нажать на значок , который находится рядом с названием.



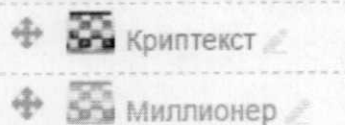
Для перемещения данного элемента воспользуйтесь кнопкой .



Для редактирования игры нужно нажать на кнопку «Редактировать», которая находится справа от названия.



Выбрав в выпадающем меню строку «Редактировать настройки» производим изменение ресурса в открывшемся окне. Если необходимо скрыть игру, то можно воспользоваться пунктом «Скрыть», и сделать элемент не видимым для остальных участников. Скрытый элемент отображается на странице, которую видит учитель, но остается невидимым для других пользователей. На странице учителя скрытый элемент подсвечивается серым, в то время как активные ресурсы подсвечены голубым цветом.



Для возврата к отображению, необходимо выбрать пункт «Показать».

Для копирования или удаления данного элемента используются пункты выпадающего меню «Дублировать» или «Удалить» соответственно.

4.3. Дополнения к фонду тестовых заданий

В системе «Пегас» имеется

4.3.1. Вопросы «Вложенные ответы» (Cloze)

Вопросы «Вложенные ответы» (Cloze) представляют собой текст с вложенными в него вопросами, такими, как «Множественный выбор», «Числовой ответ» и «Короткий ответ». Вопросы такого типа являются очень гибкими, но могут быть созданы только путем ввода текста со специальными кодами:

- короткие ответы (SHORTANSWER или SA или MW), случай не имеет значения,
- короткие ответы (SHORTANSWER_C или SAC или MWC), случай должен соответствовать,
- численные ответы (числовом или NM),
- множественный выбор (MULTICHOICE или MC), представлено в виде выпадающего меню в он-лайн в тексте,
- множественный выбор (MULTICHOICE_V или MCV), представляется в виде вертикальной колонки радио-кнопок, или
- множественный выбор (MULTICHOICE_H или MCH), представляется в виде горизонтального ряда радио-кнопки,

- когда опция поведение перетасовать викторины вопрос задают ДА, следующие множественный выбор подвопросы элементы будут перемешаны,
- множественный выбор (MULTICHOICE_S или MCS), представлена в виде выпадающего меню в он-лайн в тексте,
- множественный выбор (MULTICHOICE_VS или MCVS), представляется в виде вертикальной колонки радио-кнопок, или
- множественный выбор (MULTICHOICE_HS или МЧС), представлено в виде горизонтального ряда радио-кнопки.

Пример выполненного теста в виде «Вложенные ответы» (Cloze):

Название вопроса*

Понятие теста

Текст вопроса*

Абзац
B I
☰ ☰
✎
📎
🗑

Понятие теста

По В.С. Аванесову, "{1:SHORTANSWER:=Педагогический} тест - это система заданий возрастающей трудности и специфической формы, позволяющая качественно и эффективно измерить уровень знаний и оценить структуру подготовленности". Педагогический, а, точнее, ДИДАКТИЧЕСКИЙ ТЕСТ формируется из отдельных тестовых заданий, связанных между собой общей логикой и отвечающих научно-обоснованным критериям оценки качества знаний обучающихся.

Элемент теста, сформулированный в форме утверждения, после ответа на которое оно превращается в истинное или ложное высказывание, служащее для моделирования исследуемой деятельности, актуализации изучаемых педагогических и психологических качеств испытуемых (знаний, умений, навыков, представлений и пр.) называется тестовое {1:SHORTANSWER:=задание}.

Отображение фрагмента содержания учебной дисциплины в тестовой форме - это _____ тестового задания. {1:MULTICHOICE_V:=содержание#это правильный ответ-элемент#необходимо еще подумать-вопрос #это неверно}

{1:SHORTANSWER:=Компьютерное} тестирование – разновидность тестирования с использованием современных технических средств, имеющее ряд преимуществ по сравнению с традиционным бланчным тестированием (получение мгновенного результата, исключение предвзятости, нормирование трудности и объема тестовых заданий, исключение ошибок обработки результатов, возможность тестировать программы, работа в режиме онлайн).

