



Государственного бюджетного учреждения  
дополнительного профессионального педагогического образования  
центра повышения квалификации специалистов  
«Информационно-методический центр»  
Московского района Санкт-Петербурга.

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом ГБУ ДПО ЦПКС  
ИМЦ Московского района Санкт-Петербурга

Протокол № 03

от «04» сентября 2019 г.

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор ГБУ ДПО ЦПКС ИМЦ  
Московского района Санкт-Петербурга

Приказ № 50

от «05» сентября 2019 г.



Дополнительная профессиональная программа  
**(повышения квалификации)**

**«Педагогический дизайн цифровой образовательной среды»**  
(наименование программы)  
**36 часов**

**Автор (составитель):**

Захаров Константин Павлович, к. п. н.,  
доцент ВШИППиПЛ Ги  
СПбПУ Петра Великого,  
Преподаватель ГБУ ДПО ЦПКС ИМЦ  
Московского района Санкт-Петербурга

Санкт-Петербург  
2019 г.

# 1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

## 1.1. Цель и планируемые результаты обучения

Цель курса – дать основы педагогического дизайна цифровой образовательной среды

**Курс направлен на решение ряда задач:**

- Раскрыть основные подходы к педагогическому дизайну цифровой образовательной среды (ЦОС)
- Сформировать основы цифровой грамотности при работе в ЦОС
- Показать развитие педагогических систем через эволюционный подход и какие выводы можно сделать из бытования различных систем обучения
- Сформировать навыки сравнительного анализа ЦОС с использованием законов гомеостатики, нейропедагогики, синергетики
- Рассмотреть риски ЦОС и возможные последствия различных подходов к проектированию будущего обучения в ЦОС

**Планируемые результаты обучения:**

**ДК-1.** Готовность применять психологические и педагогические знания в проектировании и организации образовательного процесса, контроле и оценке его результатов, организации совместной и самостоятельной образовательной деятельности обучающихся.

В процессе формирования указанных компетенций, обучающийся должен усвоить следующие знания, и овладеть следующими умениями и навыками:

*знать:*

- понятийный аппарат цифровой дидактики; закономерности и принципы организации образовательного процесса в ЦОС;
- принципы открытого образования;
- различные подходы к модели педагогического дизайна (ADDIE);
- классификацию и виды онлайн-курсов (МООК);
- историю развития крупнейших провайдеров интернет-обучения;
- реализации индивидуальной образовательной программы в ЦОС, методики тьюторского сопровождения в МООК;
- содержание понятий: виды учебного взаимодействия, сотрудничество, образовательная деятельность в ИЦОС, ИОП
- методический инструментарий, дидактические средства ИЦОС, уровни дидактических задач, проблемное обучение; основные
- психолого-педагогические возможности основных способов организации процесса обучения и образовательных технологий;
- принципы организации обучения в ЦОС;
- специфику образовательных и информационных технологий, в том числе, технологий диагностики результатов и оценки качества образовательного процесса;
- современное состояние и основные тенденции развития электронного обучения.

*уметь:*

- выделять преемственность в развитии дидактических систем на основе принципов гомеостатики
- применять данные исследований PISA, PIRLS и TIMSS, влияющие на обучение в ЦОС, при проектировании образовательной среды
- помогать ученику в построении индивидуальной образовательной программы его обучения в ЦОС, при смешанном обучении;
- выявлять причины трудностей в ходе применения образовательных и информационных технологий, педагогических техник и приемов, обусловленных особенностями субъектов образовательного процесса

*владеть:*

- навыками проектирования и разработки педагогического дизайна массовых открытых онлайн-курсов

- созданием образовательного контента для решения различных дидактических задач при онлайн-обучении и смешанном обучении;
- 1.2. **Категория слушателей** методисты, педагогические работники 3 ступени общего образования
- 1.3. **Трудоемкость обучения** 36 часов
- 1.4. **Форма обучения** Очная с ДОТ
- 1.5. **Требования к уровню подготовки слушателей** (*уровень имеющегося профессионального образования - высшее профессиональное образование, занимаемая должность – методисты, учителя, реализующие ФГОС старшей школы.*)

