

## Лабораторная работа 2.1

Платформа открытого образования	Название курса	Аннотация
Stepik	<p>Технологии виртуальной и дополненной реальности в образовании</p> <p><a href="https://stepik.org/course/62107">https://stepik.org/course/62107</a></p>	<p>Программа курса «Технологии виртуальной и дополненной реальности в образовании» направлена на формирование базовых цифровых компетенций в сфере дополненной и виртуальной реальности у педагогов всех ступеней образования и предназначена для широкого круга слушателей. Знания программирования не требуется! Курс разработан в Тольяттинском государственном университете. В 2019 году получил Знак качества "Кадры для цифровой экономики" в номинации "Цифровой старт".</p>
Stepik	<p>Практико-ориентированные основы цифровой математики</p> <p><a href="https://stepik.org/course/83392">https://stepik.org/course/83392</a></p>	<p>Цифровая математика – это совокупность математических методов формирования цифрового двойника объектов физической реальности. Цифровая математика является основой многих современных передовых технологий, в том числе технологии Интернета вещей и аддитивных технологий.</p>
Stepik	<p>Цифровое образование</p> <p><a href="https://stepik.org/course/74192">https://stepik.org/course/74192</a></p>	<p>Курс разработан в рамках реализации научного проекта № 19-29-07037 РФФИ. После освоения курса Вы будете демонстрировать способность и готовность разрабатывать сайты для самопрезентации в сети интернет; разрабатывать учебные модули в системе дистанционного обучения; планировать и реализовывать процесс обучения в условиях цифровизации образования.</p>

Лекториум	<p>Геймификация в онлайн образовании</p> <p><a href="https://www.lektorium.tv/gamification">https://www.lektorium.tv/gamification</a></p>	<p>Курс для профессионалов сферы образования, которые хотят по-новому посмотреть на мотивацию обучающихся. Мы покажем, как используем идеи видеоигровой индустрии для проектирования принципиально нового опыта в онлайн-курсах. Последовательно разберем механики опосредованного кооператива и процедурно-генерируемого контента. Обсудим, как мини-игры и формат метроидвании влияют на пользовательский опыт и управляют динамикой обучения. Покажем с точки зрения науки, почему при проектировании онлайн-курсов есть место сюрпризам и неожиданностям.</p>
Skillbox	<p>Цифровое образование: онлайн-инструменты и платформы</p> <p><a href="https://skillbox.ru/course/education-digital-tools/">https://skillbox.ru/course/education-digital-tools/</a></p>	<p>Вы изучите более 20 программ для эффективного онлайн-обучения: iSpring, CORE, Zoom, Google Slides, Keynote, PowerPoint, Trello и другие. Попробуете готовиться к занятиям разными способами и отберёте удобные для себя варианты. Повысите интерес учеников к урокам и сможете стереть грань между оффлайн- и онлайн-обучением.</p>
Stepik	<p>Основы работы с большими данными</p> <p><a href="https://stepik.org/course/177839">https://stepik.org/course/177839</a></p>	<p>«Основы работы с большими данными» – курс, направленный на повышение информационной грамотности, знакомство с инструментами и техниками работы с большими объемами разнородных данных.</p>
Stepik	<p>Искусственный интеллект в начальной школе</p> <p><a href="https://stepik.org/course/165611">https://stepik.org/course/165611</a></p>	<p>Курс обеспечивает содержательную и методическую подготовку учителей начальных классов и информатики, студентов педвузов к реализации программы «Знакомство с искусственным интеллектом». Курс полезен в плане</p>

		<p> профессионального осмысления  целей и задач программы,  знакомства с технологиями в  области ИИ (приемов анализа и  обработки данных, компьютерного  зрения, принципов обработки  естественного языка, этики в  области ИИ), методическими  подходами, техниками и  приемами пропедевтики основ ИИ  в начальной школе. </p>
--	--	---