1. **Паспорт Образовательной программы**

**«** "Цифровой педагог": цифровой дизайн и интерактивные образовательные технологии **»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | 23**.**10**.**2020 |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | Автономная некоммерческая организация «Центр современных образовательных технологий и систем» |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | C:\Documents\2020\Логотип\Лого Сотис.png |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 6163113717 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Болдырев Григорий Алексеевич |
| 1.5 | Ответственный должность | Директор по развитию |
| 1.6 | Ответственный Телефон | 89081777284 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | g.boldyrev@list.ru |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | "Цифровой педагог": цифровой дизайн и интерактивные образовательные технологии |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | pedagog.irsur.ru |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
|  | Подтверждение от ОО наличия возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа | Образовательная программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме цифрового следа на специализированной образовательной платформе: os.irsur.ru |
| 2.4 | Уровень сложности | Базовый |
| 2.5 | Количество академических часов | **72** |
|  | Практикоориентированный характер образовательной программы: не менее 50 % трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и (или) выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы (кол-во академических часов) | 36 |
| 2.6 | Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе, а также предоставление ссылок на 3 (три) аналогичные образовательные программы иных организаций, осуществляющих обучение, для оценки объективности стоимости или обоснование уникальности представленной образовательной программы в случае отсутствия аналогичных образовательных программ на рынке образовательных услуг | 30 000 рублей  <https://rostov.ucheba.ru/program/748720>  <https://rostov-na-donu.ecvdo.ru/kursy-perepodgotovki/dizajn>  <https://niidpo.ru/seminar/8351>  Обоснование уникальности.  Представлены ссылки на образовательные программы иных организаций, содержащие элементы от рассматриваемой программы в части цифрового дизайна и создания мультимедийного контента.  Предлагаемая нами программа включает в себя комбинацию образовательных программ "Цифровой дизайн" и "Интерактивные образовательные технологии" в объёме, необходимом и достаточном для формирования у педагогов профессиональных компетенций в сфере информационно-коммуникационных технологий.  Программа является наиболее полным и всеобъемлющим инструментом освоения цифровых образовательных технологий для педагогов и руководителей образовательных учреждений, среди существующих на рынке. |
| 2.7 | Минимальное количество человек на курсе | 1 |
| 2.8 | Максимальное количество человек на курсе | 10 000 |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | 500 |
| 2.10 | Формы аттестации | Проверка знаний слушателей включает текущий контроль и итоговую аттестацию. Текущий контроль осуществляется преподавателями в процессе проведения занятий. Итоговая аттестация слушателей проводится в форме экзамена (тестирования). Проверка знаний проводится комиссией, созданной приказом директора обучающей организации. К экзамену допускаются лица, выполнившие все требования, предусмотренные программой.  По результатам защиты слушатель получает оценку «зачтено» или «не зачтено». Дополнительная программа повышения квалификации считается полностью освоенной при условии получения оценки «зачтено». Слушатель, полностью освоивший программу, получает удостоверение о повышении квалификации.  Форма проведения итоговой аттестации обучающихся предусматривает возможность сбора «цифрового следа» при определении результатов обучения и возможность сопоставления результатов обучения с результатами измерительных мероприятий, проводимых в начале обучения. |
|  | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей | В соответствии с приложением |

1. **Аннотация программы**

Наиболее полное и содержательное описание программы, которое включает:

1) общую характеристику компетенций, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения или которые формируются в результате освоения образовательной программы;

2) описание требований и рекомендаций для обучения по образовательной программе;

3) краткое описание результатов обучения в свободной форме, а также описание востребованности результатов обучения в профессиональной деятельности.

Ограничение по размеру: не менее 1000 символов -?

За последнее время слово «цифровизация» прочно вошло в лексикон педагогов. Национальная программа «Цифровая экономика Российской Федерации» требует от российской системы образования скорейшей цифровой трансформации. Педагог должен научиться быстро изменять подходы к обучению, учитывая цифровые возможности школы или открытых ресурсов. Эти же требования предъявляются к педагогам и руководителям дошкольных образовательных учреждений, как части системы российского образования.

Программа «Цифровой педагог» направлена на совершенствование и формирование у слушателей компетенций применения методов и приемов подачи мультимедийного дидактического материала, структурирования мультимедийных образовательных модулей по комбинаторной методике, переработки и презентации дидактического и контрольного материала в электронном виде, необходимых в профессиональной деятельности в сфере ведения аудиторных занятий в образовательном учреждении, а также разработки интерактивных заданий в качестве самостоятельной (домашней) работы учащихся с использованием специализированного программного обеспечения и интерактивного оборудования.

