



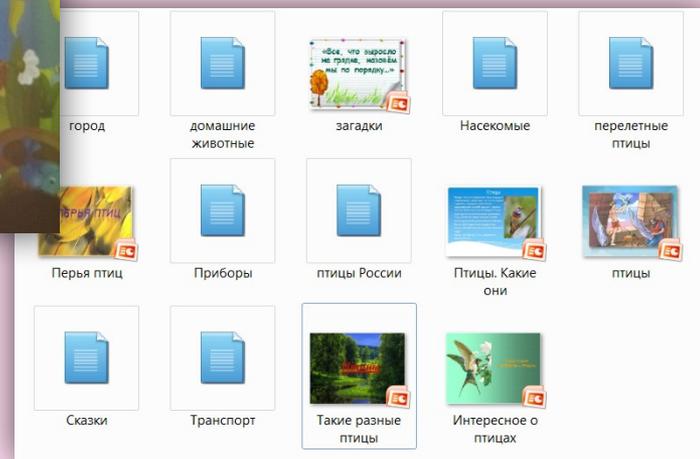
компетенции цифрового пространства



Работа с интерактивной доской SMART



Интерактивная библиотека SMART-игр



Гиперссылки на Flash-игры



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23

«AR Real Animals» («Настоящие животные в дополненной реальности»);



DEVAR (+ AR - энциклопедии), ASTAR

(энциклопедии с дополненной реальностью 3D)





Компетенция цифрового пространства:

- ➔ **ИЗМЕНЕНИЕ С ПОЗИЦИИ ТЕХНОЛОГИЙ**
- ➔ **ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ**
- ➔ **КОММУНИКАТИВНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МОДЕЛИ**
- ➔ **СТРУКТУРА ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ПЕДАГОГА**
- ➔ **СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**



К компонентам цифровой грамотности педагога относят:



1

Компьютерная грамотность

2

Информационно- коммуникационная грамотность

3

Грамотность в области визуализации образовательного контента

4

Грамотность в создании образовательных медиапродуктов