Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение

высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»**

**(Финансовый университет)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | УТВЕРЖДАЮ  Проректор по дополнительному профессиональному образованию  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Е.А. Диденко  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020 г. |

**Паспорт программы**

повышения квалификации

**Цифровой инструментарий и дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера**

Москва - 2020

1. **Паспорт Образовательной программы**

**«Цифровой инструментарий и дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | 1 |
| **Дата Версии** | 06.10.2020 |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | **Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации** |
| 1.2 | Логотип образовательной организации |  |
| 1.3 | Провайдер ИНН | **7714086422** |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | **Кириллов Андрей Владимирович** |
| 1.5 | Ответственный должность | **Директор Высшей школы управления человеческим капиталом** |
| 1.6 | Ответственный Телефон | **+7 (499) 277 24 97** |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | **AVKirillov@fa.ru** |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | **Цифровой инструментарий и дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера** |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | [**http://www.fa.ru/dibo/hshr/Pages/pk-cid.aspx**](http://www.fa.ru/dibo/hshr/Pages/pk-cid.aspx) |
| 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 | Финансового университета при Правительстве Российской Федерации имеет в наличии все необходимые возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа |
| 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 | 52 ак.ч или 72% трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы |
| 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 | Предлагаемая стоимость обучения - 29 000 руб.  Аналогичные программы:  Преподаватель в среде e-learning (LMS MOODLE) (30 000.00 руб.) 72 часа.  <https://www.msu.ru/dopobr/programs/program/129582/>  Микрообучение в проектировании и реализации образовательных программ ДПО (27 000 руб.) 24 часа <https://kc.hse.ru/kc_event/dpo_micro/>  Цифровая трансформация преподавателя (10 500 р.) 72 часа <https://dpo.tsu.ru/programs/training2.php> |
| 2.7 | Минимальное количество человек на курсе | 10 |
| 2.8 | Максимальное количество человек на курсе | 100 |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | 0 |
| 2.10 | Формы аттестации | Промежуточная и итоговая, зачёт в форме тестирования |
|  | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей | Цифровой дизайн |

1. **Аннотация программы**

Цель программы: повышение профессионального уровня научно-педагогических работников образовательных организаций и бизнес-тренеров, формирование у них компетенций в области цифрового инструментария и дизайна, включая различные варианты применения электронных образовательных ресурсов с учетом возможностей и особенностей электронной информационно-образовательной среды организации.

Образовательная программа предназначена для научно-педагогических работников организаций высшего образования, других образовательных организаций, бизнес-тренеров, специалистов по обучению персонала, сотрудников служб управления персоналом, административно-управленческого персонала организаций различных форм собственности и сфер деятельности, имеющих высшее образование и начальные навыки работы в цифровой среде.

Специалисты, владеющие цифровыми инструментами работ в современной образовательной среде востребованы в современном образовании, как в высшей школе, так и в системе корпоративного обучения:

По итогам обучения слушатели смогут: подбирать и использовать информацию, необходимую для проектирования онлайн-образовательной среды; планировать учебный курс с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий; разрабатывать электронный образовательный ресурс для онлайн-образовательной среды; организовывать взаимодействие в ВОС и системе дистанционного обучения Moodle и т.д.

1. **Цель программы**

повышение профессионального уровня педагогов и бизнес-тренеров, формирование у них компетенций в области электронного обучения и цифрового дизайна, включая различные варианты применения электронных образовательных ресурсов с учетом возможностей и особенностей информационно-образовательной среды организации.

1. **Планируемые результаты обучения:**
   1. Знание (осведомленность в областях)
      1. цифровые компетенции современного преподавателя и бизнес-тренера;
      2. электронные технологии в образовании;
      3. современные цифровые технологии, применяемые при разработке онлайн платформ;
      4. цифровой инструментарий разработки электронных дидактических материалов. Сервисы Moodle, Canva, Easelly, Venngage, Bitеable, Genniall и др.;
      5. цифровой дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера. Основные инструменты дизайнера интерфейсов - Figma, Tilda Publishing, Photoshop, Miro, Trello и др.;
      6. инструменты для интерактивной работы в виртуальной образовательной среде: Polleverywhere, Quizlet, Mindmeister и др.;
      7. специфику интернет-общения.
   2. Умение (способность к деятельности)
      1. подбирать и использовать информацию, необходимую для проектирования онлайн-образовательной среды;
      2. планировать учебный курс с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий;
      3. разрабатывать электронный образовательный ресурс для онлайн-образовательной среды;
      4. составлять ментальные карты в Coggle, Bubbl, Mindomo;
      5. организовывать взаимодействие в виртуальной образовательной среде (ВОС) и системе дистанционного обучения Moodle;
      6. организовывать различные формы электронного обучения (вебинары, видеоконференции и пр.);
      7. осуществлять администрирование онлайн-курса в СДО Moodle.
   3. Навык (использование конкретных инструментов)
      1. навыками использования программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера;
      2. методикой организации и использования различных элементов системы электронного обучения.
      3. технологией планирования и реализации электронного курса.
2. **Требования к слушателям** (возможно заполнение не всех полей)
   1. Образование

Слушатели с высшим образованием; лица, получающие высшее образование. Квалификация: владение на начальном уровне навыками использования персонального компьютера и мобильного устройства для выхода в сеть Интернет, базовыми информационно-коммуникационными технологиями, базовыми навыками работы с офисными приложениями Microsoft.

* 1. Наличие опыта профессиональной деятельности: обязательно
  2. Предварительное освоение иных дисциплин/курсов /модулей: не требуется

1. **Описание состава / модулей программы**
   1. Модуль 1 «Основы электронного обучения и компьютерного дизайна. Использование цифрового инструментария при подготовке дидактических материалов.»