Путь: p » strong

Для студента такой вопрос выглядит так:

Просмотр вопроса: Понятие теста - Google Chrome
pegas.bsu.edu.ru/question/preview.php?id=1715510&cmid=12001&behaviour=deferredfeedback&maxmark=6.000000&correctness=1&marks=2&markdp=2&feedback&generalfeedback&rightanswer&hist

Вопрос 1
Пока нет ответа
Балл: 6,00

Понятие теста

По В.С. Аванесову, " [] тест - это система заданий возрастающей трудности и специфической формы, позволяющая качественно и эффективно измерить уровень знаний и оценить структуру подготовленности". Педагогический, а, точнее, **ДИДАКТИЧЕСКИЙ ТЕСТ** формируется из отдельных тестовых заданий, связанных между собой общей логикой и отвечающих научно-обоснованным критериям оценки качества знаний обучающихся.

Элемент теста, сформулированный в форме утверждения, после ответа на которое оно превращается в истинное или ложное высказывание, служащее для моделирования исследуемой деятельности, актуализации изучаемых педагогических и психологических качеств испытуемых (знаний, умений, навыков, представлений и пр.) называется тестовое []

Отображение фрагмента содержания учебной дисциплины в тестовой форме - это _____ тестового задания.

содержание
 элемент
 вопрос

[] тестирование – разновидность тестирования с использованием современных технических средств, имеющее ряд преимуществ по сравнению с традиционным бланочным тестированием (получение мгновенного результата, исключение предвзятости, нормирование трудности и объёма тестовых заданий, массовость, лёгкость обработки результатов, возможность тестирующих программ работать в режиме обучения).

Статистический анализ результатов эмпирической проверки теста проводится путем расчета по данным ответов учащихся показателей для следующих характеристик:

1. [] - характеристика заданий теста, отражающая статистический уровень их выполнения в данной выборке стандартизации
2. [] - комплексная характеристика качества теста, отражающая обоснованность, значимость его результатов, а также пригодность данного теста для целей, заявленных его разработчиками.
3. [] - это качество теста, которое отражает точность педагогических измерений, обеспечивает постоянство

4.3.2. Вопросы «Выбор пропущенных слов»

Вопросы с выбором пропущенных слов требуют от студента выбрать правильные ответы из выпадающих меню. [[1]], [[2]], [[3]], ... используются в качестве заполнителей в тексте вопроса, с правильными ответами, заданными в качестве вариантов выбора 1, 2, 3 соответственно. Дополнительные варианты выбора могут быть добавлены, чтобы усложнить вопрос. Варианты выбора могут быть сгруппированы, чтобы ограничить возможные ответы в каждом выпадающем меню.

Для создания этого вопроса достаточно выбрать в шаблоне тестовых заданий вопрос «Выбор пропущенных слов» и набрать текст, включающий пропуски слов в предложениях.

Например:

Название вопроса* Вставьте пропущенные слова

Текст вопроса*

Абзац B I

Игра в слова (А.Барто)

Скажи погромче
Слово «[[1]]» —
Грохочет слово,
Словно гром.

Скажи потише:
«[[2]] мышат» —
И сразу мыши
Зашуршат.

Скажи:
«[[3]] на суку»
Тебе послышится:
Путь: р

Для студентов это будет выглядеть так:

Просмотр вопроса: Вставьте пропущенные слова - Google Chrome

pegas.bsue.edu.ru/question/preview.php?id=1716931&cmid=12001&behaviour=deferredfeedback&maxmark=1.0000000&correctness=1&marks=2&markdp=2&feedback

Вопрос 1
Пока нет ответа
Балл: 1,00

Игра в слова (А.Барто)

Скажи погромче
Слово « Выберите... » —
Выберите...
Грохочет Кукушка
Словно Гром
Родник
Скажи п Листопад
осень
« Выбе Шесть » —

И сразу мыши
Зашуршат.

Скажи:
« Выберите... на суку »

Тебе послышится:
«Ку-ку».

А скажешь слово
« Выберите... » —

И листья падают.
Летят,
И, словно наяву,
Ты видишь [[5]]:






4.3.3. Вопросы «Перетаскивание в текст»

Пропущенные слова в тексте заполняются с помощью перетаскивания (Drag and drop) и вставляются вместо пробелов в абзацы текста.

