

МОДУЛЬ 10. БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Мировые информационные образовательные ресурсы

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой
Направление подготовки

Информатики и вычислительной математики
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили
Физическая культура и Безопасность жизнедеятельности

Форма обучения

очная

Программу составил(и):

ст.преподаватель, Киселев Б.В.

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>. <Семестр на курсе>)	8 (4.2)		9 (5.1)		Итого	
Неделя	13 3/6		12 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	12	12			12	12
Практические	12	12	24	24	36	36
Итого ауд.	24	24	24	24	48	48
Контактная работа	24	24	24	24	48	48
Сам. работа	48	48	48	48	96	96
Итого	72	72	72	72	144	144

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование у обучаемых знаний в области теоретических основ web-программирования, умений и навыков разработки web-приложений.
1.2	Задачи освоения дисциплины является: познакомить студентов со структурой информационных ресурсов Интернета, работой в стандартных браузерах, приемами поиска информации с использованием популярных информационно-поисковых систем, а также правовыми проблемами Интернета.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.04
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Модуль 6. Психолого-педагогические основы педагогической деятельности в сфере общего среднего образования
2.1.2	Спортивная медицина
2.1.3	Модуль 4. Естественнаучные основы профессиональной деятельности
2.1.4	Модуль 7. Введение в профессиональную деятельность
2.1.5	Теория и методика физической культуры
2.1.6	Педагогические технологии
2.1.7	Учебная практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности
2.1.8	Модуль 3. Математические и информационные основы профессиональной деятельности
2.1.9	Основы математической обработки информации
2.1.10	Физиология человека
2.1.11	Информационные системы и технологии в профессиональной деятельности
2.1.12	Спортивные сооружения
2.1.13	Теория обучения
2.1.14	Анатомия человека
2.1.15	Естественнонаучная картина мира
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты
2.2.2	Производственная преддипломная практика
2.2.3	Системный анализ и моделирование опасных процессов в техносфере
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ОК-3: способностью использовать естественнонаучные и математические знания для ориентирования в современном информационном пространстве	
Знать:	
	основные понятия и закономерности в области естествознания и математики;
Уметь:	
	выделять основные понятия и закономерности в области естествознания и математики;
Владеть:	
	основными методами естественнонаучного познания для решения задач профессиональной деятельности в современном информационном пространстве;
ПК-2: способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	
Знать:	
	базовые представления о современных методах и технологиях обучения и диагностики;
Уметь:	
	применять современные методы и технологии обучения и диагностики
Владеть:	
	навыками оценки преимуществ и недостатков использования современных методов и технологий обучения и диагностики, исходя из конкретной учебной ситуации на уроке

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
языки разметки и оформления web-страниц; этапы разработки web- приложения; клиентские технологии JavaScript/jQuery; основы язык PHP.	
3.2	Уметь:
создавать web-страницы и сайты, в том числе с активным содержимым; создавать графический материал для наполнения страниц; готовить текстовый материал для размещения на странице; настраивать программное обеспечение web-серверов.	
3.3	Владеть:
средствами для разработки web-приложений; программным обеспечением для работы с графикой.	