*Тема 1.1. Цифровые компетенции современного преподавателя и бизнес-тренера*

*Задания. Требования профессиональных стандартов к цифровой компетентности педагога и бизнес-тренера.*

*Изучение проф. Стандартов «Специалист по информационным ресурсам», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 8 сентября 2014 № 629н, «Специалист по управлению персоналом», утвержденного Приказом Минтруда России от «06» октября 2015 г. № 691н (регистрационный номер 559) в части обобщенных трудовых и трудовых функций и «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденного Приказом Минтруда России от 8 сентября 2015 г. № 613н (регистрационный номер 513). Формирование конкретных индикаторов через понятия знать уметь владеть..*

*Тема 1.2. Электронные технологии в образовании*

*Задания. Электронные технологии в образовании*

*Поиск в интернет-источниках и литературы информации с описанием современных информационных технологиях в образовании. Составления классификационной схемы технологий. Разработка таблицы сравнительного анализа современных электронных технологий в образовании.*

*Тема 1.3. Разработка онлайн курсов*

*Задания.* *Основы разработки онлан-курсов*

*Формулирования названия образовательной программы. Определение вида программы ДПО. Определение цели курса. Формирование паспорта компетенции. Формулирование названия 3 модулей.*

*Тема 1.4. Цифровой инструментарий разработки электронных дидактических материалов. Сервисы Moodle, Canva, Easelly, Venngage, Bitеable, Genniall и др.*

*Задания.* *Основы использования цифровых инструментов работе педагога и бизнес-тренера.*

*Разработка презентации объёмом 5 сладов с заданными характеристиками и по определённой теме с помощью программы Canva, Представление табличной информации в форме инфографики с помощью онлайн-инструмента Easelly.*

*Тема 1.5. Цифровой дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера. Основные инструменты дизайнера интерфейсов - Figma, Tilda Publishing, Photoshop, Miro, Trello и др.*

*Задания.* *Основы web-инжиниринга.*

*Разработка одностраничного сайта с использованием онлайн-платформы Tilda Publishing. Организовать и провести обсуждение вопроса методом мозгового штурма по заданной теме с помощью платформы Miro.*

* 1. Модуль 2 «Модуль 2. Применение цифрового образовательного контента в ходе обучения и администрирование онлайн-курса.»

*Тема 2.1. Особенности организации взаимодействия в виртуальной образовательной среде (ВОС) и системе дистанционного обучения Moodle*

*Задания.* *Основные функции и инструменты Moodle*

*Разработать в Genially «дорожную карту», в которой подробно отразить этапы разработки онлайн-курса в Moodle (с указанием элементов курса и их назначения).*

*Тема 2.2. Инструменты для интерактивной работы в виртуальной образовательной среде: Polleverywhere, Quizlet, Mindmeister, Trello и др.*

*Задания. Основы работы в виртуальной образовательной среде Polleverywhere*

*Используя презентацию PowerPoint и Poll Everywhere организовать и провести в режиме реального времени дискуссию на тему «Варианты включения онлайн-ресурсов в обучающий курс»*

*Тема 2.3. Применение геймификации и VR-технологии в электронной образовательной среде. Создание обучающих игр с помощью LearningApps.*

*Задания. Создание обучающих игр с помощью LearningApps.*

*Разработать в пакете LearningApps интерактивные упражнения трех типов с элементами геймификации (например, кроссворд, упражнение по типу игры «Кто хочет стать миллионером», упражнение по типу игры «Виселица»)*

*Тема 2.4. Цифровой инструментарий организации самостоятельной практической работы обучающихся. Составление ментальных карт в Coggle, Bubbl, Mindomo.*

*Задания. Составление ментальных карт в Coggle, Bubbl, Mindomo*

*С помощью онлайн-инструмента для майндмэппинга разработать интеллект-карту для мозгового штурма по теме «Цифровой инструментарий и дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера»*

*Тема 2.5. Администрирование онлайн-курса в СДО Moodle*

*Задания. Основы администрирования в СДО Moodle*

*Разработать сценарий для настройки журнала оценок авторского курса. Результаты представить в виде интерактивной презентации (Canva) либо инфографики (Easelly)*

* 1. Модуль 3 «Проектная деятельность по разработке и цифровому дизайну элементов онлайн-курса, а также размещение их в электронной образовательной среде»

*Тема 3.1. Поэлементное проектирование структуры, содержания и цифрового дизайна онлайн-курса по приоритетным направлениям обновления навыков и приобретения компетенций граждан с учетом региональных и отраслевых потребностей.*

*Тема 3.2. Поэлементная разработка, запись (редактирование видеоматериалов) и размещение видео лекции (видео-кейса) в электронной образовательной среде самостоятельно спроектированного онлайн-курса.*

*Тема 3.3. Разработка и размещение в электронной образовательной среде самостоятельно спроектированного онлайн-курса примера контрольно-измерительных материалов по спроектированному онлайн-курсу с учетом требований независимой оценки квалификаций*

*Задания.* *Комплексная задача по разработке курса ДПО*

*Разработка прототипа электронного образовательного ресурса (36 ч. – 1 ЗЕ). Создание фонда оценочных средств в СДО.*

