

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол № 7 от 30.08.2021

Директор:



Утверждаю:
И. О. Фамилия
Г.

**ПОЛОЖЕНИЕ
ОБ ЭЛЕКТРОННОМ ОБУЧЕНИИ И ИСПОЛЬЗОВАНИИ
ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ
РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ
в МКОУ «Вишнёвская СШ»**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение об электронном обучении и использовании дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ в *МКОУ «Вишнёвская СШ»* (далее – Положение) разработано:

- в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон № 273-ФЗ);
- Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных»;
- приказом Минобрнауки от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденным приказом Минобрнауки от 06.10.2009 № 373;
- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденным приказом Минобрнауки от 17.12.2010 № 1897;
- Федеральным государственным образовательным стандартом среднего общего образования, утвержденным приказом Минобрнауки от 17.05.2012 № 413;
- СанПиН 2.2.2/2.4.1340–03;
- СанПиН 2.4.2.2821–10;
- уставом и локальными нормативными актами *МКОУ «Вишнёвская СШ»* (далее – Школа).

1.2. Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии применяются в целях:

- предоставления обучающимся возможности осваивать образовательные программы независимо от местонахождения и времени;
- повышения качества обучения путем сочетания традиционных технологий обучения и электронного обучения и дистанционных образовательных технологий;
- увеличения контингента обучающихся по образовательным программам, реализуемым с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

1.3. В настоящем Положении используются термины:

Электронное обучение – организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

Дистанционные образовательные технологии – образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

1.4. Местом осуществления образовательной деятельности при реализации образовательных программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий является место нахождения Школы независимо от места нахождения обучающихся.

2. Компетенция школы при применении электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ

2.1. Школа вправе применять электронное обучение и дистанционные образовательные технологии при реализации образовательных программ в предусмотренных Федеральным законом № 273-ФЗ формах получения образования и формах обучения или при их сочетании, при проведении учебных занятий, практик, текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

2.2. Школа доводит до участников образовательных отношений информацию о реализации образовательных программ или их частей с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, обеспечивающую возможность их правильного выбора.

2.3. При реализации образовательных программ или их частей с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий Школа:

- обеспечивает соответствующий применяемым технологиям уровень подготовки педагогических, научных, учебно-вспомогательных, административно-хозяйственных работников;
- оказывает учебно-методическую помощь обучающимся, в том числе в форме индивидуальных консультаций, оказываемых дистанционно с использованием информационных и телекоммуникационных технологий;
- самостоятельно определяет соотношение объема занятий, проводимых путем непосредственного взаимодействия педагогического работника с обучающимся, и учебных занятий с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий;
- ведет учет и осуществляет хранение результатов образовательного процесса и внутренний документооборот на бумажном носителе и/или в электронно-цифровой форме в соответствии с требованиями Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», Федерального закона от 22.10.2004 25-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации».

2.4. При реализации образовательных программ или их частей с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий Школа вправе не предусматривать учебные занятия, проводимые путем непосредственного взаимодействия педагогического работника с обучающимся в аудитории.

2.5. При реализации образовательных программ или их частей с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий Школа самостоятельно и (или) с использованием ресурсов иных организаций:

- создает условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, обеспечивающей освоение обучающимися

образовательных программ или их частей в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся;

- обеспечивает идентификацию личности обучающегося, выбор способа которой осуществляется организацией самостоятельно, и контроль соблюдения условий проведения мероприятий, в рамках которых осуществляется оценка результатов обучения.

2.6. Школа вправе осуществлять реализацию образовательных программ или их частей с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, организуя учебные занятия в виде онлайн-курсов, обеспечивающих для обучающихся независимо от их места нахождения и организации, в которой они осваивают образовательную программу, достижение и оценку результатов обучения путем организации образовательной деятельности в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть интернет.

Освоение обучающимся образовательных программ или их частей в виде онлайн-курсов подтверждается документом об образовании и (или) о квалификации либо документом об обучении, выданным организацией, реализующей образовательные программы или их части в виде онлайн-курсов.

3. Учебно-методическое обеспечение

3.1. Учебно-методическое обеспечение учебного процесса с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий включает электронные информационные образовательные ресурсы (ЭИОР), размещенные на электронных носителях и/или в электронной среде поддержки обучения, разработанные в соответствии с требованиями ФГОС, локальными документами Школы.