Например:

Название вопроса*

Текст вопроса*

Заголовок 1 **B I**     

Путаница

Корней Чуковский

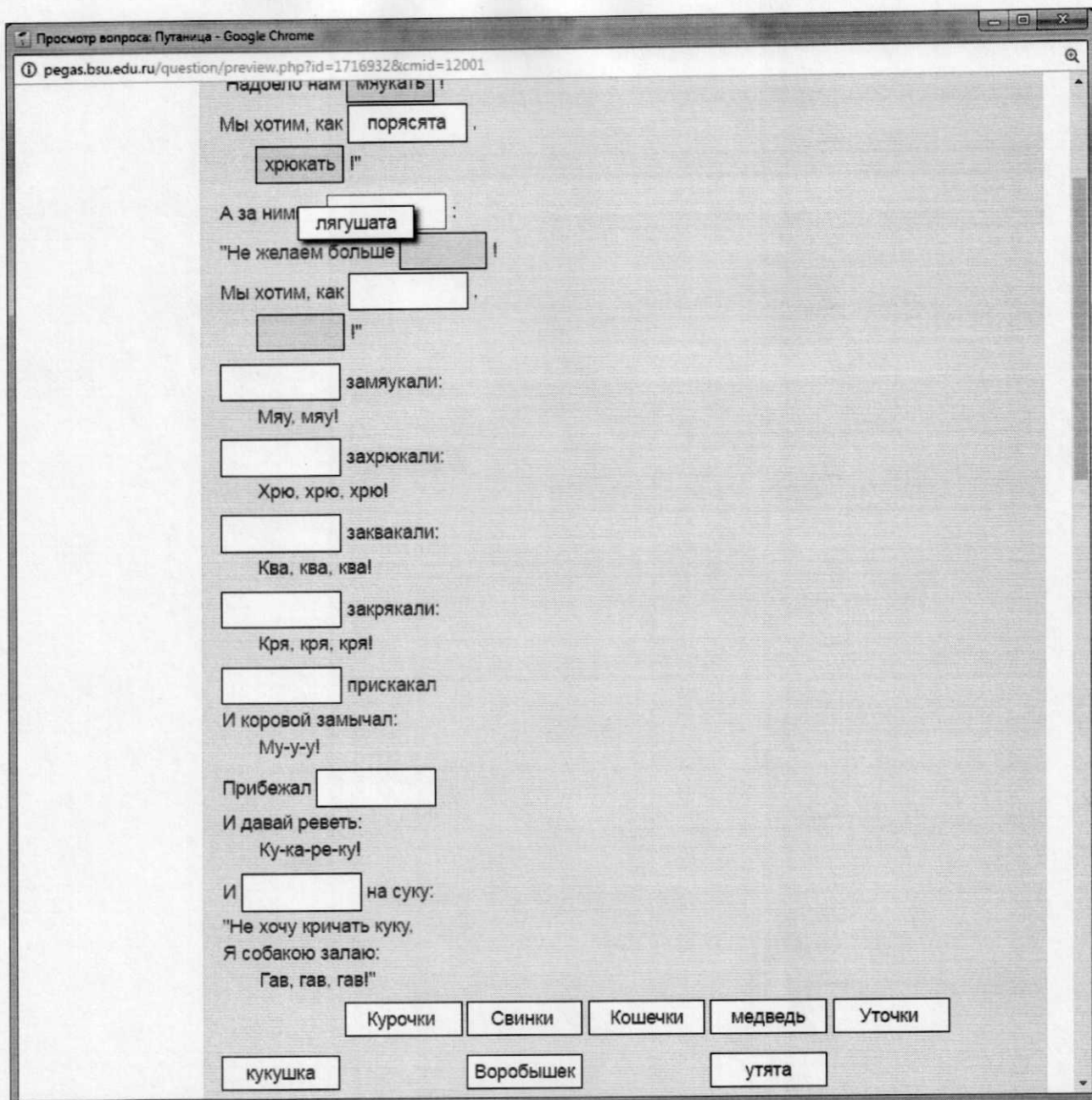
Замяукали **[[1]]**:
"Надоело нам **[[2]]**!
Мы хотим, как **[[3]]**,
[[4]]!"

