

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 11.06.2026 12:15:47
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР
_____ Е.В. Коновалова
11 июня 2026 г., протокол УМС №5

МОДУЛЬ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН

Информационные технологии в образовании

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Педагогика профессионального и дополнительного образования		
Учебный план	g440401-ПроектОбр-26-1.plx 44.04.01 Педагогическое образование Направленность (профиль): Технологии кросс-дисциплинарного проектирования в образовании		
Квалификация	Магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	144	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:		контрольная работа 1 экзамен 1	
аудиторные занятия	32		
самостоятельная работа	67		
часов на контроль	45		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	17 3/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	67	67	67	67
Часы на контроль	45	45	45	45
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

кандидат педагогических наук, Доцент, Богач Мария Аликовна

Рабочая программа дисциплины

Информационные технологии в образовании

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 126)

составлена на основании учебного плана:

44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль): Технологии кросс-дисциплинарного проектирования в образовании

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 11.06.2026 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Педагогики профессионального и дополнительного образования

Зав. кафедрой Демчук А.В.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- | | |
|-----|--|
| 1.1 | Формирование у магистрантов готовности к проектированию образовательного процесса по смешанной и онлайн-моделям обучения с использованием ресурсов цифровой образовательной среды, современных педагогических технологий, электронных образовательных ресурсов, интерактивных сервисов и инструментов искусственного интеллекта с учётом нормативных требований к образовательной деятельности в Российской Федерации и задач реализации STEAM-проектов. |
|-----|--|

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.03
--------------------	---------

2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

- | | |
|-------|---|
| 2.1.1 | Компетенции по дисциплине "Информационные технологии" уровня бакалавриата |
|-------|---|

2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

- | | |
|-------|---|
| 2.2.1 | Выполнение и защита выпускной квалификационной работы |
| 2.2.2 | Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена |

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОПК-1.1: Знает приоритетные направления развития образовательной системы РФ, законы и иные нормативные правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность в РФ

ПК-1.3: Способен обоснованно выбирать инструменты и технологии организации образовательной среды для реализации STEAM-проектов

ПК-3.1: Способен проектировать образовательный процесс по смешанной и онлайн моделям обучения с использованием ресурсов цифровой среды и современных педагогических технологий

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1 Знать:

- | | |
|--------|---|
| 3.1.1 | понятие информационных технологий и их роль в современной образовательной среде; |
| 3.1.2 | основные направления цифровой трансформации образования в Российской Федерации; |
| 3.1.3 | нормативные основания применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий и цифровых ресурсов в образовательной деятельности; |
| 3.1.4 | особенности цифрового образования, электронного обучения, дистанционного, смешанного и онлайн-обучения; |
| 3.1.5 | требования к организации образовательного процесса с использованием ресурсов цифровой образовательной среды; |
| 3.1.6 | виды программного обеспечения, используемого педагогом для разработки, размещения и сопровождения учебных материалов; |
| 3.1.7 | понятие, классификацию, педагогические возможности и критерии качества электронных образовательных ресурсов; |
| 3.1.8 | возможности мультимедиа, гипертекста, гипермедиа и интерактивного контента при проектировании электронных образовательных ресурсов; |
| 3.1.9 | сущность интерактивного обучения и его отличие от активного обучения; |
| 3.1.10 | виды интерактивных цифровых инструментов и их педагогическое назначение; |
| 3.1.11 | возможности цифровых сервисов для создания интерактивных упражнений, опросов, кроссвордов, ментальных карт, онлайн-досок и учебных модулей; |
| 3.1.12 | виды цифровых инструментов и онлайн-сервисов, применяемых для организации образовательной среды при реализации STEAM-проектов; |
| 3.1.13 | педагогический потенциал интерактивных заданий, визуальных цифровых материалов, онлайн-досок и сервисов совместной работы в проектной и исследовательской деятельности обучающихся; |
| 3.1.14 | прикладные возможности искусственного интеллекта в профессиональной деятельности педагога; |