Участники образовательной программы научатся создавать цифровой контент (изображения, презентации, видеоуроки, методические материалы) для коммуникативного взаимодействия между преподавателем и учениками, получат навыки работы при помощи дистанционных и смешанных технологий обучения, использовать инструменты для проведения онлайн совещаний и родительских собраний, разберутся с современными цифровыми платформами и электронными устройствами с целью создания цифровой образовательной среды в учебном заведении.

1. ШАБЛОН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ (ДПО)

Титульный лист программы

Название организации

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

« "Цифровой педагог": цифровой дизайн и интерактивные образовательные технологии »

72 час.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**1.Цель программы**

Цель программы «Цифровой педагог» направлена на совершенствование и формирование у слушателей компетенций применения методов и приемов подачи мультимедийного дидактического материала, структурирования мультимедийных образовательных модулей по комбинаторной методике, переработки и презентации дидактического и контрольного материала в электронном виде, необходимых в профессиональной деятельности в сфере ведения аудиторных занятий в образовательном учреждении, а также разработки интерактивных заданий в качестве самостоятельной (домашней) работы учащихся с использованием специализированного программного обеспечения и интерактивного оборудования.

**2.Планируемые результаты обучения:**

2.1.Знание (осведомленность в областях)

2.1.1. - основные направления государственной политики в области использования информационных технологий в сфере образования;

2.1.2. - государственные и международные стандарты соблюдения авторских прав при использовании цифровой открытой информации в образовательных целях;

2.1.3. - классификацию информационных технологий и необходимые приемы работы в локальной и глобальной сетях;

2.1.4. - типологию и различия форм подачи мультимедийного дидактического материала; методические принципы распределения мультимедийного дидактического материала в табличных и графических отображениях, аудио- и видео- форматах;

2.1.5. - процесс распределения по блокам и уровням мультимедийной аудиовизуальной информации в ИИСС;

2.1.6. - отличительные характеристики статистических методов и форм контроля и формулы вычисления процентного соотношения мультимедийных заданий и БД;

2.1.7. - базовые характеристики графических объектов и принципы цветопередачи при размещении лекционного материала, мотивационных заданий и электронных баз данных («Интерактивная карта», «Портретная галерея», «Персоналии», «Хронологическая таблица», «Линия времени» и т.д.);

2.1.8. - основные составляющие навигационных моделей и особенности интерфейса образовательного ресурса;

2.1.9. - основные функционально-методические приемы структурирования мультимедийных образовательных модулей и разработки интерактивных заданий с включением мультимедийного дидактического материала.

2.2. Умение (способность к деятельности)

2.2.1. - анализировать и сопоставлять образовательную значимость мультимедийного дидактического материала;

2.2.2. - применять на практике методику уровневости подачи дидактической информации в мультимедийном образовательном модуле;

2.2.3. - включать в состав авторского мультимедийного образовательного модуля разноплановые по методике формулировки и технологии выполнения интерактивные задания;

2.2.4. - составить описание и образ БД по преподаваемой дисциплине (один из предлагаемых видов в зависимости от преподаваемой дисциплины);

2.2.5. - разрабатывать комплексы интерактивных заданий, используя графические и мультимедийные объекты в качестве дидактического материала;

2.2.6. - встраивать в программу изучения дисциплины мультимедийный образовательный модуль как основной либо дополнительный (сопровождающий и иллюстрирующий модуль БД);

2.2.7. - составить концепцию и схему интерактивного задания с функцией автоматического контроля;

2.2.8. - оформлять графически и создавать корректную навигационную панель ЦОР;

2.2.9. - практически разрабатывать контентную и мультимедийную составляющую модуля интерактивных тестовых и контрольных заданий;

2.2.10. - оформлять образовательные презентации и комплексы заданий, используя основные методы графического и навигационного дизайна;

2.2.11. - внедрять в аудиторный и внеаудиторный учебный процесс практику выполнения учащимися разработанных комплексов интерактивных контрольных заданий.

2.3.Навыки (использование конкретных инструментов)

2.3.1. - основными функционально-методическими приемами работы в программном пакете Office с целью разработки образовательного модуля по преподаваемой дисциплине (одна тема и блок контрольных интерактивных заданий);

2.3.2. - методикой создания концепции уровневого блока интерактивных заданий по преподаваемой дисциплине;

2.3.3. - технологией обработки аудиовизуального мультимедийного дидактического материала;

2.3.4. - методикой сбора, классификации и распределения мультимедийного материала в форме электронной базы данных согласно типологии;

2.3.5. - основными практическими методами логического, графического и навигационного оформления образовательного модуля (гипертекстового дидактического материала, блока контрольных заданий, БД) в формате мультимедийного образовательного модуля.

