

Рабочие программы по дополнительной профессиональной программе повышения квалификации "Цифровая трансформация учреждений сферы культуры"

Рабочая программа по модулю 1 "Нормативно-правовой"

Тема 1.1. Актуальные вопросы законодательства об образовании в сфере культуры и искусства

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" Основные принципы Закона об образовании. Дополнительное образование детей и взрослых.

Основы законодательства Российской Федерации о культуре. Задачи законодательства Российской Федерации о культуре. Права и свободы народов и иных этнических общностей в области культуры. Обязанности государства в области культуры.

Тема 1.2. Особенности применения Федерального закон от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ "О персональных данных" в образовательных организациях

Основные нормативные правовые акты в области персональных данных. Постановление Правительства Российской Федерации от 1 ноября 2012 г. № 1119 "Об утверждении требований к защите персональных данных при их обработке в информационных системах персональных данных". Принципы и условия обработки персональных данных. Права субъекта персональных данных. Обязанности оператора. Государственный контроль и надзор за обработкой персональных данных. Ответственность за нарушение требований законодательства о персональных данных.

Рабочая программа по модулю 2 "Педагогика и психология"

Тема 2.1. Эффективная организация рабочего времени. Приемы профилактики профессионального выгорания

Организация рабочего времени как механизм взаимодействия в социальной сфере. Инструментальная и личностная направленность.

Феномен выгорания как психологическое явление. Роль установки в восприятии. Имидж. Каузальная атрибуция. Общая характеристика стереотипов. Понятие межличностной аттракции.

Тема 2.2. Стратегии преодоления психологических барьеров у обучающихся и педагогов при дистанционном обучении

Виды психолого-познавательных барьеров, затрудняющие процесс дистанционного обучения. Способы преодоления барьеров. Использование теории самодетерминации. Необходимость гибких учебных программ и вспомогательных ресурсов, которые все субъекты образования могут приспособить к требованиям своей работы и жизни.

Рабочая программа по модулю 3 "Информационные технологии"

Тема 3.1. Основные требования к структуре и содержанию сайтов образовательных организаций

Государственные требования к сайтам образовательных организаций в 2024 году. Специфика сайтов образовательных организаций. Обязательные разделы сайтов и их контент.

Тема 3.2. Современные информационные технологии для создания сайтов

Методы создания сайта. Преимущества разных языков программирования. Блочные конструкторы сайтов, не требующие навыков программирования.

Рабочая программа по модулю 4 "Предметная деятельность"

Тема 4.1. Цифровизация как средство обеспечения доступности и равных возможностей получения образования

Роль цифровых технологий в решении государственной задачи, направленной на обеспечение детям, включая учащихся удаленных сельских школ доступности и равных возможностей в получении дополнительного образования. Опыт учреждений по использованию цифровых технологий: электронных образовательных ресурсов, цифровых методических продуктов, дистанционного обучения.

Тема 4.2. Возможности программных средств электронного документооборота в образовательных организациях

Актуальность использования системы электронного документооборота в учреждении дополнительного образования. Архитектура информационной системы для автоматизации документооборота в учреждении.

Тема 4.3. Использование мультимедийных технологий в образовательных организациях

Новые возможности в организации учебного процесса, а также в развитии творческих способностей обучающихся. Интеграция образовательных и информационных подходов к содержанию образования, методам и технологиям обучения.

Тема 4.4. Оформление иллюстративного материала для выступлений перед аудиторией

Правила составления презентаций. Методика работы в PowerPoint. Текст в презентации. Оформление графиков, схем, диаграмм, гистограмм и таблиц.

Тема 4.5. Создание ИТ-инфраструктуры современного образовательного пространства в сфере культуры и искусства

Сущность ИТ-инфраструктуры современного образовательного пространства. Нормативно-правовое регулирование ИТ-инфраструктуры. Приоритетные направления совершенствования ИТ-инфраструктуры современного образовательного пространства.

Тема 4.6. Перспективные цифровые технологии в сфере образования: искусственный интеллект, виртуальная реальность и блокчейн

Актуальные цифровые технологии: блокчейн, искусственный интеллект и виртуальной (дополненной) реальности. Применение инновационных цифровых технологий в профессиональной практике преподавателей. Нормативное регулирование цифровых технологий.

Тема 4.7. Информационная безопасность в образовательных организациях

Противодействия угрозам информационной безопасности в учреждении дополнительного образования. Роль системы воспитания и социального контроля как механизм гарантии информационной культуры и неотвратимости воздействия на девиантное поведение в информационно-телекоммуникационной сети.

Тема 4.8. Обеспечение информационной безопасности при организации доступа к информационно-коммуникационной сети Интернет

Основные угрозы и риски, которым подвержены несовершеннолетние в сети Интернет. Правовые положения, регулирующие защиту несовершеннолетних от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию. Основные международно-правовые стандарты и федеральные законы, составляющие основу правовой защиты несовершеннолетних в информационной среде.

Тема 4.9. Дистанционное обучение в сфере культуры и искусства: возможности, особенности, перспективы

Актуальность дистанционного образования. Проблемы и положительные стороны в дистанционном обучении. Новые способы коммуникации с обучающимися посредством игровых технологий. Особенности применения дистанционных образовательных технологий в системе дополнительного профессионального образования. Факторы, актуализирующие использование дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Тема 4.10. Технологии разработки онлайн-курса и электронных учебных пособий по творческим специальностям

Технологиями дистанционного образования и онлайн-обучения. Выделены положительные и отрицательные аспекты онлайн-образования. Выявлены основные технологии разработки образовательных онлайн-курсов. Методические указания и рекомендации по созданию онлайн-курсов.

Тема 4.11. Приемы и методы визуализации информации в образовательном пространстве

Проблема применения технологий визуализации научной, учебной информации и знаний. Необходимость активного внедрения метода визуализации в образовательный процесс в учреждении дополнительного образования. Анализ классификаций методов визуализации знаний и видов визуализации информации.

Тема 4.12. Технологии виртуальной реальности для обучения специалистов сферы культуры и искусства

Опосредованность трансляции и восприятия культурного опыта цифровыми устройствами, определяющими новый технологический формат инкультурации личности. Особенности социализации и инкультурации, обусловленные формированием новых форматов восприятия искусства: мобильность, краткость, заинтересованность и удивление, игра и интерактивность, творчество, постоянная включённость. Стратегии развития и взаимодействия с учащимися на основе применения технологий виртуальной (VR), дополненной (AR) и смешанной реальности (MR).

Тема 4.13. Применение искусственного интеллекта для обеспечения адаптивности образования

Применение технологий искусственного интеллекта в образовательном процессе. Примеры применения технологий искусственного интеллекта в образовании в России и за рубежом. Потенциал и перспективы использования искусственного интеллекта в данной сфере.

Тема 4.14. Реализация программ на базе искусственного интеллекта в дистанционном образовании: XMind, чат-боты, онлайн-диаграмма Ганта

Технологии искусственного интеллекта в образовательном процессе. Применение технологий искусственного интеллекта как способ расширения возможностей образования, включая интеллектуальные обучающие системы и чат-боты, механизмы автоматического оценивания, настраиваемые учебные материалы, аналитические образовательные технологии, консультационные системы, технологии обучения в игре и виртуальной реальности.