3.1.15	возможности ИИ для подготовки учебных материалов, адаптации текстов, генерации заданий, разработки кейсов, методических рекомендаций, поиска и анализа научной литературы;
3.1.16	принципы академической честности, критической оценки и ответственного использования цифровых и нейросетевых инструментов в образовательном процессе.
3.2	Уметь:
3.2.1	учитывать нормативные требования при проектировании образовательного процесса с использованием электронного обучения, дистанционных образовательных технологий и цифровых ресурсов;
3.2.2	анализировать педагогический потенциал информационных технологий в образовательном процессе;
3.2.3	обоснованно выбирать информационные технологии, электронные образовательные ресурсы и цифровые сервисы в соответствии с целью занятия, содержанием учебного материала и особенностями обучающихся;
3.2.4	проектировать фрагменты образовательного процесса по смешанной и онлайн-моделям обучения с использованием ресурсов цифровой образовательной среды;
3.2.5	использовать электронные образовательные ресурсы для организации изучения материала, самостоятельной работы, закрепления и контроля результатов обучения;
3.2.6	анализировать электронные образовательные ресурсы с позиции их педагогической целесообразности, интерактивности, доступности, структуры и качества содержания;
3.2.7	разрабатывать элементы электронного образовательного ресурса: инфографику, интерактивное упражнение, опрос, кроссворд, ментальную карту, учебный модуль;
3.2.8	создавать интерактивные учебные задания с использованием цифровых сервисов Wordwall, LearningApps, Wayground, UdoBa/H5P и других инструментов;
3.2.9	использовать онлайн-доски и сервисы совместной работы для организации групповой учебной деятельности и визуального структурирования содержания;
3.2.10	подбирать цифровые инструменты и технологии для организации образовательной среды при реализации STEAM-проектов;
3.2.11	проектировать учебные задания с применением цифровых сервисов, направленные на исследовательскую, проектную, творческую и практико-ориентированную деятельность обучающихся;
3.2.12	использовать цифровые инструменты для визуализации информации, создания образовательных продуктов и организации совместной проектной работы обучающихся;
3.2.13	применять инструменты искусственного интеллекта для подготовки учебных материалов, адаптации текстов, генерации заданий, разработки кейсов и методических рекомендаций;
3.2.14	формулировать корректные запросы к ИИ-сервисам с учётом роли, контекста, задачи и требуемого формата ответа;
3.2.15	использовать ИИ-сервисы для поиска и анализа научной литературы;
3.2.16	критически оценивать результаты, полученные с помощью ИИ, проверять их достоверность, корректность и соответствие образовательной задаче;
3.2.17	интегрировать цифровые инструменты, электронные образовательные ресурсы и интерактивные технологии в структуру учебного занятия, онлайн-курса или проектной деятельности.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Введение в дисциплину. Роль ИТ в деятельности педагога					
1.1	Место и роль ИТ в профессиональной деятельности педагога. Нормативно-правовая база информационных технологий в образовании /Лек/	1	2	ПК-3.1 ОПК-1.1	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.2 Л3.4 Э1 Э2 Э3 Э5 Э6 Э8 Э9 Э10	
1.2	Применение информационных технологий в образовании /Пр/	1	2	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.2 Л3.4 Э1 Э2 Э3 Э8 Э9 Э23	
1.3	Применение информационных технологий в образовании /Ср/	1	5	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.2 Л3.4 Э1 Э2 Э3 Э8 Э9 Э23	

	Раздел 2. Электронные образовательные ресурсы					
2.1	Электронные образовательные ресурсы и их классификация. /Лек/	1	2	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.2 Л3.4 Э3 Э4 Э7 Э11 Э12 Э13 Э14 Э15	
2.2	Изучение электронного образовательного контента /Пр/	1	2	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.2 Л3.4 Э3 Э4 Э7 Э10 Э11 Э12 Э13 Э14 Э15 Э18 Э19	
2.3	Изучение электронного образовательного контента /Ср/	1	5	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.2 Л3.4 Э3 Э4 Э7 Э10 Э11 Э12 Э13 Э14 Э15 Э18 Э19	
2.4	Компьютерная графика в проектировании ЭОР. /Лек/	1	2	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.2 Л2.3Л3.2 Л3.4 Э12 Э13 Э20 Э21 Э28	
2.5	Компьютерная графика в проектировании электронных образовательных ресурсов. /Пр/	1	2	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.2 Л2.3Л3.2 Л3.3 Л3.4 Э20 Э21 Э28	
2.6	Компьютерная графика в проектировании электронных образовательных ресурсов. /Ср/	1	7	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.2 Л2.3Л3.2 Л3.3 Л3.4 Э20 Э21 Э28	
	Раздел 3. Интерактивное обучение					
3.1	Интерактивное обучение: от теории к цифровой практике. /Лек/	1	2	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.2 Л3.4 Э11 Э22 Э23 Э24 Э25 Э26	
3.2	Создание кроссворда. Создание интерактивного упражнения. Создание интерактивного опроса. Разработка интерактивного контента (H5P) /Пр/	1	2	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.2 Л3.4 Э22 Э23 Э24 Э25	
3.3	Создание кроссворда. Создание интерактивного упражнения. Создание интерактивного опроса. Разработка интерактивного контента (H5P) /Ср/	1	10	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.2 Л3.4 Э22 Э23 Э24 Э25	
	Раздел 4. Нейросетевые технологии в образовании					
4.1	Введение в нейросети. Промпт-инжиниринг. Поиск литературы /Лек/	1	6	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.4 Э5 Э6 Э16 Э17 Э27 Э28 Э29 Э30	