**3.Категория слушателей** (возможно заполнение не всех полей)

* 1. Образование высшее либо среднее специальное
  2. Квалификация
  3. Наличие опыта профессиональной деятельности в сфере педагогики, психологии, смежных дисциплин
  4. Предварительное освоение иных дисциплин/курсов /модулей

**4.Учебный план программы «…..наименование программы….»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
|  | Модуль 1 Методика структурирования мультимедийного и аудиовизуального дидактического материала: уровневость и интерактивность образовательного процесса | 36 | 9 | 9 | 18 |
|  | Модуль 2 Методика подачи мультимедийного дидактического материала при разработке контрольных интерактивных заданий | 36 | 9 | 9 | 18 |
| **Итоговая аттестация** | |  | **Указывается вид (экзамен, зачёт, реферат и т.д.)** | | |
| Презентация слушателями интерактивной образовательной среды с помощью применения и внедрения информационных технологий и интерактивных заданий в образовательный процесс, тестирование | | 2 | Презентация; тестирование | | |

**5.Календарный план-график реализации образовательной** программы

(дата начала обучения – дата завершения обучения) в текущем календарном году, указания на периодичность набора групп (не менее 1 группы в месяц)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| **1** | Модуль 1 Методика структурирования мультимедийного и аудиовизуального дидактического материала: уровневость и интерактивность образовательного процесса | 36 | 1 ноября -  12 ноября |
| **2** | Модуль 2 Методика подачи мультимедийного дидактического материала при разработке контрольных интерактивных заданий | 36 | 13 ноября -  24 ноября |
| **Всего:** | | 72 | 1 ноября -  24 ноября |

**6.Учебно-тематический план программы «**  "Цифровой педагог": цифровой дизайн и интерактивные образовательные технологии **»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практические занятия** | **самостоятельная работа** |
| 1 | Модуль 1. «Методика структурирования мультимедийного и аудиовизуального дидактического материала: уровневость и интерактивность образовательного процесса» | 36 | 9 | 9 | 18 | Тестирование |
| 1.1 | Тема 1. Введение. Использование информационно-коммуникационных технологий в образовательной среде. Анкетирование слушателей по вопросам владения информационными технологиями и методикой структурирования мультимедийного образовательного контента | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 1.2 | Тема 2. Мультимедийный дидактический материал: формы и уровни ИИСС | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 1.3 | Тема 3. Информационные технологии в образовательном процессе – определение и классификация. Дистанционные и смешанные технологии | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 1.4 | Тема 4. Методика электронного конспектирования. Работа с родительским сообществом и "электронные родительские собрания" | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 1.5 | Тема 5. Создание шаблонов интерактивных заданий и презентационных материалов | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 1.6 | Тема 6. Процесс организации работы с учащимися при проведении групповых занятий и проектной работы | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 2 | «Методика подачи мультимедийного дидактического материала при разработке контрольных интерактивных заданий» | 36 | 9 | 9 | 18 | тестирование |
| 2.1 | Тема 1. Геймификация в образовании. Принципы разработки интерактивных заданий и статистические методы и формы контроля. Уровневость тестовых и креативных заданий | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 2.2 | Тема 2. Съёмка и монтаж видеолекций и видеопрезентаций | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 2.3 | Тема 3. Интерактивные устройства для цифровой образовательной среды | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 2.4 | Тема 4. Цифровой и навигационный дизайн и технологии «виртуальной реальности» | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 2.5 | Тема 5. Оформление образовательных презентаций и комплексов заданий | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |
| 2.6 | Тема 6. Методика подачи аудиовизуального дидактического материала. Внедрение в образовательный процесс современных форм уровневого модульного контроля знаний учащихся | 6 | 1,5 | 1,5 | 3 | тестирование |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «**  "Цифровой педагог": цифровой дизайн и интерактивные образовательные технологии  **»**

Модуль 1. «Методика структурирования мультимедийного и аудиовизуального дидактического материала: уровневость и интерактивность образовательного процесса» ( 36 час.)

Тема 1. Введение. Использование информационно-коммуникационных технологий в образовательной среде. Анкетирование слушателей по вопросам владения информационными технологиями и методикой структурирования мультимедийного образовательного контента ( 6 час.)

Содержание темы. Условия информационно насыщенной среды. новые требования к профессионально-педагогическим качествам учителя. Возможности применения средств ИКТ в процессе обучения. Решение дидактических задач при помощи средств ИКТ. Классификация ИКТ. двухуровневая модель информационно-коммуникационной компетентности учителя. Уровень функциональной грамотности. Деятельностный уровень. Побочные эффекты работы с ИКТ и их нейтрализация. Анкетирование слушателей.

Тема 2. Мультимедийный дидактический материал: формы и уровни ИИСС ( 6 час.)