## 2 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебный план программы повышения квалификации

№ п/п	Наименование разделов курса, дисциплины; модуля (ей) (указать специфику: инвариантный (фундаментальный /вариативный (прикладной)); стажировка/практика)	трудоемкость		Объем аудиторных занятий (часов)				Объем занятий с применением электронного, дистанционного обучения (часов)**				Внеаудиторная (сам.) работа	формы аттестации и контроля знаний***
		В зачетных единицах*	В часах	всего	Лекции	Семинарские/практика	Иные виды учеб. занятий	всего	Вебинары	Семинарские/практика	Иные виды учеб. занятий		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	<b>Модуль 1. Эволюция или инволюция дидактических систем? Развитие или стагнация?</b>		<b>6</b>	<b>6</b>									лаб.-практ. контроль
1	Эволюция педагогических систем.			3	1	1	1						
2	Системный подход, законы гомеостатики, синергетики.			3	1	1	1						
	<b>Модуль 2. «Революция в обучении» – возможности и перспективы развития цифровой образовательной среды.</b>		<b>6</b>	<b>6</b>									лаб.-практ. контроль
3.	Появление цифровой среды, электронного обучения			3	1	1	1						
4.	Возможности и риски обучения в цифре, манифест о ЦОС.			3	1	1	1						
	<b>Модуль 3. Появление MOOKов – быстрый взлет и что дальше?</b>		<b>6</b>	<b>6</b>									
5.	Разновидности MOOKов			3	1	2							
6.	Модели дизайна учебных программ			3	1	2							
	<b>Модуль 4. Этапы создания MOOK "анализ" и "проектирование" по модели ADDIE.</b>		<b>6</b>	<b>6</b>									
7.	Этапы создания онлайн-курсов			3	1	2							
8.	Основы педагогического дизайна			3	1	2							
	<b>Модуль 5. Виды заданий в MOOK – в чем секрет популярности?</b>		<b>6</b>	<b>6</b>									
9.	Видеолекция и ее виды в MOOK			3	1	2							

10.	Виды оценивания и прокторинг			3	1	2									
	<b>Модуль 6. Геймификация в образовании и ЦОС – современный тренд развития или дань моде?</b>		<b>6</b>	<b>6</b>											
11.	Геймификация в цифровом обучении			3	1	1	1								
12.	Правила игрового дизайна			3	1	1	1								
	<b>ИТОГО</b>		<b>36</b>	<b>36</b>	12	20	4								
	<b>Итоговая аттестация</b>		<b>2</b>				2								защита проекта

## 2.2. Календарный учебный график:

Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей)	Плановый период реализации программы 4 месяца, режим занятий 1 раз в 2 недели по 4 часа															
	1 мес.				2 мес.				3 мес.				4 мес.			
<b>Модуль 1. Эволюция или инволюция дидактических систем? Развитие или стагнация?</b>																
Эволюция педагогических систем.	Форма	A														
	Часов	3														
Системный подход, законы гомеостатики, синергетики	Форма		A													
	Часов		3													
<b>Модуль 2. «Революция в обучении» – возможности и перспективы развития цифровой образовательной среды.</b>																
Появление цифровой среды, электронного обучения	Форма		A													
	Часов		3													
Возможности и риски обучения в цифре, манифест о ЦОС.	Форма			A												
	Часов			3												
<b>Модуль 3. Появление MOOKов – быстрый взлет и что дальше?</b>																
Разновидности MOOKов.	Форма						A									
	Часов						3									
Модели дизайна учебных программ	Форма							A								
	Часов							3								
<b>Модуль 4. Этапы создания MOOK "анализ" и "проектирование" по модели ADDIE.</b>																
Этапы создания онлайн-курсов	Форма							A								
	Часов							3								
Основы педагогического дизайна	Форма								A							
	Часов								3							
<b>Модуль 5. Виды заданий в MOOK – в чем секрет популярности?</b>																
Видеолекция и ее виды в MOOK	Форма											A				
	Часов											3				
Виды оценивания и прокторинг	Форма												A			
	Часов												3			
<b>Модуль 6. Геймификация в образовании и ЦОС – современный тренд развития или дань моде?</b>																
Геймификация в цифровом обучении	Форма														A	

	Часов																		3			
Правила игрового дизайна	Форма																					А
	Часов																					3
<b>Итоговая аттестация</b>																						2