1. **Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Модуль / Тема | Всего, час | Виды учебных занятий | | | Формы контроля |
| лекции | практические занятия | самостоятельная работа |
|  | **Вводное тестирование** |  |  |  |  |  |
| 1 | **Основы** **электронного обучения и компьютерного дизайна. Использование цифрового инструментария при подготовке дидактических материалов.** | 20 | 4 | 10 | 6 | Зачет в форме тестирования |
| 1.1 | Цифровые компетенции современного преподавателя и бизнес-тренера | 4 |  | 2 | 2 |  |
| 1.2 | Электронные технологии в образовании | 4 |  | 2 | 2 |  |
| 1.3 | Разработка онлайн курсов | 4 |  | 2 | 2 |  |
| 1.4 | Цифровой инструментарий разработки электронных дидактических материалов. Сервисы Moodle, Canva, Easelly, Venngage, Bitеable, Genniall и др. | 4 | 2 | 2 |  |  |
| 1.5 | Цифровой дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера. Основные инструменты дизайнера интерфейсов - Figma, Tilda Publishing, Photoshop, Miro, Trello и др. | 4 | 2 | 2 |  |  |
| 2 | **Модуль 2.**  **Применение цифрового образовательного контента в ходе обучения** **и** **администрирование онлайн-курса.** | 20 | 6 | 10 | 4 | Зачет в форме тестирования |
| 2.1. | Особенности организации взаимодействия в виртуальной образовательной среде (ВОС) и системе дистанционного обучения Moodle | 4 | 2 | 2 |  |  |
| 2.2. | Инструменты для интерактивной работы в виртуальной образовательной среде: Polleverywhere, Quizlet, Mindmeister, Trello и др. | 4 |  | 2 | 2 |  |
| 2.3. | Применение геймификации и VR-технологии в электронной образовательной среде. Создание обучающих игр с помощью LearningApps. | 4 | 2 | 2 |  |  |
| 2.4. | Цифровой инструментарий организации самостоятельной практической работы обучающихся. Составление ментальных карт в Coggle, Bubbl, Mindomo. | 4 |  | 2 | 2 |  |
| 2.5. | Администрирование онлайн-курса в СДО Moodle | 4 | 2 | 2 |  |  |
| 3 | **Проектная деятельность по разработке** **и цифровому дизайну элементов** **онлайн-курса, а также размещение их в электронной образовательной среде** | 28 |  | 28 |  | Выполнение проектных заданий, разбор ситуаций |
| 3.1. | Поэлементное проектирование структуры, содержания и цифрового дизайна онлайн-курса по приоритетным направлениям обновления навыков и приобретения компетенций граждан с учетом региональных и отраслевых потребностей | 10 |  | 10 |  |  |
| 3.2. | Поэлементная разработка, запись (редактирование видеоматериалов) и размещение видео лекции (видео-кейса) в электронной образовательной среде самостоятельно спроектированного онлайн-курса | 10 |  | 10 |  |  |
| 3.3. | Разработка и размещение в электронной образовательной среде самостоятельно спроектированного онлайн-курса примера контрольно-измерительных материалов по спроектированному онлайн-курсу с учетом требований независимой оценки квалификаций | 8 |  | 8 |  |  |
|  | **Всего:** | **68** | **10** | **48** | **10** |  |
|  | **Итоговая аттестация** | **4** | **-** | **4** | **-** | **Зачет (тест)** |
|  | **Общая трудоемкость программы** | **72** | **10** | **52** | **10** |  |

1. **Календарный план-график реализации образовательной** программы
2. (**(02 – 13 ноября 2020 г.)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование учебных модулей | Трудоёмкость (час) | Сроки обучения |
| 1 | Модуль 1 | 20 | 02-03.11.2020 |
| 2 | Модуль 2 | 20 | 05-06, 09.11.2020 |
| 3 | Модуль 3 | 28 | 09-12.11.2020 |
| 4 | Итоговая аттестация | 4 | 13.11.2020 |
| Всего: | | 72 | 02-13.11.2020 |

1. **Вопросы входного тестирования**
   1. Как можно изменить ширину столбца? Выберите один или несколько ответов:

* С помощью использования формул
* С помощью мыши
* Через меню Формат
  1. В Microsoft Outlook 2016 возможно: Выберите один ответ:
* Отправить только текстовое сообщение
* Отправить сообщение с вложенным файлом Отправить только Контакт
* Отправить текстовой сообщение и сообщение с вложенным файлом
  1. Место вставки номеров страниц в документе Word…. Выберите один ответ:
* нижняя строка страницы
* колонтитул
* поля документа
* любое удобное место
* верхняя строка страницы
  1. Как найти информацию о проведенных конференциях Skype for business. Выберите один или несколько ответов:
* Во вкладке «Беседы» полной версии сервиса
* При помощи опции изменения состояния присутствия в конференции
* При помощи сервиса Outlook
  1. Чтобы добавить учетную запись почты в Microsoft Outlook 2016 необходимо. Выберите один ответ:
* Указать только адрес электронной почты
* Ввести имя, адрес электронной почты, пароль от почтового ящика Microsoft Outlook 2016 сам введет нужные данные из учетной записи
* Ввести имя, адрес электронной почты, указать путь к почтовому серверу, пароль от почтового ящика
  1. Можно ли изменить имя рабочего листа и названия рабочей книги? Выберите один ответ:
* Рабочего листа
* Только рабочей книги
* Нельзя в обоих случаях И рабочего листа и рабочей книги
  1. Колонтитулы в документ можно ввести используя вкладку. Выберите один ответ:
* Вставка
* Правка
* Вид
  1. Символом «¶» в документе Word обозначается ... Выберите один ответ:
* непечатный символ (знак табуляции)
* колонтитул
* непечатный символ (знак абзаца)
* начало оглавления документа
* гиперссылка
  1. Как найти созданную запись собрания Skype for business? Выберите один ответ:
* Записи сохраняются в стриминговый сервис MS Stream
* Записи автоматически сохраняются в облачном хранилище One Drive
* Посредством опции «Диспетчер записей»
  1. Текст в ячейке по умолчании выравнивается Выберите один ответ:
* по правому краю
* по ширине
* по левому краю
* по центру
  1. Автоматическая нумерация рисунков, формул и таблиц в документе Word выполняется с помощью. Выберите один или несколько ответов:
* стилевой разметки текста
* нумерованных списков
* команды «Вставить название»
* вставки сноски
* таблицы ссылок

1. **Вопросы промежуточного тестирования**
   1. Модуль 1. Основы электронного обучения и компьютерного дизайна. Использование цифрового инструментария при подготовке дидактических материалов.
      1. Когда в российском образовании появилось понятие «дистанционное обучение»? Выберите один правильный ответ