Содержание темы. Ключевые цифровые компетенции, применяемые к обучению различных возрастных групп. Работа с ценностно-смысловыми компетенциями. Работа с общекультурными компетенциями. Работа с учебно-познавательными компетенциями. Работа с информационными компетенциями. Работа с коммуникативными компетенциями. Работа с социально-трудовые компетенциями. Работа с компетенциями личностного самосовершенствования. Понятие цифровых образовательных ресурсов. Дидактические возможности цифровых образовательных ресурсов. ЦОР как цифровые учебные (дидактические) материалы и образовательные среды нового поколения. ЦОР как новый педагогический инструмент. Инновационные учебно-методические комплексы (ИУМК). Проектирование модели включения ЦОР в систему учебных занятий.

Тема 3. Информационные технологии в образовательном процессе – определение и классификация. Дистанционные и смешанные технологии ( 6 час.)

Содержание темы. Определение ИКТ. Классификация ИКТ. Требования к базовым информационным умениям педагога. Сочетание информационного ресурса с другими средствами обучения. Компьютерный контроль и компьютерное тестирование как форма контроля. Основные принципы составления тестовых заданий. Понятие и преимущества электронного учебника. Мультимедийные технологии. Необходимые условия развития системы дистанционного обучения. Программно-методическое обеспечение технологии дистанционного обучения. Модели организации обучения по технологии ДО. Организация занятий в компьютерных средах обучения, коммуникация в образовательной среде.

Тема 4. Методика электронного конспектирования. Работа с родительским сообществом и «электронные родительские собрания» ( 6 час.)

Содержание темы. Недостатки линейного конспектирования. Радиантное мышление. Методы скоростного конспектирования. Интеллект-карты. Майндмэппинг. Картирование идей. Поток ассоциаций. Логико-графическое структурирование. Программное обеспечение для электронного конспектирования в образовательном процессе. Инновационные формы взаимодействия педагогов и родителей. Методика оповещения родителей с использованием ИКТ. Формирование инерактивных родительских сообществ в мессенджерах и социальных сетях. Дистанционное обучение: что должен знать родитель.

Тема 5. Создание шаблонов интерактивных заданий и презентационных материалов ( 6 час.)

Содержание темы. Классификация интерактивных заданий. Виды обучающей информации: графика, текст, видео, фотография, анимация, звуковые эффекты, видеоролики. Работа с инерактивным оборудованием. Инструментарий интерактивного оборудования. Создание презентаций. Программное обеспечение для создания презентаций. Интерактивная навигация. Гиперссылки. Анимация и триггеры. Макросы. Программы семейства Adobe. Растровая и векторная графика.

Тема 6. Процесс организации работы с учащимися при проведении групповых занятий и проектной работы ( 6 час.)

Содержание темы. Задачи, предлагаемые для групповой работы. Программный инструментарий для организации групповой работы. Активный обмен операциями и функциями. Использование облачных технологий для хранения общих данных. Организация проектирования и моделирования в учебном процессе.

Модуль 2. «Методика подачи мультимедийного дидактического материала при разработке контрольных интерактивных заданий» ( 36 час.)

Тема 1. Геймификация в образовании. Принципы разработки интерактивных заданий и статистические методы и формы контроля. Уровневость тестовых и креативных заданий. ( 6 час.)

Содержание темы. Виды геймификации. Определение цели. Сюжетность. Игровая механика. Распределение ролей и взаимодействие пользователей. Динамика. Мотивация. Обратная связь с обучающимся для корректировки процесса обучения через игру. Интерактивные инструменты для уроков на примере таксономии Блума. Диагностика творческого мышления. Создание креативных заданий.

Тема 2. Съёмка и монтаж видеолекций и видеопрезентаций ( 6 час.)

Содержание темы. Видеоконтент. Приёмы и методы видеосъёмки. Особенности видеосъёмки лекций. Сценарий и работа с сюжетной линией. Оборудование для видеосъёмки. Программные средства для монтажа видео. Использование видеоэффектов. Сервисы для создания видеопрезентаций. Создание видеокурса. Размещение видеоконтента в сети и предоставление доступа.

Тема 3. Интерактивные устройства для цифровой образовательной среды ( 6 час.)

Содержание темы. Цифровая образовательная среда. Типы инетрактивных устройств. Интерактивные панели. Интерактивные столы и парты. 3D-принтеры и сканеры. Интеллектуальная робототехника. Open-source электроника. Интерактивные системы голосования. Документ-камеры. Цифровые лаборатории. Портативные видеостудии.

Тема 4. Цифровой и навигационный дизайн и технологии «виртуальной реальности». ( 6 час.)