3.2. Учебно-методическое обеспечение должно обеспечивать организацию самостоятельной работы обучающегося, включая обучение и контроль знаний обучающегося (самоконтроль, текущий контроль), тренинг путем предоставления обучающемуся необходимых (основных) учебных материалов, специально разработанных для реализации электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

3.3. В состав учебно-методического обеспечения учебного процесса с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий входят:

- сценарий обучения с указанием видов работ, сроков выполнения и информационных ресурсов поддержки обучения;
- рабочая программа;
- электронные информационные образовательные ресурсы (ЭИОР), размещенные на электронных носителях и/или в электронной среде поддержки обучения, разработанные в соответствии с требованиями ФГОС, локальными документами Школы:

а) текстовые – электронный вариант учебного пособия или его фрагмента, литературных произведений, научно-популярные и публицистические тексты, представленные в электронной форме, тексты электронных словарей и энциклопедий;

- б) аудио – аудиозапись теоретической части, практического занятия или иного вида учебного материала;
- в) видео – видеозапись теоретической части, демонстрационный анимационный ролик;

4. Техническое и программное обеспечение

4.1. Техническое обеспечение применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий включает:

- средства вычислительной техники и другое оборудование, необходимое для обеспечения эксплуатации, развития, хранения программного и информационного обеспечения, а также доступа к ЭИОР преподавателей и обучающихся Школы;
- коммуникационное оборудование, обеспечивающее доступ к ЭИОР через локальные сети и сеть интернет.

5. Порядок организации электронного обучения и применения дистанционных образовательных технологий

5.1. Выбор предметов для изучения с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий осуществляется учащимися или родителями (законными представителями) по согласованию со Школой.

5.2. С использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут организовываться такие виды учебных видов деятельности (занятий и работ), как:

- уроки;
- лекции;
- семинары;
- самостоятельная работа;
- консультации с преподавателями.

5.3. Ответственный за электронное обучение контролирует процесс электронного обучения и применения дистанционных образовательных технологий, следит за своевременным заполнением необходимых документов, в том числе журналов.

5.4. При реализации образовательных программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий учителя и ответственные лица ведут документацию: заполняют журнал успеваемости, выставляют в журнал отметки.

5.5. Рекомендуемая непрерывная длительность работы, связанной с фиксацией взгляда непосредственно на экране устройства отображения информации на уроке, не должна превышать:

- для обучающихся в I–IV классах – 15 мин;
- для обучающихся в V–VII классах – 20 мин;
- для обучающихся в VIII–IX классах – 25 мин;
- для обучающихся в X–XI классах на первом часу учебных занятий – 30 мин, на втором – 20 мин.

Оптимальное количество занятий с использованием персональных электронно-вычислительных машин (ПЭВМ) в течение учебного дня для обучающихся I–IV

классов составляет один урок, для обучающихся в V–VIII классах – два урока, для обучающихся в IX–XI классах – три урока.

5.6. При работе на ПЭВМ для профилактики развития утомления необходимо осуществлять комплекс профилактических мероприятий в соответствии с СанПиН 2.2.2/2.4.1340–03.

5.7. Для обучающихся в старших классах при организации производственного обучения продолжительность работы с ПЭВМ не должна превышать 50 процентов времени занятия.

Длительность работы с использованием ПЭВМ в период производственной практики, без учебных занятий, не должна превышать 50 процентов продолжительности рабочего времени при соблюдении режима работы и профилактических мероприятий.

Список образовательных интернет-ресурсов для свободного доступа и использования при формировании содержания ЭИОС размещен на сайте Российской электронной школы <https://resh.edu.ru/distance/>.

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/>, nauchim.pf, nauchim.online); 5. ресурсы Федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Всероссийский центр развития художественного творчества и гуманитарных технологий» (<http://vcht.center/>, <http://dop.edu.ru/>);
6. ресурсы Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Федеральный центр дополнительного образования и организации отдыха и оздоровления детей» (<http://фцомофв.pf>, <https://еип-фкис.pf>, <https://науфк.pf>, <https://www.schoolsports.ru/>);
7. цифровой навигатор образования, представляющий собой банк цифровых учебных материалов и практик для дополнительного дистанционного обучения <https://edu.asi.ru/>;
8. Национальная электронная библиотека, научная электронная библиотека 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 вебразработки: 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, геоинформационных 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 естественнонаучной направленности.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575942

Владелец Наумова Нургуль Сарсембаевна

Действителен с 17.05.2022 по 17.05.2023