* в самом конце XX в.
* в начале XXI в.
* в 70–80-х гг. XX в.
* в 80–90-х гг. XX в.
  + 1. Как называется система образования, обеспечивающая возможность выбора обучаемым программы, преподавателя, графика и форм обучения в одном или нескольких учебных заведениях вне зависимости от места их расположения и места жительства обучаемого? Введите ответ в виде текста
    2. В списке основных составляющих компетентности педагогических работников стоит \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , где в числе прочего указываются «готовность к ведению дистанционной образовательной деятельности, использование компьютерных и мультимедийных технологий, цифровых образовательных ресурсов в образовательном процессе». Введите на месте пропуска текст.
    3. Информационная система, предназначенная для обеспечения административной и технической поддержки процессов, связанных с электронным обучением,  называется система \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ обучением. Введите на месте пропуска текст.
    4. Какие действующие модели обучения используются наиболее часто? Выберите один или несколько правильных ответов
* заказанная
* традиционная
* дистанционная
* объектная
* смешанная
  + 1. От традиционных университетских онлайн-курсов массовые открытые онлайн-курсы отличают следующие ключевые черты. Выберите один или несколько правильных ответов.
* закрытый доступ
* качество
* открытый доступ
* масштаб
  + 1. Избежать ошибок при разработке заданий для виртуальной образовательной среды преподавателю помогает понимание причин их невыполнения, предвидение трудностей, которые могут возникать в процессе работы обучающихся. Такие причины могут быть объективными и субъективными. Что относится к причинам объективного характера? Выберите один или несколько правильных ответов
* отсутствие профессиональной помощи в процессе выполнения зданий
* неблагоприятные условия для работы
* непосильность задания
* неумение обучающихся самостоятельно работать
  + 1. График обучения представляет собой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , определяющее последовательность выполнения действий, протекания событий во времени. Введите на месте пропуска текст.
    2. В каких взаимосвязанных и взаимопроникающих аспектах необходимо рассматривать эффективность обучения, в том числе дистанционного? Выберите один или несколько правильных ответов
* педагогическом
* социальном
* экономическом
* культурном
* политическом
  + 1. Программа Moodle представляет собой. Выберите один или несколько правильных ответов.
* Графический редактор
* Онлайн платформа для создания презентации
* Платформа для создания СДО
* Графический процессор
  + 1. Онлайн платформа Canva позволяет создать. Выберите один или несколько правильных ответов.
* Публикацию в социальной сети
* Отчёт
* Плакат
* Официальный документ
* Сводную таблицу
  + 1. Что такое инфографика? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Одна из форм графического и коммуникационного дизайна
* Интернет-платформа
* Одна из форм видео дизайна
* Программа для дистанционного обучения
  + 1. Панель Grid Layout кроссплатформенного онлайн-сервиса Figma позволяет быстро создать … Выберите один или несколько правильных ответов.
* Сетку
* Таблицу
* Текст
* Рисунок
  + 1. Какие ключевые особенности Tilda Вы знаете? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Фокус на типографике
* Визуальный контент
* Фокус на оформлении шрифтов
* Макро эффект
  + 1. С каким максимальным масштабом можно увеличить изображение в Photoshop версий ? Выберите один или несколько правильных ответов.
* 800%
* 1600%
* 3200%
* 6400%
  1. Модуль 2. Применение цифрового образовательного контента в ходе обучения и администрирование онлайн-курса.
     1. Какой элемент СДО Moodle представляет собой набор совместно создаваемых страниц и дает возможность группе работать над одной страницей или над одним документом? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Глоссарий
* Вики
* Задание
* Семинар
* Тест
  + 1. Какой ресурс СДО Moodle содержит информацию, комментарии описательного характера, аннотации. планы, цели и задачи, порядок изучения темы? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Пояснение
* Странница
* Файл
* Папка
  + 1. Чем отличается лекция в форме вебинара и интерактивной форме? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Объёмом информации
* Очным участие лектора
* Временем занятия
* Педагогическими приёмами
  + 1. Какие инструменты можно использовать для проведения интерактивного опроса? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Quizlet
* Polleverywhere
* Mindmeister
* Trello
  + 1. Какие столбцы на доске «Клиенты и проекты» онлайн-платформы Trello, которые совпадают с этапами работы проект Вы знаете? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Сбор информации.
* Копирайтинг.
* Командообразование.
* Верстка.
* Дизайн.
  + 1. Какие приёмы можно использовать для заучивания терминов с помощью Quizlet? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Работа с карточками
* Заучивание
* Просмотр видеороликов
* Аналогии\
  + 1. Какие задачи в ходе образовательного процесса может решить геймификация? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Повысить вовлечённость обучаемых в образовательный процесс
* Вопросы материального и не материального стимулирования обучаемых
* Повышение качества образовательного контента
* Повышение уровня интерактивности образовательного контента
  + 1. Использование какого вида очков в геймифицированных системах позволяет отслеживать опыт участников на протяжении всей игры? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Деньги
* Репутация
* Умение
* Очки опыта
  + 1. Какие функции бейджей в игровых системах являются ключевыми? Выберите один или несколько правильных ответов.
* признание
* обогащение
* пропаганда
* статусность
  + 1. Какие иконки меню появляются в новом элементе Coggle в начале работы? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Шрифт
* Ссылка на сайт
* Цвет поля
* Вставка мультимедиа
  + 1. Что означает вкладка онлайн платформы Bubbl? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Макет
* Графика
* Структура
* Взаимосвязи
  + 1. Какие функции может предложить веб-сервис Mindomo?
* Поддержка оффлайн-режима работы
* Совместная работа в режиме реального времени.
* Организация тестирования
* Редактирование графических объектов
* Разработка web-интерфейса
  + 1. Как называется свод постоянных или временных правил, регулирующих внутреннюю организацию и формы деятельности обучающихся в определенной образовательной организации, в том числе в виртуальной образовательной среде? Введите ответ в виде текста \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
    2. Каковы характерные черты независимой оценки программ, в том числе с применением ЭО и ДОТ? Выберите один или несколько правильных ответов
* поощряется проведение регулярного внутреннего мониторинга учебной деятельности
* применяются в основном качественные, а не количественные критерии
* стимулируется научно-исследовательская и инновационная активность преподавателей и обучающихся
* применяются в основном количественные, а не качественные показатели
  + 1. Избежать ошибок при разработке заданий для виртуальной образовательной среды преподавателю помогает понимание причин их невыполнения, предвидение трудностей, которые могут возникать в процессе работы обучающихся. Такие причины могут быть объективными и субъективными. Что относится к причинам субъективного характера? Выберите один или несколько правильных ответов
* недостаточная подготовленность
* отсутствие интереса к учению и конкретному предмету
* непонимание целей и содержания учебных заданий
* неумение понимать текст, читая его
  1. Модуль 3. Проектная деятельность по разработке и цифровому дизайну элементов онлайн-курса, а также размещение их в электронной образовательной среде.
     1. Что, по мнению экспертов проекта «Глобальное будущее образования» (Global Education Futures), является самым важным условием перехода к новому образованию?
* Глобализация
* Цифровая революция
* Ученическая самостоятельность и самоуправляемость
  + 1. Миссия всех, кто сопричастен делу обучения, воспитания, развития учащихся любого возраста, это… (выберите верные ответы)
* Формировать устойчивую систему ценностей
* Совершенствовать умения, позволяющие работать с нестандартными вызовами в условиях неопределенности и высокого уровня вовлеченности
* Освоение как можно большего числа интернет-ресурсов, сервисов, программного обеспечения, высокотехнологичных устройств
* Все варианты верны
  + 1. Для него характерно непрерывное микро- и макрообучение под актуальный запрос в многоуровневой сетевой цифровой среде, с возможностью командного взаимодействия в режиме реального времени 24/7. О каком типе обучения идет речь?
* Digital learning (цифрового обучения)
* E-learning (электронное обучение)
* Interactive learning (интерактивное обучение)
  + 1. Что такое «кривая хайпа»?
* Маркетинговый инструмент аналитики соцсетей
* Прогноз тенденций в сфере электронного обучения
* Искусственно создаваемый ажиотаж вокруг какой-либо темы
  + 1. Анант Агарвал, основатель и генеральный директор онлайн-платформы edX, профессор Массачусетского технологического института, относит к мегатрендам современного образования:
* Продолженное обучение
* Бесплатность
* Омниканальность
* Модульность
* Демократичность
  + 1. Какие ключевые компетенции необходимо развивать у современных учеников?
* Критическое мышление
* Креативность
* Комплиментарность
* Коммуникация
* Концентрация
* Кооперация
  + 1. Плюсами интерактивной доски ГУГЛ можно считать:
* Бесплатность
* Фреймовый подход
* Свободное рисование «от руки»
* Автоматическое создание графиков
* Интеграция с ГУГЛ Диском
* Легкое масштабирование и размещение стикеров на доске
* Система дополненной реальности
* Совмещение стикеров и рисунков на одном экране
  + 1. Какой бесплатный сервис используется для проведения мозговых штурмов, дискуссий, опросов и даже игр в синхронном и асинхронном режиме:
* Kahoot!
* Tricider
* MindMeister
  + 1. Для каких целей педагоги могут использовать инструмент genial.ly?
* Оформление постов в разных видах социальных сетей
* Дизайн интерактивных и мультимедийных презентаций
* Редактирование видеофалов
* Создание онлайн-игр
  + 1. На что необходимо обратить внимание при выборе интернет-ресурса или сервиса для включения в интерактивный учебный процесс?
* Кибербезопасность, сохранность персональных данных, защиту от опасной информации
* Совместную работу над созданием проектов в синхронном и/или асинхронном режиме
* Использование разнообразных медиа-объектов
* Несколько уровней интерактивности («Я – Система», «Я – Другой», «Я – Другие», «Я – Я»)
* Возможности предоставления разнообразной обратной связи
* Применение игровых механик и техник
* Все варианты верны
  + 1. Каким бывает дистанционное обучение?
* Синхронным
* Асинхронным
* Онлайн
* Офлайн
  + 1. Сколько минут может длиться трансляция в Zoom?
* 60 минут
* 30 минут
* 40 минут
* 10 минут
  + 1. Нужно ли при планировании перехода на дистанционное взаимодействие создать альтернативный канал связи?
* Да
* Нет
* По желанию
  + 1. Какие основные виды поддержки преподавателю должны быть оказаны при переходе на дистанционно обучение?
* Методическая
* Психологическая
* Техническая
* Организационная
  + 1. Какой сервис для проведения видеотрансляций требует дополнительного программного обеспечения?
* Скайп
* Ютуб
* Инстаграм
* Zoom