### 2.3. Рабочая программа курса, дисциплины, модуля и т.д.

№ п/п	Наименование компонентов	Часов	Объем аудиторных занятий (часов)				Объем занятий с применением ЭДО (часов)				Умения и знания
			всего	Лекции	Семинарские/практические	Иные виды учебных занятий	всего	Вебинары	Семинарские/практические	Иные виды учебных занятий	
<b>Модуль 1. Эволюция или инволюция дидактических систем? Развитие или стагнация?</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>					лабораторно-практический контроль
<b>1.</b>	<b>Эволюция педагогических систем.</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Рождение традиционной системы обучения. Школы Рабана Мавра и Алкуина. Два подхода в дидактике Коменского. Система взаимного обучения. Лабораторная система Е. Паркхерст. Проектная система Коллингса. Свободные школы, рождение альтернативной педагогики: Монтессори, Штайнер, Френе, Нил. Кризис современного образования. Надежды на цифровизацию педагогической деятельности.										Анализировать педагогический опыт с точки зрения культурно-исторического подхода. Анализ текстов.
<b>2.</b>	<b>Системный подход, законы гомеостатики, синергетики.</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Виды систем: технические, социальные, природные. Особенности педагогических систем. Система, экосистема, платформа, среда, цифровая образовательная среда, система управления обучением. Открытость, достаточность, избыточность, единство, доступность, конкурентность, ответственность, полезность. Законы гомеостатики – дивергенции, метаболизма, гомеостата, применительно к педагогическим системам. Самоорганизация, самоуправление в педагогике. Идеи обучающегося сообщества. Перспективы и риски развития с учетом появления новой среды.										Системный подход в педагогике, построение идеальной модели обучения. Рождение образовательных платформ (сравнительный анализ – «Открытое образование», Coursera)
<b>Модуль 2. «Революция в обучении» – возможности и перспективы развития цифровой образовательной среды.</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>					
<b>3.</b>	<b>Появление цифровой среды, электронного обучения.</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					

	Принципы создания цифровых образовательных сред. Новая организация образовательного содержания. От неделимых курсов к микроформатам. От пассивного слушания к активному действию. Единица обучения – активность. От белых пятен к картам знаний. Важность метапредметных связей (эмерджентных свойств системы). Индивидуализация. От предопределенности к свободному выбору. Преодоление трудностей. От совместного слушания к коллаборативным проектам. Учет социальных механизмов – конкуренция, кооперация, взаимообучение и взаимооценивание. Рецензирование и комментирование работ друг друга. От формальных экзаменов к мгновенной обратной связи. Многомерная система аттестации.										Возможности новой образовательной среды. Сравнительный анализ с педагогическими системами, существовавшими ранее.
<b>4.</b>	<b>Возможности и риски обучения в цифре, манифест о ЦОС.</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Будущая цифровая образовательная экосистема. Поддержка разных форм цифрового образовательного содержания, работа с электронными приложениями. Управление обучением (LMS). Неинтерактивное содержание – статичное образовательное содержание. Новый подход к хранилищам данных. Выбор технологий. Данные следуют за человеком. От автономности к экосистеме. От монополии к медиaprостранству. Конкуренция с индустрией развлечений. Прибавочные и естественные раздражители. Учебная среда онлайн – динамичное пространство. Связь с активностью ученика. Новый взгляд на образовательные онлайн-программы. Педагогика-искусства в ЦОС. Электронный учебник – динамика развития.										Роль прибавочных и естественных раздражителей в развитии человека. Анализ учебной среды с позиций цифровой педагогики.
	<b>Модуль 3. Появление MOOKов – быстрый взлет и что дальше?</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>					
<b>5.</b>	<b>Разновидности MOOKов</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Цели создания онлайн-курсов. Виды онлайн-курсов, исходя из целей создания. Целевая аудитория, Параметры ЦА, особенности обучения взрослых. Классификация онлайн-курсов. х-муки, с-муки, г-муки. Общие проблемы массовых платформ, специализации (12-14), полноценные магистерские программы (16-17, Курсера)										Сравнить MOOKи разных типов и различных платформ.
<b>6.</b>	<b>Модели дизайна учебных программ</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Модели дизайна учебных программ. Два типа моделей (процесс, результат), принципы Тайлера, принципы сMOOCs, шесть граней понимания. Краткая модель обратного дизайна. Таксономия Блума. Таксономия SOLO.										Раскрыть особенности различных моделей педагогического дизайна, привести конкретные примеры.
	<b>Модуль 4. Этапы создания MOOK "анализ" и "проектирование" по модели ADDIE.</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>					лабораторно-практический контроль
<b>7.</b>	<b>Этапы создания онлайн-курсов</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Распределение нагрузки по неделям, распределение контента, логика изложения материала, структура (родовое древо) основных понятий, структура программы Виды учебного контента: 1) Видеолекции; 2) Аудио лекции; 3. Текстовые и графические материалы – тексты, конспекты, книги, статьи, иллюстрации (графики, диаграммы и пр.), карты, схемы; 4. Интерактивные – слайд шоу, презентации,										Создать проект элемента онлайн-курса для формального или неформального образования. Подготовиться к его защите.

