

Электронная информационно-образовательная среда

Электронная информационно-образовательная среда (далее – ЭИОС) создается в целях осуществления образовательного процесса при освоении обучающимися образовательных программ или их частей независимо от места нахождения обучающихся при условии идентификации личности обучающегося и контроля соблюдения условий проведения мероприятий, в рамках которых осуществляется оценка результатов обучения.

Составляющими компонентами информационно-образовательной среды являются:

- электронные информационные ресурсы;
- электронные образовательные ресурсы;
- совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств, обеспечивающих освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

СПИСОК сервисов, платформ и веб-ресурсов, рекомендуемых к использованию при реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

1. Специализированные сервисы организации занятий: <https://classroom.google.com>; <https://teams.microsoft.com>.

2. Средства видео-конференцсвязи: <https://discord.com>; <https://www.skype.com/ru>; <https://zoom.us>.

3. Социальные сети и мессенджеры, в т.ч. путем сопровождения тематических сообществ в социальных сетях: <https://vk.com/@authors-create-stream>; <https://ok.me/8E9>; <https://hangouts.google.com>.

4. Цифровые образовательные платформы и веб-ресурсы:
«Российская электронная школа» <https://resh.edu.ru/summer-education>;
ресурсы Федерального государственного бюджетного учреждения «Федеральный центр организационно-методического обеспечения физического воспитания» (<https://fedcdo.ru/>, научим.рф, научим.online);

ресурсы Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Всероссийский центр развития художественного творчества и гуманитарных технологий» (<http://vcht.center/>, <http://dop.edu.ru/>);

ресурсы Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Федеральный центр дополнительного образования и организации отдыха и оздоровления детей» (<http://фцомофв.пф/>, <https://еип-фкис.пф/>, <https://науфк.пф/>, <https://www.schoolsports.ru/>);

цифровой навигатор образования, представляющий собой банк цифровых учебных материалов и практик для дополнительного дистанционного обучения <https://edu.asi.ru/>;

Национальная электронная библиотека, научная электронная библиотека <https://www.elibrary.ru/>

электронные сервисы организации работы группы обучающихся: <https://trello.com>, <https://asana.com/ru>, <https://planfix.ru>, <https://todo.microsoft.com/tasks/ru-ru>, <https://padlet.com>, <https://jamboard.google.com>, <https://www.mindmeister.com/ru>, <https://www.mindomo.com/ru>, <https://www.mindmup.com>, <https://flinga.fi/>, <https://miro.com/app/dashboard>;

сервисы обучения программированию на основе блочного, визуально-блочного программирования, базирующиеся непосредственно в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»: <https://codecombat.com>, <https://www.sololearn.com>, <https://www.kodugamelab.com>, <https://scratch.mit.edu>;

сервисы виртуального моделирования процессов, объектов и устройств: <https://tinkercad.com>, <https://www.sketchup.com/ru>, <https://cospaces.io>, <https://malovato.net/online-redaktori/konstruktor-lego-onlayn.html>, <https://www.falstad.com/circuit>;

сервисы визуализации информации в формате презентаций и средства их веб-разработки: https://www.canva.com/ru_ru/, <https://tilda.cc/ru/>;

сервисы сбора обратной связи: <https://www.mentimeter.com/how-to>, <https://nearpod.com/>, https://www.google.com/intl/ru_ua/forms/about/, <https://ru.surveymonkey.com/>, <https://www.survio.com/ru/>, <https://onlinetestpad.com/ru/>;

сервисы, позволяющие проводить дистанционный контроль знаний обучающихся в игровой форме в формате квиза или викторины: <https://myquiz.ru>, <https://quizizz.com>, <https://kahoot.com>, <https://www.skillterra.com>, <https://learningapps.org>.

Примеры цифровых приложений, веб-сервисов и элементов геймификации, которые допустимо использовать при реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

1) Музей изобразительных искусств в виртуальной реальности

Ссылка:

https://store.steampowered.com/app/515020/The_VR_Museum_of_Fine_Art/

Описание: Приложение, реализующее дистанционное посещение музея с экспонатами. Является отличным инструментарием для помощи реализации общеобразовательных программ в изучении истории, изобразительного искусства и развития общекультурных ценностей.

2) The PowderToy

Ссылка: <https://powdertoy.co.uk/>

Описание: Цифровая лаборатория для моделирования физических и химических явлений. Отлично подойдет для закрепления знаний, полученных в рамках школьных уроков физики и химии, а также для моделирования различных процессов в проектной деятельности.

3) The Algodoo

Ссылка: <http://www.algodoo.com/>

Описание: Виртуальная физическая лаборатория с простым интерфейсом и с широким функционалом. Подойдет как для решения задач из курса общей физики, так и для моделирования различных задач и проектной деятельности.

4) Dear Future

Ссылка: https://store.steampowered.com/app/1591300/Dear_Future/

Описание: Виртуальный мир с возможностью взаимодействия с другими пользователями с помощью фотографий, которые вы сделаете, гуляя по этому аутентичному заброшенному миру. Отлично подойдет для образовательных программ, связанных с искусством и фотографией.

5) Nuclear Simulator

Ссылка: <https://playgen.com/nuclear-simulator/>

Описание: Симулятор работы ядерного реактора электростанции для получения электроэнергии. Можно использовать в качестве визуализационного материала для курса физики, так и в качестве цифровой лабораторной работы для дополнительных общеобразовательных программ.

6) Бункер (The Shelter)

Ссылка (Android): <https://pdalife.ru/bunker-android-a44200.html>

Ссылка (IOS): <https://clck.ru/aiXXP>

Описание: Игра для мобильных устройств на командообразование и развитие Soft Skills. Можно использовать как инструмент для развития ораторского мастерства и умения анализировать, выявлять достоинства и недостатки.

7) The Roblox

Ссылка: <https://www.roblox.com/>

Описание: Платформа для разработки игр. Можно использовать для знакомства с направлением IT и GameDesign направлением.

8) REC Room

Ссылка: https://store.steampowered.com/app/471710/Rec_Room/

Описание: Виртуальное пространство для встреч и проведения различных мастер-классов, лекций, уроков, игр. Можно использовать для повышения мотивации обучающихся при дистанционном обучении.

9) Google Earth VR

Ссылка: <https://www.oculus.com/experiences/rift/1513995308673845/>

Описание: Цифровая платформа для перемещения по земному шару. Подходит для образовательных программ в области географии, геoinформационных технологий и технологий виртуальной и дополненной реальностей.

10) Anatomy Atlas Mobile

Ссылка: <https://clck.ru/aiXoQ>

Описание: Мобильный атлас о строении человеческого тела. Полезный инструмент, дополняющий общеобразовательные программы по биологии.

11) Body VR

Ссылка:

https://www.oculus.com/experiences/rift/967071646715932/?locale=ru_RU

Описание: Приложение для изучения биологического строения клеток, мышц, и человеческого тела. Дополняет образовательные программы по биологии, а также может использоваться при сопровождении проектной деятельности естественно-научной направленности