1. **Вопросы итогового тестирования**
   1. Когда в российском образовании появилось понятие «дистанционное обучение»? Выберите один правильный ответ

* в самом конце XX в.
* в начале XXI в.
* в 70–80-х гг. XX в.
* в 80–90-х гг. XX в.
  1. Как называется система образования, обеспечивающая возможность выбора обучаемым программы, преподавателя, графика и форм обучения в одном или нескольких учебных заведениях вне зависимости от места их расположения и места жительства обучаемого? Введите ответ в виде текста
  2. В списке основных составляющих компетентности педагогических работников стоит \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , где в числе прочего указываются «готовность к ведению дистанционной образовательной деятельности, использование компьютерных и мультимедийных технологий, цифровых образовательных ресурсов в образовательном процессе». Введите на месте пропуска текст.
  3. Информационная система, предназначенная для обеспечения административной и технической поддержки процессов, связанных с электронным обучением,  называется система \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ обучением. Введите на месте пропуска текст.
  4. Какие действующие модели обучения используются наиболее часто? Выберите один или несколько правильных ответов
* заказанная
* традиционная
* дистанционная
* объектная
* смешанная
  1. От традиционных университетских онлайн-курсов массовые открытые онлайн-курсы отличают следующие ключевые черты. Выберите один или несколько правильных ответов.
* закрытый доступ
* качество
* открытый доступ
* масштаб
  1. Избежать ошибок при разработке заданий для виртуальной образовательной среды преподавателю помогает понимание причин их невыполнения, предвидение трудностей, которые могут возникать в процессе работы обучающихся. Такие причины могут быть объективными и субъективными. Что относится к причинам объективного характера? Выберите один или несколько правильных ответов
* отсутствие профессиональной помощи в процессе выполнения зданий
* неблагоприятные условия для работы
* непосильность задания
* неумение обучающихся самостоятельно работать
  1. График обучения представляет собой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ , определяющее последовательность выполнения действий, протекания событий во времени. Введите на месте пропуска текст.
  2. В каких взаимосвязанных и взаимопроникающих аспектах необходимо рассматривать эффективность обучения, в том числе дистанционного? Выберите один или несколько правильных ответов
* педагогическом
* социальном
* экономическом
* культурном
* политическом
  1. Программа Moodle представляет собой. Выберите один или несколько правильных ответов.
* Графический редактор
* Онлайн платформа для создания презентации
* Платформа для создания СДО
* Графический процессор
  1. Онлайн платформа Canva позволяет создать. Выберите один или несколько правильных ответов.
* Публикацию в социальной сети
* Отчёт
* Плакат
* Официальный документ
* Сводную таблицу
  1. Что такое инфографика? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Одна из форм графического и коммуникационного дизайна
* Интернет-платформа
* Одна из форм видео дизайна
* Программа для дистанционного обучения
  1. Панель Grid Layout кроссплатформенного онлайн-сервиса Figma позволяет быстро создать … Выберите один или несколько правильных ответов.
* Сетку
* Таблицу
* Текст
* Рисунок
  1. Какие ключевые особенности Tilda Вы знаете? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Фокус на типографике
* Визуальный контент
* Фокус на оформлении шрифтов
* Макро эффект
  1. С каким максимальным масштабом можно увеличить изображение в Photoshop версий ? Выберите один или несколько правильных ответов.
* 800%
* 1600%
* 3200%
* 6400%
  1. Какой элемент СДО Moodle представляет собой набор совместно создаваемых страниц и дает возможность группе работать над одной страницей или над одним документом? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Глоссарий
* Вики
* Задание
* Семинар
* Тест
  1. Какой ресурс СДО Moodle содержит информацию, комментарии описательного характера, аннотации. планы, цели и задачи, порядок изучения темы? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Пояснение
* Странница
* Файл
* Папка
  1. Чем отличается лекция в форме вебинара и интерактивной форме? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Объёмом информации
* Очным участие лектора
* Временем занятия
* Педагогическими приёмами
  1. Какие инструменты можно использовать для проведения интерактивного опроса? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Quizlet
* Polleverywhere
* Mindmeister
* Trello
  1. Какие столбцы на доске «Клиенты и проекты» онлайн-платформы Trello, которые совпадают с этапами работы проект Вы знаете? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Сбор информации.
* Копирайтинг.
* Командообразование.
* Верстка.
* Дизайн.
  1. Какие приёмы можно использовать для заучивания терминов с помощью Quizlet? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Работа с карточками
* Заучивание
* Просмотр видеороликов
* Аналогии
  1. Какие задачи в ходе образовательного процесса может решить геймификация? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Повысить вовлечённость обучаемых в образовательный процесс
* Вопросы материального и не материального стимулирования обучаемых
* Повышение качества образовательного контента
* Повышение уровня интерактивности образовательного контента
  1. Использование какого вида очков в геймифицированных системах позволяет отслеживать опыт участников на протяжении всей игры? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Деньги
* Репутация
* Умение
* Очки опыта
  1. Какие функции бейджей в игровых системах являются ключевыми? Выберите один или несколько правильных ответов.
* признание
* обогащение
* пропаганда
* статусность
  1. Какие иконки меню появляются в новом элементе Coggle в начале работы? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Шрифт
* Ссылка на сайт
* Цвет поля
* Вставка мультимедиа
  1. Что означает вкладка онлайн платформы Bubbl? Выберите один или несколько правильных ответов.