А за ними и **[[5]]**:
"Не желаем больше **[[6]]**!
Мы хотим, как **[[7]]**,
[[8]]!"

Путь: h1.left

Вариант 1	Ответ	<input type="text" value="котята"/>	Группа	<input type="text" value="1"/>	<input type="checkbox"/> несколько
Вариант 2	Ответ	<input type="text" value="мяукать"/>	Группа	<input type="text" value="2"/>	<input type="checkbox"/> несколько
Вариант 3	Ответ	<input type="text" value="порсята"/>	Группа	<input type="text" value="1"/>	<input type="checkbox"/> несколько
Вариант 4	Ответ	<input type="text" value="хрюкать"/>	Группа	<input type="text" value="2"/>	<input type="checkbox"/> несколько
Вариант 5	Ответ	<input type="text" value="утята"/>	Группа	<input type="text" value="1"/>	<input type="checkbox"/> несколько
Вариант 6	Ответ	<input type="text" value="крякать"/>	Группа	<input type="text" value="2"/>	<input type="checkbox"/> несколько
Вариант 7	Ответ	<input type="text" value="лягушата"/>	Группа	<input type="text" value="1"/>	<input type="checkbox"/> несколько
Вариант 8	Ответ	<input type="text" value="квакать"/>	Группа	<input type="text" value="2"/>	<input type="checkbox"/> несколько
Вариант 9	Ответ	<input type="text" value="Свинки"/>	Группа	<input type="text" value="1"/>	<input type="checkbox"/> несколько

Для студента вопрос выглядит так:



4.3.4. Вопросы «Перетаскивание маркеров»

Перетаскивание маркеров требует от отвечающего перетащить текстовые метки в определенные области перетаскивания на фоновом изображении. Например:

Название вопроса*

Соотнесите регионы Великобритании

Текст вопроса*

Абзац **B** *I*

Правильно перенесите на карту Великобритании ее регионы

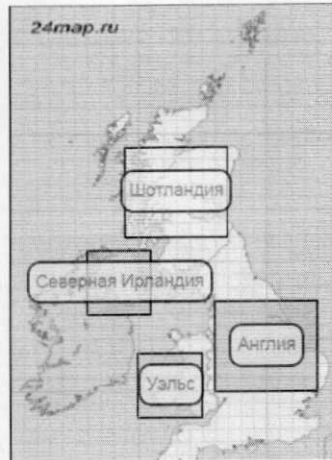
Фоновое изображение

ВЫБЕРИТЕ ФАЙЛ

Максимальный размер для новых файлов: 256Мбайт

↓

_3НН12ВХАР_420x400.png - Для загрузки файлов перетащите их сюда.



▼ Маркеры

Перемешивать перетаскиваемые элементы при каждой попытке ответа на вопрос

Маркер 1	<input type="text" value="Шотландия"/>	Число	<input type="text" value="1"/>	▼
Маркер 2	<input type="text" value="Англия"/>	Число	<input type="text" value="1"/>	▼
Маркер 3	<input type="text" value="Уэльс"/>	Число	<input type="text" value="1"/>	▼
Маркер 4	<input type="text" value="Северная Ирландия"/>	Число	<input type="text" value="1"/>	▼

ДОБАВИТЬ МАРКЕРЫ - 3

Зоны размещения

Зона размещения 1	фигура	Прямоугольник	Координаты	90,110; 80,70	Маркер	Шотландия
Зона размещения 2	фигура	Прямоугольник	Координаты	160,230; 80,70	Маркер	Англия
Зона размещения 3	фигура	Прямоугольник	Координаты	100,270; 50,50	Маркер	Уэльс
Зона размещения 4	фигура	Прямоугольник	Координаты	60,190; 50,50	Маркер	Северная Ирландия

ДОБАВИТЬ ЗОНЫ - 3


Для студента вопрос выглядит так:

Просмотр вопроса: Соотнесите регионы Великобритании - Google Chrome

pegas.bsu.edu.ru/question/preview.php?id=1716933&previewid=136228&cmid=12001&variant=1&correctness=1&marks=1&markdp=2&feedback=1&generalfeedback=1

