

**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  
И.Г. Лужецкая  
Приказ №50  
от «05» сентября 2019 г.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН****ДПО ПК «Педагогический дизайн цифровой образовательной среды»**

**Цель реализации программы** – 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

**Категория слушателей:** методисты, педагогические работники 3 ступени общего образования

**Календарный учебный график:** кол-во часов в день – 4-6, октябрь-декабрь 2019 г.

**Трудоемкость обучения:** 36 час.

**Форма обучения:** очная с ДОТ /ЭО (лекции, вебинары, практические занятия, индивидуальное и групповое дистанционное консультирование, сопровождение самостоятельной дистанционной работы слушателей).

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>	Форма	A		A									
	Часов	4		2									
<b>Модуль 2. «Революция в обучении» – возможности и перспективы развития цифровой образовательной среды</b>	Форма			A	A								
	Часов			2	4								
<b>Модуль 3. Появление MOOKов – быстрый взлет и что дальше?</b>	Форма				A	A							
	Часов				2	4							
<b>Модуль 4. Этапы создания MOOK "анализ" и "проектирование" по модели ADDIE.</b>	Форма					A	A						
	Часов					2	4						
<b>Модуль 5. Виды заданий в MOOK – в чем секрет популярности?</b>	Форма						A	A					
	Часов						2	4					
<b>Модуль 6. Геймификация в образовании и ЦОС – современный тренд развития или дань моде?</b>	Форма							A	A				
	Часов							2	4				
<b>Итоговая аттестация</b>										2			2

**Используемые технологии обучения:** анализ примеров практики, презентация, интерактивное обучение, разработка локальных актов и системы работы.

**Форма итоговой аттестации:** защита выпускной работы (проекта), промежуточной аттестации – тест по теме

№ п/п	Наименование разделов курса, дисциплины; модуля (ей) (указать специфику: инвариантный (фундаментальный /вариативный (прикладной); стажировка/практика)	трудоемко сть		Объем аудиторных занятий (часов)				Объем занятий с применением электронного, дистанционного обучения (часов)**				Внеауди тная	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 МООКов – быстрый взлет и что дальше?</b>		<b>6</b>	<b>6</b>									
5.	Разновидности МООКов			3	1	2							
6.	Модели дизайна учебных программ			3	1	2							
	<b>Модуль 4. Этапы создания МООК "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 МООК – в чем секрет популярности?</b>		<b>6</b>	<b>6</b>									
9.	Видеолекция и ее виды в МООК			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