* Макет
* Графика
* Структура
* Взаимосвязи
  1. Какие функции может предложить веб-сервис Mindomo?
* Поддержка оффлайн-режима работы
* Совместная работа в режиме реального времени.
* Организация тестирования
* Редактирование графических объектов
* Разработка web-интерфейса
  1. Как называется свод постоянных или временных правил, регулирующих внутреннюю организацию и формы деятельности обучающихся в определенной образовательной организации, в том числе в виртуальной образовательной среде? Введите ответ в виде текста \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
  2. Каковы характерные черты независимой оценки программ, в том числе с применением ЭО и ДОТ? Выберите один или несколько правильных ответов
* поощряется проведение регулярного внутреннего мониторинга учебной деятельности
* применяются в основном качественные, а не количественные критерии
* стимулируется научно-исследовательская и инновационная активность преподавателей и обучающихся
* применяются в основном количественные, а не качественные показатели
  1. Избежать ошибок при разработке заданий для виртуальной образовательной среды преподавателю помогает понимание причин их невыполнения, предвидение трудностей, которые могут возникать в процессе работы обучающихся. Такие причины могут быть объективными и субъективными. Что относится к причинам субъективного характера? Выберите один или несколько правильных ответов
* недостаточная подготовленность
* отсутствие интереса к учению и конкретному предмету
* непонимание целей и содержания учебных заданий
* неумение понимать текст, читая его
  1. Что, по мнению экспертов проекта «Глобальное будущее образования» (Global Education Futures), является самым важным условием перехода к новому образованию?
* Глобализация
* Цифровая революция
* Ученическая самостоятельность и самоуправляемость
  1. Миссия всех, кто сопричастен делу обучения, воспитания, развития учащихся любого возраста, это… (выберите верные ответы)
* Формировать устойчивую систему ценностей
* Совершенствовать умения, позволяющие работать с нестандартными вызовами в условиях неопределенности и высокого уровня вовлеченности
* Освоение как можно большего числа интернет-ресурсов, сервисов, программного обеспечения, высокотехнологичных устройств
* Все варианты верны
  1. Для него характерно непрерывное микро- и макрообучение под актуальный запрос в многоуровневой сетевой цифровой среде, с возможностью командного взаимодействия в режиме реального времени 24/7. О каком типе обучения идет речь?
* Digital learning (цифрового обучения)
* E-learning (электронное обучение)
* Interactive learning (интерактивное обучение)
  1. Что такое «кривая хайпа»?
* Маркетинговый инструмент аналитики соцсетей
* Прогноз тенденций в сфере электронного обучения
* Искусственно создаваемый ажиотаж вокруг какой-либо темы
  1. Анант Агарвал, основатель и генеральный директор онлайн-платформы edX, профессор Массачусетского технологического института, относит к мегатрендам современного образования:
* Продолженное обучение
* Бесплатность
* Омниканальность
* Модульность
* Демократичность
  1. Какие ключевые компетенции необходимо развивать у современных учеников?
* Критическое мышление
* Креативность
* Комплиментарность
* Коммуникация
* Концентрация
* Кооперация
  1. Плюсами интерактивной доски ГУГЛ можно считать:
* Бесплатность
* Фреймовый подход
* Свободное рисование «от руки»
* Автоматическое создание графиков
* Интеграция с ГУГЛ Диском
* Легкое масштабирование и размещение стикеров на доске
* Система дополненной реальности
* Совмещение стикеров и рисунков на одном экране
  1. Какой бесплатный сервис используется для проведения мозговых штурмов, дискуссий, опросов и даже игр в синхронном и асинхронном режиме:
* Kahoot!
* Tricider
* MindMeister
  1. Для каких целей педагоги могут использовать инструмент genial.ly?
* Оформление постов в разных видах социальных сетей
* Дизайн интерактивных и мультимедийных презентаций
* Редактирование видеофалов
* Создание онлайн-игр
  1. На что необходимо обратить внимание при выборе интернет-ресурса или сервиса для включения в интерактивный учебный процесс?
* Кибербезопасность, сохранность персональных данных, защиту от опасной информации
* Совместную работу над созданием проектов в синхронном и/или асинхронном режиме
* Использование разнообразных медиа-объектов
* Несколько уровней интерактивности («Я – Система», «Я – Другой», «Я – Другие», «Я – Я»)
* Возможности предоставления разнообразной обратной связи
* Применение игровых механик и техник
* Все варианты верны
  1. Каким бывает дистанционное обучение?
* Синхронным
* Асинхронным
* Онлайн
* Офлайн
  1. Сколько минут может длиться трансляция в Zoom?
* 60 минут
* 30 минут
* 40 минут
* 10 минут
  1. Нужно ли при планировании перехода на дистанционное взаимодействие создать альтернативный канал связи?
* Да
* Нет
* По желанию
  1. Какие основные виды поддержки преподавателю должны быть оказаны при переходе на дистанционно обучение?
* Методическая
* Психологическая
* Техническая
* Организационная
  1. Какой сервис для проведения видеотрансляций требует дополнительного программного обеспечения?
* Скайп
* Ютуб
* Инстаграм
* Zoom
  1. Какая универсальная платформа позволяет использовать все свои инструменты для работы?
* Яндекс
* Google
* Discord
  1. Можно ли использовать сервис Пликерс для проверки знаний при дистанционном взаимодействии?
* Да
* Нет
* По желанию
  1. Необходима ли учителю доска или флипчарт при дистанционном взаимодействии?
* Да
* Нет
* При необходимости
* Можно заменить онлайн ресурсами.
  1. При освоении регулятивных универсальных учебных действий обеспечивается...
* Оценка условий, хода и результатов действий, выполняемых в информационной среде
* Освоение умений работать с информацией и использовать инструменты ИКТ
  1. Wordwall – это...
* Многофункциональный инструмент для создания печатных материалов
* Многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Большинство шаблонов доступны как в интерактивной, так и в печатной версии
* Многофункциональный инструмент для создания интерактивных материалов