4.2	Генерация тестовых материалов с использованием ИИ. Генерация изображений для создания учебных материалов /Пр/	1	2	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.4 Э20 Э23 Э26 Э27 Э28 Э29 Э30	
4.3	Генерация тестовых материалов с использованием ИИ. Генерация изображений для создания учебных материалов /Ср/	1	10	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.4 Э20 Э23 Э26 Э27 Э28 Э29 Э30	
4.4	Создание образовательного видео. Создание цифрового аватара /Пр/	1	2	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.4 Э26 Э28 Э29 Э30 Э31	
4.5	Создание образовательного видео. Создание цифрового аватара /Ср/	1	8	ПК-3.1 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.4 Э26 Э28 Э29 Э30 Э31	
4.6	Исследование научной литературы с помощью ИИ /Пр/	1	2	ПК-3.1 ОПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.4 Э14 Э15 Э16 Э17 Э18 Э19 Э26	
4.7	Исследование научной литературы с помощью ИИ /Ср/	1	6	ПК-3.1 ОПК-1.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.4 Э14 Э15 Э16 Э17 Э18 Э19 Э26	
Раздел 5. Создание цифрового образовательного контента						
5.1	Проектирование цифрового образовательного контента /Лек/	1	2	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10 Э11 Э12 Э13 Э14 Э15 Э16 Э17 Э18 Э19 Э20 Э21 Э22 Э23 Э24 Э25 Э26 Э28 Э29 Э30 Э31 Э32	

5.2	Проектирование структуры цифрового образовательного контента. /Пр/	1	2	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10 Э11 Э12 Э13 Э14 Э15 Э16 Э17 Э18 Э19 Э20 Э21 Э22 Э23 Э24 Э25 Э26 Э28 Э29 Э30 Э31 Э32
5.3	Создание цифрового образовательного контента /Контр.раб./	1	16	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10 Э11 Э12 Э13 Э14 Э15 Э16 Э17 Э18 Э19 Э20 Э21 Э22 Э23 Э24 Э25 Э26 Э28 Э29 Э30 Э31 Э32
5.4	/Экзамен/	1	45	ПК-3.1 ОПК-1.1 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Л3.4 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10 Э11 Э12 Э13 Э14 Э15 Э16 Э17 Э18 Э19 Э20 Э21 Э22 Э23 Э24 Э25 Э26 Э28 Э29 Э30 Э31 Э32

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
---------------------	----------	-------------------	----------

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Ростовцев В. С.	Искусственные нейронные сети: учебник для вузов	Санкт-Петербург: Лань, 2024, электронный ресурс	1
Л1.2	Кузнецов А.А., Агафонова К.Е., Кичина Е.М., Юсупова К.Т., Гулегина О.С., Гамидов Л.Ш.	Цифровые технологии в педагогической деятельности: Учебное пособие	Москва: ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2025, электронный ресурс	1
Л1.3	Баранова Е. В., Бочаров М. И., Куликова С. С., Носкова Т. Н., Павлова Т. Б., Симонова И. В., Тумалева Е. А., Яковлева О. В., Носкова Т. Н.	Информационные технологии в образовании: учебник для вузов	Санкт-Петербург: Лань, 2026, электронный ресурс	1

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Воронов М. В., Пименов В. И., Небаев И. А.	Системы искусственного интеллекта: учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2025, электронный ресурс	1
Л2.2	Колошкина И. Е., Селезнев В. А., Дмитроченко С. А.	Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2025, электронный ресурс	1
Л2.3	Федотова Е.Л.	Информационные технологии в профессиональной деятельности: Учебное пособие	Москва: Издательский Дом "ФОРУМ", 2025, электронный ресурс	1

6.1.3. Методические разработки

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Крамаров С.О., Гребенюк Е.В., Даниелян С.С., Даниелян Д.Г.	Искусственный интеллект в образовании: возможности, методы и рекомендации для педагогов: Учебно-методическая литература	Москва: Издательский Центр РИОИ, 2025, электронный ресурс	1
Л3.2	Ловцов В. А.	Информационные технологии в профессиональной деятельности: учебно-методическое пособие	Тамбов: ТГУ им. Г.Р.Державина, 2025, электронный ресурс	1
Л3.3	Ваншина Е. А., Егорова М. А., Козик Е. С., Семагина Ю. В.	Компьютерная графика: учебно-методическое пособие	Оренбург: ОГУ, 2024, электронный ресурс	1
Л3.4	Семенов А. Г., Громов Е. С., Чаплыгина Т. В.	Введение в информационные технологии. Теоретические основы информационных технологий, базы данных, компьютерная графика: учебно-методическое пособие	Кемерово: КемГУ, 2025, электронный ресурс	1