	симуляторы, тренажеры, игры, опросы, тестовые задания, задания для взаимной оценки и пр. Тип контента (Факты, Концепции, Процедуры, Процессы, Принципы), содержание контента (Действия, Решения, Примеры, Правила и последствия), учебная стратегия (Разъяснительная, Постепенное раскрытие информации, Самостоятельное открытие, Примеры использования, Имитированные диалоги)										
<b>8.</b>	<b>Основы педагогического дизайна</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Почему важен педагогический дизайн учебной программы. Модель педдизайна ADDIE. Прокторинг, прокторы, два формата прокторинга, задачи прокторинга для ВУЗов, режимы онлайн прокторинга, организационные принципы прокторинга. Структура ВЛ. Построение основной части видеолекции (ВЛ). Элементы переключения внимания зрителей во время рассказа. Способы эмоционального вовлечения внимания слушателей, сторитейлинг, взаимодействие со слушателями. Учебные видеоматериалы. Новейшие педагогические технологии в ЦОС. Принципы управления вниманием, способы управления вниманием (при видеолекции).										Сравнение спроектированного элемента онлайн-курса с другими курсами (офлайн и онлайн).
<b>Модуль 5. Виды заданий в MOOK – в чем секрет популярности?</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>					лабораторно-практический контроль
<b>9.</b>	<b>Видеолекции и ее виды в MOOK</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Структура видеолекции (ВЛ), Построение основной части ВЛ, Элементы переключения внимания зрителей во время рассказа, Способы эмоционального вовлечения внимания слушателей, сторитейлинг, взаимодействие со слушателями, Учебные видеоматериалы, Новейшие педагогические технологии в ЦОС. Виды неудачных учебных видео, причины их появления, рекомендации, 7 характеристик учебного видео, три элемента для проектирования и реализации видео.										Создание трехминутного ролика элемента выбранного курса.
<b>10.</b>	<b>Виды оценивания и прокторинг</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Психометрика, конструктор, психологический тест, тестовый балл, надежность, валидность, два подхода в психометрике, функциональный подход. Основные шаги по построению теста, релиз, подготовка спецификации, первичный пул заданий, содержательная экспертиза, апробация, психометрическая экспертиза. Формирующее, итоговое оценивание, типовые результаты, фидбек – обратная связь, особенности использования заданий типа peer review. Альфа и Бета тестирование – важность и риски. Сообщество тестируемых на курсе. Советы при разных результатах тестирования. Основные каналы коммуникации на курсе. Три правила межкультурного общения, этикет в редактировании сообщений. Прокторинг, прокторы, два формата прокторинга, задачи прокторинга для ВУЗов, режимы онлайн прокторинга, организационные принципы прокторинга. Чек-лист Coursera.										Оценка видов оценивания в спроектированных элементах онлайн-курса и предложения по повышению уровня когнитивности в сравнении с чек-листом Coursera.
<b>Модуль 6. Геймификация в образовании и ЦОС – современный тренд развития или дань моде?</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>					лабораторно-практический контроль
<b>11.</b>	<b>Геймификация в цифровом обучении</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Геймификация по Вербасу. Шестиэтапная схема Вербаса-Хантера. 1) Определись с целью. 2) Очерти желаемое поведение. 3) Опиши игроков. 4) Тест Р. Бартла на тип геймера. 5) Опиши контуры активности. 6) Опиши получаемое удовольствие. Заповеди геймификатора-бихевиориста, риски и										Создание в своем проекте элемента геймификации.