1. **Описание практико-ориентированных заданий и кейсов по модулям**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Номер темы/модуля | Наименование практического занятия | Описание |
| 1.1 | Тема 1.1. | Требования профессиональных стандартов к цифровой компетентности педагога и бизнес-тренера | Изучение проф. Стандартов «Специалист по информационным ресурсам», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 8 сентября 2014 № 629н, «Специалист по управлению персоналом», утвержденного Приказом Минтруда России от «06» октября 2015 г. № 691н (регистрационный номер 559) в части обобщенных трудовых и трудовых функций и «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденного Приказом Минтруда России от 8 сентября 2015 г. № 613н (регистрационный номер 513). Формирование конкретных индикаторов через понятия знать уметь владеть. |
| 1.2 | Тема 1.2. | Анализ современных электронных технологий в образовании | Поиск в интернет-источниках и литературы информации с описанием современных информационных технологиях в образовании. Составления классификационной схемы технологий. Разработка таблицы сравнительного анализа современных электронных технологий в образовании. |
| 1.3 | Тема 1.3. | Основы разработки онлан-курсов | Формулирования названия образовательной программы. Определение вида программы ДПО. Определение цели курса. Формирование паспорта компетенции. Формулирование названия 3 модулей. |
| 1.4 | Тема 1.4. | Основы использования цифровых инструментов работе педагога и бизнес-тренера. | Разработка презентации объёмом 5 сладов с заданными характеристиками и по определённой теме с помощью программы Canva, Представление табличной информации в форме инфографики с помощью онлайн-инструмента Easelly. |
| 1.5 | Тема 1.5. | Основы web-инжиниринга | Разработка одностраничного сайта с использованием онлайн-платформы Tilda Publishing. Организовать и провести обсуждение вопроса методом мозгового штурма по заданной теме с помощью платформы Miro. |
| 2.1 | Тема 2.1. | Основные функции и инструменты Moodle | Разработать в Genially «дорожную карту», в которой подробно отразить этапы разработки онлайн-курса в Moodle (с указанием элементов курса и их назначения). |
| 2.2 | Тема 2.2. | Основы работы в виртуальной образовательной среде Polleverywhere | Используя презентацию PowerPoint и Poll Everywhere организовать и провести в режиме реального времени дискуссию на тему «Варианты включения онлайн-ресурсов в обучающий курс» |
| 2.3 | Тема 2.3. | Создание обучающих игр с помощью LearningApps. | Разработать в пакете LearningApps интерактивные упражнения трех типов с элементами геймификации (например, кроссворд, упражнение по типу игры «Кто хочет стать миллионером», упражнение по типу игры «Виселица») |
| 2.4 | Тема 2.4. | Составление ментальных карт в Coggle, Bubbl, Mindomo | С помощью онлайн-инструмента для майндмэппинга разработать интеллект-карту для мозгового штурма по теме «Цифровой инструментарий и дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера» |
| 2.5 | Тема 2.5. | Основы администрирования в СДО Moodle | Разработать сценарий для настройки журнала оценок авторского курса. Результаты представить в виде интерактивной презентации (Canva) либо инфографики (Easelly) |
| 3 | Модуль 3 | Комплексная задача по разработке курса ДПО | Разработка прототипа электронного образовательного ресурса (36 ч. – 1 ЗЕ). Создание фонда оценочных средств в СДО. |