Содержание темы. Основные методы и приемы цифрового и навигационного дизайна. Навигационный дизайн как процесс адаптации информации. Символы и пиктограммы. Цвет и форма. Создание пространственных карт. AR и VR технологии в образовании. Оборудование для работы с AR/VR. Создание трёхмерных проекционных моделей. Сочетание естественной среды и дополненной реальности. Эмпатия как результат внедрения VR-технологий в обучении.

Тема 5. Оформление образовательных презентаций и комплексов заданий ( 6 час.)

Содержание темы. План презентации. Правильное оформление презентаций и заданий. Титульный лист презентации по ГОСТу. Работа со шрифтами, цветом и изображениями. Оптимальный объём презентаций и комплексов заданий. Визуализация данных. Инфографика. Выделение важной информации. Эффект дуотона. Образное представление знаний и учебных действий. Особенности восприятия информации с экрана монитора.

Тема 6. Методика подачи аудиовизуального дидактического материала. Внедрение в образовательный процесс современных форм уровневого модульного контроля знаний учащихся ( 6 час.)

Содержание темы. Формы практического использования мультимедийного материала. Дидактические возможности аудиозаписи. Запись и воспроизведение учебной информации. Проведение практических занятий при помощи аудиовизуального дидактического материала. Учебные телепередачи. Учебные фильмы. Формирование исследовательских умений учеников на уроке. Работа с аудиовизуальными средствами, как с специфическим историческим источником.

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Номер темы/модуля** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| **1.1** | Введение. Использование информационно-коммуникационных технологий в образовательной среде. Анкетирование слушателей по вопросам владения информационными технологиями и методикой структурирования мультимедийного образовательного контента | Задание 1 | Найти наиболее оптимальные способы применения различны ИКТ в зависимости от предложенных кейсов |
| **1.2** | Мультимедийный дидактический материал: формы и уровни ИИСС | Задание 2 | Найти наиболее оптимальные образовательные ресурсы по своему предмету/тематике |
| 1.3 | Информационные технологии в образовательном процессе – определение и классификация. Дистанционные и смешанные технологии | Задание 3 | Составить тестовое задание для учеников по своему предмету/тематике |
| 1.4 | Методика электронного конспектирования. Работа с родительским сообществом и «электронные родительские собрания» | Задание 4 | Составить интеллект-карту по соответствующей тематике.  Применить интерактивный способ взаимодействия с родителями и составить ответы на основе смоделированных ситуаций |
| 1.5 | Создание шаблонов интерактивных заданий и презентационных материалов | Задание 5 | Попробовать инструменты программного обеспечения для создания презентаций, растровой и векторной графики |
| 1.6 | Процесс организации работы с учащимися при проведении групповых занятий и проектной работы | Задание 6 | Использовать программный инструментарий для организации групповой работы на основе смоделированных ситуаций |
| 2.1 | Геймификация в образовании. Принципы разработки интерактивных заданий и статистические методы и формы контроля. Уровневость тестовых и креативных заданий | Задание 7 | Составить ролевую игру по своему предмету с использованием специального инструментария |
| 2.2 | Съёмка и монтаж видеолекций и видеопрезентаций | Задание 8 | Снять и смонтировать видеоурок по заданной теме с использованием интерактивных образовательных технологий |
| 2.3 | Интерактивные устройства для цифровой образовательной среды | Задание 9 | Ознакомиться с различными интерактивными устройствами для ЦОС и предложить варианты использования устройств в зависимости от смоделированных ситуаций |
| 2.4 | Цифровой и навигационный дизайн и технологии «виртуальной реальности» | Задание 10 | Разработать проект визуальной предметной среды с использованием VR/AR технологий в специализированном программном комплексе |
| 2.5 | Оформление образовательных презентаций и комплексов заданий | Задание 11 | Составить презентацию к уроку по своему предмету с использованием всех предлагаемых решений |
| 2.6 | Методика подачи аудиовизуального дидактического материала. Внедрение в образовательный процесс современных форм уровневого модульного контроля знаний учащихся | Задание 12 | Проведение итогового практического занятия и контрольного задания с учениками при помощи аудиовизуального дидактического материала.  Предоставление на оценку преподавателя итогового видеоурока |