Вопрос 1
Ответ сохранен
Балл: 1,00

Правильно перенесите на карту Великобритании ее регионы



24map.ru

Шотландия

Северная Ирландия

Англия

Уэльс

НАЧАТЬ СНАЧАЛА СОХРАНИТЬ ОТОБРАЗИТЬ ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ ОТПРАВИТЬ И ЗАВЕРШИТЬ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

к Положению об электронном учебно-методическом комплексе дисциплины для системы электронного обучения «Пегас»

Требования к ЭУМКД, подлежащих внутренней сертификации НИУ «БелГУ» (для получения грифа – «Сертифицированный онлайн-курс»)

1. Общие требования

1.1. ЭУМКД, представленный для получения сертификата должен быть размещен в системе электронного обучения «Пегас».

1.2. ЭУМКД должен быть разработан в соответствии с форматом массовых открытых онлайн-курсов (включать модульную структуру, учебные видеоматериалы, систему заданий по всем учебным модулям и форум для сопровождения обучения на курсе).

1.3. Модульная структура курса предполагает, что каждый модуль имеет в своем составе учебные элементы, конфигурация которых зависит от дидактических целей. Каждый модуль в обязательном порядке должен содержать учебное видео (видеолекции), тесты для самопроверки, итоговый тест по модулю и (или) творческое задание (я). Модуль может содержать дополнительные материалы, форумы, глоссарии и т.д.

1.4. ЭУМКД, представленный для получения сертификата должен обеспечивать полноценный образовательный процесс от получения информации, практических занятий до аттестации (контроля учебных достижений), включая интерактивность, которая обеспечивает расширение возможностей самостоятельной учебной работы за счет использования активно-деятельностных форм обучения, предоставляя большие возможности и перспективы для самостоятельной творческой и исследовательской деятельности обучающихся.

1.5. ЭУМКД, представленный для получения сертификата должен пройти апробацию в учебном процессе.

1.6. ЭУМКД, представленный для получения сертификата обязательно должен содержать учебные видеоматериалы (видеофрагменты лекций, мультимедийные объекты (аудио-фрагменты, схемы, прослушивание комментариев к текстам и иллюстрациям, мультимедиа композиций с аудиовизуальным представлением новых информационных объектов, иллюстраций и т.п.))

2. Требования к учебным видеоматериалам

2.1. Содержание учебных видеоматериалов должны соответствовать требованиям рабочей учебной программы по дисциплине (то есть в них должны рассматриваться именно те вопросы, которые предусмотрены программой, и в том объеме, который в ней указан.).

2.2. Видеоматериалы должны быть органично интегрированы в общую концепцию курса (дисциплины).

2.3. Сюжеты должны быть короткие, но содержательные. Время воспроизведения одной видеозаписи должно быть не более 15 минут.

2.4. Учебные видеозаписи должны быть систематизированы, обобщены и конкретизированы.

2.5. Форма подачи видеоматериала должна соответствовать функциональной роли учебных видеозаписей: вводная, тематическая, ситуационная (или описываемое явление).

2.6. Во вводной видеозаписи должны быть поставлены цель и задачи изучения дисциплины (раздела), показаны ее связи с другими дисциплинами профессиональной подготовки, отмечены особенности изучаемого предмета (раздела).

2.7. Тематические и ситуационные видеоматериалы должны состоять из отдельных видеозаписей смысловой единицей которых является одна мысль (тезис и доказательство, вопрос, параграф, опыт, пример и т.п.).

2.8. Раскрытие темы должно осуществляться последовательно, поэтапно (подтемы – эпизоды), для того, чтобы в изучаемом явлении выделить присущие ему и наиболее важные для данной темы признаки (от преподавателя требуется владение предметом и умение грамотно его изложить). Целесообразно использовать контроль за качеством усвоения учебного материала (3-5 тестовых вопросов).

2.9. Сведения, сообщаемые в видеоматериалах должны исходить из современных взглядов науки.

2.10. При создании видеоматериалов необходимо максимальное использование инструментов визуализации: аудио-фрагментов, схем, прослушивание комментариев к текстам и иллюстрациям, мультимедиа композиций с аудиовизуальным представлением новых информационных объектов, иллюстраций и т.п.