	западни. Мотивация в геймификации.										
<b>12.</b>	<b>Правила игрового дизайна</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>					
	Для чего нужны правила в игре. 1. Путь игрока как путешествие, геймификатор – лоцман. 2. Соблюдение баланса по каждому этапу игры. 3. Создавай игровой опыт. Пирамида геймификации – уровни. Игровые динамики, механики и компоненты. Роль геймификации в цифровом образовании.										Разбор кейсов по умение выделять правила игры и усовершенствовать их в соответствии с педагогическими задачами.
	<b>ИТОГО</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	<b>4</b>					
	<b>Итоговая аттестация</b>		<b>2</b>			<b>2</b>					защита проекта элемента онлайн-курса

Самостоятельная работа слушателей представляет собой самостоятельное изучение ими литературы, рекомендованной преподавателем при изучении каждого модуля и темы, с опорой на методические рекомендации и материалы преподавателя. .

*Виды самостоятельной работы, выполняемые в рамках данного курса:*

1. Самостоятельное изучение учебной литературы с опорой на методические указания преподавателя;
2. Проработка учебного материала (по конспектам учебной и научной литературе) и подготовка докладов на практических занятиях, к участию в тематических дискуссиях;
3. Работа с тестами и вопросами для самопроверки;
4. Моделирование или анализ конкретной ситуации.
5. Создание портфолио дидактических (методических) работ по изученным темам.

Изучение учебного предмета осуществляется в процессе работы на лекциях, на практических занятиях, систематической самостоятельной работы с учебной и научной литературой. Приступая к изучению учебной дисциплины, слушателю необходимо ознакомиться с тематическим планом и содержанием данной программы, перечнем литературы для самостоятельного изучения.

В состав методического обеспечения самостоятельной работы входят:

- списки рекомендуемой литературы и иных информационных источников по дисциплине;
- глоссарий,
- контрольные вопросы и задания для организации текущей самостоятельной работы обучающихся;
- методические указания слушателям по выполнению итоговой самостоятельной работы.

Самостоятельная работа слушателей под руководством преподавателя представляет собой выполнение индивидуальных или групповых практических и учебно-исследовательских заданий, направленных на самостоятельный поиск слушателями ответов на поставленные научно-практические вопросы. Все выполненные слушателями задания включаются в портфолио работ слушателя. Проводится презентация портфолио. Задания выдаются заранее, чтобы преподаватель имел возможность предварительно просматривать выполненные слушателями задания и давать рекомендации по их доработке (если требуется).

Задания обсуждаются на занятиях и могут быть скорректированы слушателями в соответствии с рекомендациями и замечаниями, полученными в ходе обсуждения.

Самостоятельная работа слушателей с участием и без участия преподавателя представляет собой самостоятельное изучение слушателями литературы и Интернет-ресурсов, рекомендованных преподавателем при изучении каждого модуля и темы, выполнение практических и учебно-исследовательских заданий, включаемых в итоговое проблемно-тематическое портфолио по курсу (сборник всех работ по курсу). Выполнение портфолио является обязательным, все задания для самостоятельной работы, основанные на решении практических задач, являются обязательными, они должны выполняться на основе информационного сопровождения (в электронной форме).

### ***Глоссарий:***

**Автономное обучение:** Обучение с помощью компьютера без подключения к информационно-телекоммуникационной сети.

**Дидактика** (греч. didaktikós — поучающий) – отрасль педагогической науки, включающая теорию и методику обучения.

**Дистанционные образовательные технологии** – образовательные технологии, реализуемые с применением информационно-телекоммуникационных сетей при дистанционном (на расстоянии без непосредственного общения в аудитории) взаимодействии обучающихся и профессорско-преподавательского состава.

**Дистанционные образовательные технологии:** Образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационных и телекоммуникационных технологий при опосредованном (на расстоянии) или частично опосредованном взаимодействии обучающегося и педагогического работника.

**Информационная технология:** Процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления этих процессов и методов.

**Информационно-коммуникационные технологии** – информационные процессы и методы работы с информацией, осуществляемые с применением средств вычислительной техники и средств телекоммуникации.

**Информационно-образовательная среда** – система инструментальных средств и ресурсов, обеспечивающих условия для реализации образовательной деятельности на основе информационно-коммуникационных технологий.

