

Асинхронное обучение — система электронного обучения, при котором обучающийся черпает информацию из онлайн источников или электронных носителей информации и самостоятельно регулирует свое продвижение по материалу. Асинхронное обучение не предполагает регулярного непосредственного онлайн взаимодействия участников учебного процесса. В процессе обучения используются такие ресурсы, как электронная почта, списки рассылки, древовидные конференционные системы, электронные дискуссионные панели, вики-системы, блоги.

Дистанционное обучение — это универсальная форма обучения, базирующаяся на использовании широкого спектра как традиционных, так и новых информационных и телекоммуникационных технологий и технических средств. При этом процесс обучения не зависит от местоположения студента и очень гибок во времени. Таким образом формируется некоторое «виртуальное» пространство обучения, которое реализуется через организованную совокупность средств передачи данных, информационных и обучающих ресурсов, а также организационно-методического обеспечения.

LMS (learning management system) — программное обеспечение, которое включает в себя функции регистрации и авторизации учащихся, администрирования образовательными объектами, управления процессом обучения, анализа результатов обучения, а также планирование и протоколирование действий учащегося.

SCORM (Sharable Content Object Reference Model) — стандарт, описывающий организацию и структуру образовательного контента и систему управления обучением, позволяет обеспечить совместимость образовательных объектов и возможность их многократного использования. Пакет контента SCORM представляет собой zip-файл, который включает в себя все необходимое для доставки образовательного контента учащемуся, а именно манифест(hml-файл) SCORM и файлы, в которых хранятся образовательные объекты SCO и asset, описываемые в файле манифеста.

МООС (Massive open online course) — это массовый открытый онлайн-курс по определенной дисциплине, расположенный на специализированной платформе, позволяющий изучить материал в удобном для студента темпе в удобное время, возвращаясь к пройденному материалу и продвигаясь вперед по желанию и возможностям. Наряду с традиционными учебными материалами, такими как учебные пособия, видео, домашние задания, МООС предполагают создание сообществ студентов и преподавателей, которые взаимодействуют между собой через форумы, чаты, социальные сети. В настоящее время МООС в основном ориентированы на дополнительное образование, на использование для реализации образовательных программ вузами ограничено.

Список литературы

Дьяконов, Б.П. ПРОЦЕССНЫЙ ПОДХОД К ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ПРИ АСИНХРОННОМ ОБУЧЕНИИ: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ / Б.П. Дьяконов // Педагогический журнал Башкортостана. — 2014. — № 2 (51). — С. 17-22. — ISSN 1817-3292. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/292432>.

Темербекова, А. А. Методика обучения математике: учебное пособие / А. А. Темербекова, И. В. Чугунова, Г. А. Байгонакова. — Санкт-Петербург: Лань, 2021. — 512 с. — ISBN 978-5-8114-1701-8. — Текст: электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/168742>.

Силкина, Н.С. МОДЕЛИ И СТАНДАРТЫ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ / Н.С. Силкина, Л.Б. Соколинский // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Вычислительная математика и информатика. — 2014. — № 4. — С. 5-35. — ISSN 2305-9052. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/296730>.

Асташова, Т.А. Готовность российских студентов первого курса обучаться с использованием массовых открытых онлайн-курсов / Т. А. Асташова // Педагогика и психология образования. — 2019. — № 3. — С. 126-135. — ISSN 2500-297X. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/311829>.

Тихонов, А.И. МАССОВЫЕ И ЧАСТНЫЕ ОНЛАЙН-КУРСЫ / А.И. Тихонов // Educatio. — 2015. — № 9(16). — С. 36. — ISSN 2413-5348. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/296278>.

Насс, О.В. Введение в создание электронного образовательного ресурса с учетом требований SCORM / О.В. Насс, А.А. Куленко // Ғылым және білім / Наука и образование. — 2017. — № 4. — С. 162-165. — ISSN 2305-9397. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/303552>.

Задание № 2

1	Наименование	MadCap Flare
2	Краткое описание	Продукт американской компании MadCap Software. Представляет собой развитую XML ориентированную среду для создания технических документов, справочных систем и электронной документации.
3	Решаемые задачи	Создание, управление и публикация контента во множестве форматов, включая формат для печати, для публикации на сайте, для просмотра на экране компьютера или мобильного устройства.
4	Достоинства	Поддерживаются любые языки, легкое импортирование контента из широкого набора файлов в новую среду разработки, основанную на XML, построен на открытых стандартах с поддержкой CSS, HTML, XML, использование единых переменных для проекта, широкая поддержка графики, возможность одновременного просмотра и редактирования нескольких документов.

5	Недостатки	При импорте забирается не исходная картинка, а ее изображение и теряется форматирование страниц.
6	Стоимость (Лицензия распространения)	204000 руб. (Постоянная лицензия, включая поддержку).
7	Сайт производителя	https://www.madcapsoftware.com/

Задание № 3

1	Наименование	Unicraft
2	Краткое описание	Сервис для обучения сотрудников, который помогает быстро превратить знания в электронный курс, назначить курс на сотрудников и провести их обучение.
3	Решаемые задачи	Позволяет хранить и систематизировать знания о бизнесе, создавать персональные программы развития, управлять правами доступа, наблюдать результаты обучения, рейтинги сотрудников, аналитику.
4	Достоинства	Программа не требует специфических знаний, функционал простой и легко осваиваемый; возможность управления отдельными группами пользователей, интегрируется с продающим лендингом, инструментами эквайринга, наличие геймификации.
5	Недостатки	Нет встроенных форумов и блогов для обсуждений, нет вебинарной комнаты, нет полноценной поддержки очного обучения.
6	Стоимость (Лицензия распространения)	<p>Стоимость решений зависит от количества пользователей, при этом есть как облачная версия платформы с регулярной оплатой, так и коробочная версия с единовременным платежом.</p> <p>Стоимость облачной версии при оплате за год:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 пользователей: 33 000 руб. • 50 пользователей: 57 000 руб. • 100 пользователей: 95 000 руб. • 500 пользователей: 191 000 руб. <p>Коробочная версия распространения от 100 пользователей:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 300 пользователей: 304 286 руб. • 500 пользователей: 409 286 руб.

7	Сайт производителя	https://www.unicraft.org/
---	--------------------	---