3. Дополнительные требования к заданиям

3.1 ЭУМКД, представленный для получения сертификата должен включать творческие задания или задания на самооценку, для проверки результатов обучения.

3.2.В ЭУМКД рекомендуется использовать интерактивные задания и задания с игровыми подходами.

3.2.1 Для создания интерактивных заданий возможно использование программных оболочек, которые интегрируются с СЭО Пегас (Hot Potatoes, <https://learningapps.org/> и др.),

3.2.2. Для создания игровых заданий могут быть использованы средства системы электронного обучения «Пегас», такие как: «Миллионер», «Кроссворд», «Виселица», «Судоку», «Криптекст», «Спрятанная картинка», «Змеи и лестницы» и др.

3.3. Для ЭУМКД, представленного для получения сертификата фонд тестовых заданий рекомендуется расширить за счет использования встроенных типов тестовых заданий системы «Пегас»: «Вложенные ответы», «Выбор пропущенных слов», «Перетаскивание в текст», «Перетаскивание маркеров», «Перетащить на изображение».

ПРИЛОЖЕНИЕ 3
к Положению об электронном учебно-методическом комплексе дисциплины для системы электронного обучения «Пегас»

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

Заведующему кафедрой

наименование кафедры

ФИО

НАИМЕНОВАНИЕ ИНСТИТУТА

ЗАЯВКА

на прохождение сертификации ЭУМКД и
получения статуса «Сертифицированный
онлайн-курс»

Прошу рассмотреть ЭУМКД _____

(ссылка в системе «Пегас» _____)
по направлению подготовки (специальности) _____
на предмет соответствия требованиям сертификации ЭУМКД для получения
статуса «Сертифицированный онлайн-курс».

**Автор-
разработчик
ЭУМКД**

_____ должность _____ подпись _____ расшифровка подписи
« ____ » _____ 20 ____ г.

**Автор-
разработчик
ЭУМКД**

_____ должность _____ подпись _____ расшифровка подписи
« ____ » _____ 20 ____ г.

**Автор-
разработчик
ЭУМКД**

_____ должность _____ подпись _____ расшифровка подписи
« ____ » _____ 20 ____ г.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

к Положению об электронном учебно-методическом комплексе дисциплины для системы электронного обучения «Пегас»

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»**

**(НИ У « Б е л Г У »)
УПРАВЛЕНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ**

В УМС университета

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

О сертификации ЭУМКД и получения статуса «Сертифицированный онлайн-курс»

В соответствии с требованиями к внутренней сертификации ЭУМКД и на основании заявки о получении статуса «Сертифицированный онлайн-курс» на заседании экспертной комиссии был рассмотрен ЭУМКД

(ссылка в системе «Пегас» _____)
по направлению подготовки (специальности) _____
автор(ы)-разработчик(и) _____

По результатам проведенной содержательной и методической экспертизы, на основании выписки из протокола заседания кафедры _____ экспертная комиссия сделала заключение о том, что:

1. содержание ЭУМКД соответствует требованиям ФГОС и рабочей программе дисциплины, научный уровень теоретического материала соответствует уровню образовательных ресурсов по программам высшего образования, учебный материал изложен в логической последовательности, с учетом дидактических единиц и в соответствии со структурой образовательной программы по соответствующему направлению подготовки /специальности, практические задания отражают необходимый и достаточный уровень овладения компетенциями (умениями и навыками) в соответствующей области знаний.

2. курс разработан в соответствии с форматом массовых открытых онлайн-курсов (модульная структура, учебные видеолекции и система заданий по всем учебным модулям), цели курса соответствуют заявленным результатам обучения, курс эффективно используется в учебном процессе.

Эксперт 1

_____ должность _____ подпись _____ расшифровка подписи
« ____ » _____ 20__ г.

Эксперт 2

_____ должность _____ подпись _____ расшифровка подписи
« ____ » _____ 20__ г.

Согласовано:

Начальник управления электронных
образовательных технологий

_____ должность _____ подпись _____ расшифровка подписи
« ____ » _____ 20__ г.

В.А.Беленко

расшифровка подписи