**Информационно-телекоммуникационная сеть (ИТС):** Технологическая система, предназначенная для передачи по линиям связи информации, доступ к которой осуществляется с использованием средств вычислительной техники.

**Информационные технологии электронного обучения** – технологии создания, передачи и хранения учебных материалов, организации и сопровождения учебного процесса электронного обучения.

**Квест** – приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету.

**Кейс** – описание существующей или вымышленной ситуации, которая содержит проблему, требующую решения (*case-study om lat causa причина + studium изучение*) – изучение типовых ситуаций в ходе коллективного анализа образцов принятия решений.

**Кейс-технология** – технология использования кейсов для решения сложных, слабоструктурированных проблем на основе индивидуальной или коллективной работы.

**Курсы MOOK-формата** – открытые обучающие онлайн-курсы с интерактивным участием с применением технологий электронного обучения, доступные только во внутренней электронной информационно-образовательной среде Университета.

**Метаданные ЭОР** – структурированные данные, предназначенные для описания характеристик ресурса.

**Методы обучения** – это способы совместной работы преподавателя и обучающихся, организация их познавательной деятельности, направленная на усвоение конкретного содержания образования.

**MOOK** – массовые открытые онлайн-курсы – обучающие курсы с массовым интерактивным участием с применением технологий электронного обучения и открытым доступом через сеть Интернет.

**Образовательная технология** – проект реализации модели образовательного процесса, в котором акцент может быть сделан на дисциплинарном образе определенной отрасли знаний, на организационной структуре учебного процесса, на характеристике деятельности субъектов образовательного процесса или характере их взаимодействия. То есть, образовательные технологии рассматривают в связи с процессом конструирования образовательного процесса и реализацией этого проекта в образовательной практике.

**Образовательный веб-квест** – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы сети Интернет. Веб-квест – это сайт или задание в сети Интернет, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.

**Образовательный квест** – образовательная технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются образовательные ресурсы.

**Образовательный контент** – структурированное предметное содержание, используемое в образовательном процессе. В электронном обучении образовательный контент является **основой** электронного образовательного ресурса.

**Обучение** – процесс взаимодействия учителя и учащихся, в ходе которого обеспечивается передача и освоение научно-практической информации и способов деятельности.

**Онлайн-курс** – курс, находящийся постоянно в зоне доступа обучающегося, реализованный с применением технологий электронного обучения и доступный в сети Интернет.

**Онлайн-обучение** – метод получения новых знаний в реальном времени, основанный на сетевых технологиях и глобальной компьютерной сети Интернет.

**Онлайн-прокторинг** – процедура наблюдения за ходом сдачи зачета/экзамена проводится удаленно, с использованием специализированного программного обеспечения (зачет/экзамен сдается на внешнем ресурсе в режиме удаленного доступа).

**Открытое образование:** Система организационных, педагогических и информационных технологий, архитектурные и структурные решения в которой обеспечиваются применением действующих открытых (патентно свободных) стандартов на интерфейсы, форматы и протоколы обмена информацией с целью обеспечения мобильности, интероперабельности, стабильности, эффективности, удобства использования.

**Офлайн-прокторинг** – процедура наблюдения за ходом сдачи зачета / экзамена проводится непосредственно в аудитории.

**Педагогическая технология** – проект педагогической деятельности, описывает *систему действий педагога*, которая обладает признаками технологии (гарантированность достижения поставленной цели, возможность повторить эти действия в той же последовательности и теми же методами, наличие специальной диагностики для подтверждения эффективности этой системы).

**Педагогический дизайн** – это научная дисциплина, важнейшей задачей которой является разработка методик дистанционного обучения путем внедрения современных информационных технологий. Педдизайн формирует целостную систему из целей, материала обучения и имеющихся инструментов передачи знаний

**Преподавание** – целенаправленная передача научно-практической информации как элементов культуры и способов деятельности в рамках учебной программы и руководство процессом их понимания и усвоения в условиях учебной среды.

**Принципы обучения** – это основополагающие положения, которые определяют систему требований к содержанию, организации и методике обучения.

**Проктор** – преподаватель или иной работник, осуществляющий контроль сдачи удаленного экзамена и проводящий идентификацию личности.