**8.Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Вопросы тестирования по модулям**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ модуля** | **Вопросы входного тестирования** | **Вопросы промежуточного тестирования** | **Вопросы итогового тестирования** |
| **1** | Определите название данного устройства | Укажите верно условия информационно насыщенной среды | Определите основные виды геймификации образовательного процесса? |
| **2** | Выберите правильное определение для назначения данного устройства | Выберите понятие цифровых образовательных ресурсов | Какие интерактивные инструменты можно использовать при проведении урока? |
| 3 | Определите элемент, изображённый на картинке | Определите основные принципы составления тестовых заданий | Выберите основные особенности видеосъёмки образовательного контента |
| 4 | Какое устройство хранит документы, рисунки, фотографии, программы? | Исключите программы, не обеспечивающие технологии дистанционного обучения | Какие цифровые сервисы можно использовать для размещения видеоконтента? |
| 5 | К какому типу программ относится программа Excel | Выберите основное предназначение интеллект-карт | Какое интерактивное оборудование можно использовать с образовательной целью? |
| 6 | Что такое IP адрес? | Какое из приложений является средством онлайн групповой коммуникации | Выберите наиболее подходящий приём цифрового дизайна |
| 7 | Информация на персональном компьютере хранится: | Выберите из списка программные средства дистанционного обучения | Для чего используется создание пространственных карт? |
| 8 | Укажите правильный порядок возрастания единиц измерения количества информации | Для чего используется программа Adobe Illustrator? | В каком случае целесообразно сочетание естественной среды и дополненной реальности |
| 9 | Какая программа является графическим редактором? | Укажите основные принципы логико-графического структурирования | Выберите наиболее оптимальный пример визуализации данных |
| 10 | Какой список из приложений не содержит интернет-браузер? | Каким способом можно конвертировать растровое изображение в векторное? | Приведите примеры использования аудиовизуальных средств на уроке |

**8.2.**  **описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания**

1. Дидактическая полнота самостоятельно разработанной методической концепции.

2. Логичность структуры мультимедийного образовательного модуля.

3. Соответствие формы системы интерактивных заданий содержанию дисциплины.

4. Степень сложности дизайна модуля дидактического мультимедийного материала.

5. Логичность навигации системы контрольных заданий.

6. Наличие мультимедийных объектов различных форматов

**.**

**8.3.**  **примеры контрольных заданий по модулям или всей образовательной программе**

Примеры контрольного задания.

1. Нужно спроектировать онлайн-урок для 8-го класса. Формат работы ― синхронный, в уроке будет участвовать весь класс. Вы понимаете, что потребуется максимальная вовлеченность всех учеников, чтобы такое занятие было продуктивным, а значит, нужно выбрать подходящий цифровой инструмент для коммуникации. Ребятам должно быть легко им пользоваться. Какие инструменты вы выберете в первую очередь?

2. Вы преподаете историю и обществознание в 6-м классе и хотите разнообразить подачу информации на уроках. Для этого вы решили использовать больше мультимедийного контента. Что эффективнее всего использовать на этапе мотивации? **.**

**8.4.**  **тесты и обучающие задачи (кейсы), иные практикоориентированные формы заданий**

Организация и планирование работы при создании мультимедийного образовательного Интернет-ресурса

Рубрикация мультимедийного образовательного Интернет-ресурса

Определение оптимального дизайна и формы подачи дидактического материала

Поиск и классификация научной информации по разрабатываемой теме преподаваемой дисциплины

Работа в программе для создания презентаций PowerPoint

Работа в программе растровой графики Adobe Photoshop

Работа в программе векторной графики Adobe Illustrator

Работа в видео-редакторе OpenShot

**.**

**8.5.**  **описание процедуры оценивания результатов обучения**

Защита выпускной аттестационной работы – мультимедийного образовательного модуля, разработанного по изученной методике

**.**

**9.Организационно-педагогические условия реализации программы**

**9.1. Кадровое обеспечение программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Фамилия, имя, отчество (при наличии)** | **Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии)** | **Ссылки на веб-страницы с портфолио (при наличии)** | **Фото в формате jpeg** | **Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных** |
| **1** | Ладная Светлана Михайловна | АНО "Сотис-центр", руководитель образовательной программы | - | **C:\Documents\2020\! Цифровойсертификат.рф\WJlYpn6qFWM.jpg** | V |
| **2** | Болдырев Григорий Алексеевич | АНО "Сотис-Центр", директор по развитию | - | **C:\Documents\2020\! Цифровойсертификат.рф\sgzxe2TGbLk.jpg** | V |
| 3 | Звонарёва Ольга Викторовна | РОО "Синергия талантов", руководитель | - | **C:\Documents\2020\! Цифровойсертификат.рф\b_36717.jpg** | V |

