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://classroom.google.com/); [https://teams.microsoft.com](https://teams.microsoft.com/).
2. Средства видео-конференцсвязи:

[https://discord.com](https://discord.com/); <https://www.skype.com/ru>; [https://zoom.us](https://zoom.us/).

1. Социальные сети и мессенджеры, в т.ч. путем сопровождения тематических сообществ в социальных сетях:

[https://vk.com/@authors-create-stream](https://vk.com/%40authors-create-stream); <https://ok.me/8E9>; [https://hangouts.google.com](https://hangouts.google.com/).

1. 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](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.рф/, https://еип-фкис.рф/, https://науфк.рф/, <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 [elibrary.ru;](http://elibrary.ru/)

электронные сервисы организации работы группы обучающихся: [https://trello.com](https://trello.com/), <https://asana.com/ru>, [https://planfix.ru](https://planfix.ru/), [https://to-](https://to-do.microsoft.com/tasks/ru-ru) [do.microsoft.com/tasks/ru-ru](https://to-do.microsoft.com/tasks/ru-ru), [https://padlet.com](https://padlet.com/), [https://jamboard.google.com](https://jamboard.google.com/), <https://www.mindmeister.com/ru>, [https://www.mindomo.com/ru](https://www.mindomo.com/ru/),

[https://www.mindmup.com](https://www.mindmup.com/), <https://flinga.fi/>, [https://miro.com/app/dashboard](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://codecombat.com/), [https://www.sololearn.com](https://www.sololearn.com/), [https://www.kodugamelab.com](https://www.kodugamelab.com/), [https://scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu/);

сервисы виртуального моделирования процессов, объектов и устройств: [https://tinkercad.com](https://tinkercad.com/), <https://www.sketchup.com/ru>, [https://cospaces.io](https://cospaces.io/), <https://malovato.net/online-redaktori/konstruktor-lego-onlayn.html>, [https://www.falstad.com/circuit](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://myquiz.ru/), [https://quizizz.com](https://quizizz.com/), [https://kahoot.com](https://kahoot.com/), [https://www.skillterra.com](https://www.skillterra.com/), [https://learningapps.org](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.

1. The PowderToy

Ссылка: <https://powdertoy.co.uk/>

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

1. 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.

1. 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.

1. 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.

1. 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.

1. The Roblox

Ссылка: <https://www.roblox.com/>

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

1. 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.

1. 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.

1. Anatomy Atlas Mobile Ссылка: <https://clck.ru/aiXoQ>

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

1. 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.