**Проктор:** сотрудник, который удостоверяет личность студента и на протяжении всего тестирования контролирует, что студент выполняет задания самостоятельно, без шпаргалок или подсказок других людей. Вся процедура тестирования контролируется.

**Прокторинг** – мониторинг прохождения экзамена, с предоставлением отчетных материалов и проведением процесса идентификации слушателя. При проведении промежуточной аттестации может использоваться онлайн- и офлайн-прокторинг.

**Прокторинг:** процесс тестирования и контроля знаний, умений и навыков учащегося при помощи специального программного обеспечения, в том числе ведется видео- и аудиозапись.

**Сетевое обучение:** Обучение с помощью информационно-телекоммуникационной сети (online learning)

**Система управления образовательным контентом** (*англ.* Learning Content Management System, LCMS) – информационная система, используемая для создания, хранения, сбора и/или доставки образовательного контента, позволяющая представить содержание обучения как совокупность многократно используемых учебных объектов. Система управления образовательным контентом является частью системы управления обучением.

**Система управления обучением** (*англ.* Learning Management System, LMS) – информационная система, предназначенная для обеспечения административной и технической поддержки процессов, связанных с электронным обучением.

**Смешанное обучение** (*англ.* blended learning) – сочетание традиционных форм обучения с элементами электронного обучения.

**Смешанное обучение:** Сочетание сетевого обучения с очным или автономным обучением.

**Технологическая карта** – документ, разрабатываемый преподавателем, в котором отражается:

**Технология обучения** – процесс проектирования и реализации на практике целостной дидактической системы. В проекте должны быть технологично заданы цели обучения, структурно представлено содержание, логика применения методов обучения в рамках конкретной организационной формы и способа взаимодействия субъектов учебного процесса, определена последовательность оценки результатов усвоения учебной информации с набором методического инструментария в рамках конкретной формы контроля.

**Учение** – особая форма активности человека, направленная на усвоение теоретических знаний, овладение умениями и навыками в определенной области науки или сферы социальной деятельности.

**Формы обучения** – четко организованная, содержательно насыщенная и методически оснащенная система познавательного общения, взаимодействия преподавателя и обучающихся.

**Электронная информационно-образовательная среда** – совокупность электронных образовательных ресурсов, средств информационно-коммуникационных технологий и автоматизированных систем, необходимых для обеспечения освоения обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от их местонахождения.

**Электронное обучение** – организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

**Электронное обучение:** Обучение с помощью информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

**Электронный образовательный ресурс (ЭОР)** – образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме, наполненный предметным содержанием, сформированным в соответствии с регламентированной структурой и содержащий описывающие его метаданные.

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

*(организационно-педагогические)*

- 3.1. Материально-технические условия: проекционный экран, мультимедийный проектор, компьютер
- 3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

#### **Учебно-методическое обеспечение программы**

##### **Литература**

1. Афанасьева, Полина Валерьевна. Педагогический дизайн в системе e-Learning [Текст] : (на примере дисциплины "Русский язык и культура речи") : монография / П. В. Афанасьева. - Воронеж : Истоки, 2010. - 100 с. : ил., портр., табл.; 20 см.; ISBN 978-5-88242-811-1
2. Борытко Н.М., Соловцова И.А., Байбаков А.М. Педагогические технологии: Учебник для студентов педагогических вузов / Под ред. Н.М. Борытко. - Волгоград: Изд-во ВГИПК РО, 2006. (Сер. «Гуманитарная педагогика». Вып. 2).
3. Бьюзен Т., Бьюзен Б. Супермышление, – М.: Попурри, 2014
4. Гин А.А. Приемы педагогической техники. М., 2004
5. Гузеев В. В. Развитие образовательной технологии. – М., 2002.
6. Загвязинский В. И. Теория обучения: современная интерпретация. М., 2001.
7. Захаров К.П. Педагогика высшего образования: Санкт-Петербург: Изд-во Политехн. ун-та, 2016. URL: <http://elibrary.spbstu.ru/dl/2/s16-243.pdf>
8. Кларин М.В. Педагогические технологии в учебном процессе. М., 2003.
9. Клепикова, Алла Григорьевна. Подготовка будущего учителя к использованию педагогического дизайна в профессиональной деятельности : автореферат дис. ... кандидата педагогических наук : 13.00.08 / Клепикова Алла Григорьевна; [Место защиты: Белгород. гос. ун-т]. - Белгород, 2009. - 23 с.
10. Кожуховская, Светлана Махтиевна. Дизайн-образование : структура, содержание и методы реализации : диссертация ... доктора педагогических наук : 13.00.08 / Кожуховская Светлана Махтиевна; [Место защиты: Московский педагогический государственный университет]. – Нальчик, 2011. – 406 с.
11. Муравьева А.А., Кузнецова Ю.Н., Червякова Т.Н. Организация модульного обучения, основанная на компетенциях: пособие для преподавателей. М, 2005.
12. Основы деятельности тьютора в системе дистанционного образования Программа специализированного учебного курса / Моисеев М.В., Троян Г.М. – М. Изд. дом «Обучение-Сервис», 2006. 16 с.
13. Панфилова А.П., Громова Л.А., Богачек И.А., Абчук В.А. Основы менеджмента. Полное руководство по кейс-технологиям. – СПб.: Питер, 2004
14. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Учебное пособие, - СПб., 2003
15. Патаракин, Евгений Дмитриевич. Педагогический дизайн совместной сетевой деятельности субъектов образования : диссертация ... доктора педагогических наук : 13.00.01 / Патаракин Евгений Дмитриевич; [Место защиты: Моск. гор. пед. ун-т]. - Москва, 2015. - 319 с.