**9.2.Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение**

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебно-методические материалы** | |
| Методы, формы и технологии | Методические разработки,  материалы курса, учебная литература |
| Источники | Портал министерства просвещения РФ <http://edu.gov.ru/>  Федеральный портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании» <http://www.ict.edu.ru/>  Ресурс для создания тестовых заданий «Тестландия» [www.testland.ru](http://www.testland.ru)  Верстка учебных материалов (теория и практика) <http://www.citforum.ru/pub>  Дизайн и методика создания электронных занятий  <http://www.iteach.ru/forum/pr_design/m_7wpr.html>  Интернет-университет информационных технологий <http://www.intuit.ru/department/internet/htmlbasics/> |
| Литература | Беляев М.И., Вымятнин В.М. , Григорьев С.Г. и др. Теоретические основы создания образовательных электронных изданий. Томск: Изд-во ТГУ, 2013  Роберт И.В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты).- М: ИИО РАО, 2012  Вострокнутов И.Е. Теория и технология оценки качества программных средств образовательного назначения. М.: Госкоорцентр информационных технологий, 2011  Пантюхин П.Я., Быков А.В., Репинская А.В. Компьютерная графика. Учебное пособие в 2-х частях. Часть II.: учебное пособие. - М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2010  Ефимов В.М., Пельман Г.Л., Чахоян В.А. Игровое имитационное моделирование расширенного пространства. М., МГУ, 2012  Англо-русский словарь компьютерных и Интернет-терминов = Computer & Internet dictionary / Разраб. «М.И.П. — Москоу Интернейшнл Паблишерз». — М., 2010 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| Портал «Выбор и использование медиаобъектов в открытом и IT-консалтинг». Internet-технологии и использование сетевых ресурсов в образовательных целях  <http://www.microsoft.com/rus/getthefacts>  Толковый словарь терминов понятийного аппарата информатизации образования <http://www.iiorao.ru/iio/pages/fonds/dict/>6.Учебные проекты с использованием Microsoft Оffice (в рамках программы «Microsoft партнерство в образовании») <http://gov.cap.ru/hierarhy.asp?page=./94353/116882/116886/202134/202170>  Специализированный образовательный портал «Инновации в образовании» <https://www.sinncom.ru/> | Виртуальная педагогическая практика  [http://www.edu.ru/modules.php?op=modload&name=Web\_ Links&file=index&l\_op=visit&lid=22014](http://www.edu.ru/modules.php?op=modload&name=Web_Links&file=index&l_op=visit&lid=22014)  Лингвистический портал «Технология перевода on-line»  <http://www.langinfo.ru/index.php?div=6>  Потрал «Открытые книги для открытого мира».  <http://ru.wikibooks.org/wiki>  Система независимой оценки качества образования <http://sinncom.ru/content/avmk/index.htm> |

**9.3.Материально-технические условия реализации программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятий | Наименование оборудования,  программного обеспечения |
| Работа с интерактивными образовательными ресурсами | Интернет-браузеры:  Google Chrome; InternetExplorer; Mozilla Firefox; Opera 8.5; Yandex Browser |
| Работа по созданию мультимедийных методических материалов | Специализированное программное обеспечение:  OpenOffice-Infra; OpenOffice.org 3.2; Microsoft Access; Microsoft InfoPath;  Microsoft Word; Microsoft Excel; Microsoft PowerPoint; Microsoft Publisher;  Adobe FrameMaker; Adobe FrameBuilder; Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; OpenShot; Winamp |
| Работа по подготовке занятий с использованием сенсорных технологий | Интерактивное оборудование:  Интерактивная доска SmartBoard; Интерактивный стол SmartBoard |
| Работа по созданию образовательного видеоконтента | Оборудование для видеосъёмки:  Видеокамера Canon 50D  Акустическая система Toshiba |

**III.Паспорт компетенций (Приложение 2)**

Описание перечня профессиональных компетенций, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения.

Планируемые результаты обучения должны быть определены в виде знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих формирование/развитие компетенции(-й) в области цифровой экономики и представлены в виде Паспорта компетенций в машиночитаемом текстовом формате. Структура паспорта представлена в приложении.

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

"Цифровой педагог": цифровой дизайн и интерактивные образовательные технологии

Автономная некоммерческая организация "Центр современных образовательных технологий и систем" (АНО "СОТИС-ЦЕНТР")