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ФГОС : федеральные государственные образовательные стандарты : – URL: https://fgos.ru/
Э2	Портал федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования : – URL: https://fgosvo.ru/

Э3	ФГОС Реестр : федеральный реестр образовательных программ : – URL: https://fgosreestr.edsoo.ru/
Э4	Единое содержание общего образования : портал. – URL: https://edsoo.ru/
Э5	КонсультантПлюс : справочная правовая система. – URL: https://www.consultant.ru/
Э6	Роскомнадзор. Персональные данные : – URL: https://pd.rkn.gov.ru/
Э7	Российская электронная школа : государственная образовательная платформа. – URL: https://resh.edu.ru/
Э8	ФГИС «Моя школа» : федеральная государственная информационная система. – URL: https://myschool.edu.ru/
Э9	Сферум : цифровой сервис для коммуникации в образовании. – URL: https://sferum.ru/
Э10	Яндекс Учебник : образовательная платформа. – URL: https://education.yandex.ru/uchebnik/
Э11	Учи.ру : образовательная онлайн-платформа. – URL: https://uchi.ru/
Э12	ЯКласс : цифровой образовательный ресурс. – URL: https://www.yaklass.ru/
Э13	ЛЕСТА : цифровая образовательная платформа. – URL: https://lecta.ru/
Э14	Stepik : образовательная платформа и каталог онлайн-курсов. – URL: https://stepik.org/
Э15	Национальная электронная библиотека : федеральная государственная информационная система. – URL: https://rusneb.ru/
Э16	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU : научная электронная библиотека. – URL: https://elibrary.ru/
Э17	КиберЛенинка : научная электронная библиотека открытого доступа. – URL: https://cyberleninka.ru/
Э18	ЭБС Лань : электронно-библиотечная система. – URL: https://e.lanbook.com/
Э19	Образовательная платформа Юрайт. – URL: https://urait.ru/
Э20	Flyvi : онлайн-редактор для создания визуального контента. – URL: https://flyvi.io/ru
Э21	ColorScheme.Ru : цветовой круг онлайн, подбор цветовых схем. – URL: https://colorscheme.ru/
Э22	LearningApps : сервис создания интерактивных упражнений. – URL: https://learningapps.org/
Э23	Online Test Pad : онлайн-конструктор тестов, опросов, кроссвордов и комплексных заданий. – URL: https://onlinetestpad.com/
Э24	Joyteka : образовательная платформа для создания квестов, викторин, тестов и интерактивного видео. – URL: https://joyteka.com/
Э25	Удоба : конструктор и хостинг открытых образовательных ресурсов на базе H5P и ЭБС ELiS. – URL: https://udoba.org/
Э26	H5P : платформа для создания интерактивного контента. – URL: https://h5p.org/
Э27	GigaChat API : сервис искусственного интеллекта для бизнеса и разработки. – URL: https://developers.sber.ru/portal/products/gigachat-api
Э28	Шедеврум : сервис Яндекса для создания изображений и текстов с использованием нейросетей. – URL: https://shedevrum.ai/
Э29	YandexART : нейросеть Яндекса для генерации изображений и анимационных видео. – URL: https://ya.ru/ai/art
Э30	Алиса AI : нейросетевой сервис Яндекса. – URL: https://alice.yandex.ru/
Э31	Renderforest : онлайн-платформа для создания видео, анимации, презентаций и визуального контента. – URL: https://www.renderforest.com/ru/
Э32	Яндекс Документы : онлайн-сервис для работы с документами, таблицами и презентациями. – URL: https://docs.yandex.ru/
6.3.1 Перечень программного обеспечения	
6.3.1.1	Пакет прикладных программ Microsoft Office, операционные системы Microsoft
6.3.2 Перечень информационных справочных систем	
6.3.2.1	Информационно-правовой портал Гарант.ру www.garant.ru
6.3.2.2	Справочно-правовая система Консультант Плюс www.consultant.ru
7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
7.1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (лабораторных занятий), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. оснащена: комплект специализированной учебной мебели, маркерная (меловая) доска, комплект мультимедийного оборудования - компьютер, проектор, проекционный экран, компьютеры с возможностью выхода в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду. Обеспечен доступ к сети Интернет и в электронную информационную среду организации.