16. Педагогический дизайн социальной сети scratch. Патаракин Е.Д. Образовательные технологии и общество. 2013. Т. 16. № 2. С. 505-528.

17. Полат Е. С. и др. Педагогические технологии дистанционного обучения / Под ред. Полат Е.С. (2-е изд., стер) //М.: Академия. – 2008.

18. Полат Е.С, Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повышения квалиф. пед. кадров /под ред. Е.С. Полат, М.: Академия, 2001

19. Пресс И.А. О педагогическом дизайне и педагогическом проектировании вузовского учебника нового поколения: теория и практика. // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1-1. С. 1054.

20. Современные образовательные технологии: учебное пособие/ коллектив авторов; под ред. Н.В. Бордовской. – 3-е изд. Стер. – М. : КНОРУС, 2016. – 432 с. ISBN 978-5-406-02535-2.

21. Теоретико-педагогические предпосылки проблемы подготовки студентов вуза к проектированию педагогического дизайна. Курносова С.А. Фундаментальные исследования. 2011. № 12-4. С. 747-751.

22. Хуторской А.В. Современная дидактика. Учебник для вузов. СПб., 2001.

**Информационное обеспечение программы:** <http://www.imc-mosk.ru/verxnee-menyu/svedeniya-ob-imcz/obrazovanie.html>

#### **4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**4.1. Форма текущего контроля - лабораторно-практический контроль**

**4.2. Форма итоговой аттестации - защита проекта**

**4.3. Контрольные вопросы и задания для организации текущей самостоятельной работы обучающихся:**

1. Какие выводы для современного электронного обучения можно сделать из анализа эволюции педагогических систем?
2. В чем Вы видите особенности современной цифровой образовательной среды?
3. Характеристика современного поколения цифровых детей?
4. В чем разница коммуникации в онлайн и офлайн среде?
5. Перечислите основные характеристики открытого образования.
6. Перечислите принципы создания цифровых образовательных сред (манифест ЦОС).
7. Возможности построения цифровой образовательной экосистемы.
8. История становления онлайн-курсов, перспективы развития.
9. Классификация онлайн-курсов, появление агрегаторов МООК.
10. Типы моделей педагогического дизайна.
11. Этапы создания онлайн-курсов.
12. Видеолекция – основной элемент учебного курса, характеристика, структура, особенности.
13. Основы психометрики цифрового контента, различные подходы.
14. Прокторинг – история создания и перспективы использования.
15. Новая образовательная ситуация, связанная с растущим влиянием онлайн-среды.
16. Геймификация по Вербаху-Хантеру.
17. Правила игрового дизайна, роль геймификации в современном образовании.

**Методические указания слушателям по выполнению итоговой самостоятельной работы** формируются по мере изучения каждой темы. В итоговое портфолио входят все работы слушателя за период обучения.

На каждом занятии осуществляется тестирование.

Итогом станет проект элемента онлайн-курса (в области формального или неформального образования), который будет защищаться на итоговом занятии.