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | Общепедагогическая ИКТ-компетенция | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональная |  | |
| профессиональная | Профессиональная | |
| профессионально-специализированная |  | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | Организация образовательного процесса, при которой учащиеся систематически в соответствии с целями образования:  - ведут деятельность и достигают результатов в открытом контролируемом информационном пространстве;  - следуют нормам цитирования и ссылок (при умении учителя использовать системы антиплагиата);  - используют предоставленные им инструменты информационной деятельности  Организация и проведение групповой (в том числе межшкольной) деятельности в телекоммуникационной среде  Использование инструментов проектирования деятельности (в том числе коллективной), визуализации ролей и событий  Визуальная коммуникация –использование средств наглядных объектов в процессе коммуникации, в том числе концептуальных, организационных и других диаграмм, видеомонтажа  Проектирование и относительное оценивание индивидуального прогресса учащегося, исходя из текущего состояния, характеристик личности, предшествующей истории, накопленной ранее статистической информации о различных учащихся  Оценивание качества цифровых образовательных ресурсов (источников, инструментов) по отношению к заданным образовательным задачам их использования | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформированности компетенции  обучающегося | Индикаторы |
|  | | Начальный уровень  Базовые цифровые навыки связаны с функциональной грамотностью в использовании электронных устройств и приложений. Они необходимы для получения доступа и использования цифровых устройств и онлайн-сервисов — критически важны для каждого человека. К ним можно отнести умение работать с различными техническими устройствами, файлами, Интернетом, онлайн-сервисами, приложениями. Сюда же можно включить психомоторные навыки, например, умение печатать на клавиатуре (развитие мелкой моторики) или работу с сенсорными экранами (развитие жестикуляции). | Анализ проблемы / задачи  Самоорганизация и управление собственными ресурсами  Организация коммуникации / взаимодействия |
|  | | Базовый уровень  Производные цифровые навыки связаны с умением осознанно применять цифровые технологии в релевантном контексте в быту и на рабочем месте. Овладение такими навыками нацелено на эффективное и осмысленное использование цифровых технологий и получение практических результатов.  Здесь важны творческие навыки для работы в онлайн-приложениях и цифровых сервисах (социальных сетях, мессенджерах, информационных порталах), способность создавать цифровой контент и в целом умение работать с информацией — собирать, структурировать, проверять на достоверность, хранить и защищать данные. | Анализ информации  Определение потребностей и приоритетов в образовании и развитии  Деловая терминологическая коммуникация |
|  | | Продвинутый  Специализированные профессиональные цифровые навыки, связанные с регулярным решением сложных профессиональных задач в цифровой среде — навыки, лежащие в основе высокотехнологичных профессий (программисты, разработчики, web-дизайнеры, аналитики больших данных и т.д.). | Поиск информации и работа с источниками  Использование внешних ресурсов для образования и развития  Публичное выступление с применением языка специализированных терминов |
|  | | Профессиональный  Для их освоения необходимо получить специальное образование. Сюда можно включить также умение работать в команде, креативность, критическое мышление. | Анализ принимаемых решений  Построение траектории личностного и профессионального развития  Наличие готового информацион-но-образова-тельного продукта |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | | Способность решать разнообразные задачи в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ): использовать и создавать контент при помощи цифровых технологий, включая поиск и обмен информацией, ответы на вопросы, взаимодействие с другими людьми | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | Электронное конспектирование  Текущий контроль (практические занятия, выполнение заданий по блок-схемам), промежуточный контроль по разделам  Выполнение заданий в различных форматах согласно инструкции (блок-схемам)  Выбор концепции уровневости при структурировании мультимедийного дидактического материала | |

**VI.Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы** (результаты профессионально-общественной аккредитации образовательной программы, включение в системы рейтингования, призовые места по результатам проведения конкурсов образовательных программ и др.) (при наличии)

Программа реализовывалась в результате открытого конкурсного отбора среди образовательных программ для специалистов общего и дошкольного образования

**V.Рекомендаций к программе от работодателей**: наличие не менее двух писем и/или подтверждения на цифровой платформе Государственной системы предоставления ПЦС от работодателей о рекомендации образовательной программы для реализации в рамках Государственной системы предоставления ПЦС на формирование у трудоспособного населения компетенций цифровой экономики с указанием востребованности результатов освоения программы в сфере деятельности соответствующих компаний и готовности к рассмотрению заявок наиболее успешно освоивших образовательную программу граждан на прохождение стажировки и (или) собеседования на предмет трудоустройства путем проставления отметки в профиле программы

В приложении:

Рекомендация от МАОУ "СОШ №76"

Рекомендация от МБДОУ "Детский сад №117"

**VI.Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан** по итогам освоения образовательной программы (в соответствии с приложением)

Разработчик образовательных траекторий, тьютор, организатор проектного обучения, координатор образовательной онлайн-платформы, ментор стартапов, игромастер, игропедагог, тренер по майнд-фитнесу, разработчик инструментов обучения состоянием сознания

**VII.Дополнительная информация**

Программа является наиболее полным и всеобъемлющим инструментом освоения цифровых образовательных технологий для педагогов, среди существующих на рынке. Программа включает в себя комбинацию образовательных программ "Цифровой дизайн" и "Интерактивные образовательные технологии" в объёме, необходимом и достаточном для формирования у педагога профессиональных компетенций в сфере информационно-коммуникационных технологий

**VIII.Приложенные Скан-копии**

Утвержденной рабочей программа (подпись, печать, в формате pdf)