1. **Примеры контрольных заданий по модулям или всей образовательной программе**

**Пример практического задания по модулю**

Разработка прототипа ЭОР (онлайн-курса) по выбранной автором тематике.

В структуру прототипа ЭОР (онлайн-курса) рекомендуется включить:

* электронная лекция – 3шт.;
* видео-инструкция (превью ЭОР) - 1 шт.;
* элементы для совместной работы – 4 шт.;
* интерактивное упражнение – 3 шт.;
* чат-сессия 3 шт.;
* гиперссылка – 3 шт.;
* глоссарий (интерактивный) – 1 шт.;
* онлайн-опрос – 2 шт.;
* обратная связь – 1 шт.;
* тестирование (ФОС не менее 60 тестовых вопросов) – 1 шт.

Для разработки отдельных элементов ЭОР подобрать необходимый инструментарий из числа рассмотренных в рамках обучения.

Прототип ЭОР следует представить в виде одностраничного сайта (например, с использованием онлайн-платформы Tilda Publishing).

В сопроводительной документации к прототипу ЭОР необходимо подготовить:

* учебно-тематический план разрабатываемого ЭОР;
* сценарий для настройки журнала оценок авторского курса.

1. **Оценочные материалы по образовательной программе:**
   1. описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания;

Критерии оценивания форумов (обсуждение дискуссионных тем)

Участие в дискуссии оценивается в связи с проявленными навыками профессионального общения и аргументации собственной позиции. Оценка за форум выставляется по системе зачтено/не зачтено.

2. Методы проведения промежуточной аттестации:

компьютерное тестирование используется для промежуточной аттестации

Порядок проведения: тестирование проводится с личного компьютера, 15 тестовых вопросов по каждому модулю, 30 мин, количество попыток – 2 по каждому модулю.

Для получения зачета по модулю необходимо набрать не менее 65% от максимального количества баллов в любой попытке.

* 1. описание процедуры оценивания результатов обучения

До начала обучения проводится входное тестирование слушателей с целью определения их стартового уровня знаний и адаптации учебных материалов, исходя из результатов тестирования. Тест содержит 11 вопросов с тремя и более вариантами ответов, включая один верный.

Порядок проведения итоговой аттестации (зачет)

Итоговая аттестация имеет целью определить сформированность спланированных к освоению профессиональных компетенций.

Итоговая аттестация представляет собой прохождение итогового тестирования.

Порядок проведения: итоговая аттестация проводится с личного компьютера, в дистанционном формате.

Итоговый тест для каждого слушателя состоит из 20 вопросов. Тест считается выполненным, если даны правильные ответы на 10 и более вопросов.

Оценка выставляется по двухбалльной ("зачтено", "не зачтено") системе..

1. **Паспорт компетенций**

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

Планируемые результаты обучения 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.**

1. **Организационно-педагогические условия (применяемые при реализации программы)**
   1. *Кадровое обеспечение (данные о преподавателях)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  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 | Кириллов Андрей Владимирович | Высшая школа управления человеческим капиталом Финансового университета при Правительстве РФ  Директор  д-р ист. наук, профессор, | <http://www.fa.ru/dibo/hshr/Pages/PersonList.aspx> |  | получено согласии на обработку персональных данных |
| 2 | Зунина Наталия Викторовна | «БОСС. Кадровые системы»  Руководитель направления работы с вузами компании  канд. пед. наук |  |  | получено согласии на обработку персональных данных |
| 3 | Диденко Александр Сергеевич | Финансовый университет при Правительстве РФ  Директор по планированию и организации НИР  канд. экон. наук | <http://www.old.fa.ru/university/rectorate/Pages/didenko.aspx?PageView=Shared&InitialTabId=Ribbon.WebPartPage&VisibilityContext=WSSWebPartPage&> |  | получено согласии на обработку персональных данных |
| 4 | Бондалетов Валерий Викторович | РТУ МИРЭА Институт инновационных технологий и государственного управления (ИНТЕГУ), кафедра информационных технологий в государственном управлении (ИТГУ), доцент  канд. социолог. наук, доцент, |  |  | получено согласии на обработку персональных данных |

* 1. *Методическое обеспечение*
     1. *Образовательная программа рассчитана на 72 академических часа обучения и включает перечень учебных тем, тематику, виды занятий, предназначенных для повышения уровня знаний, совершенствования практических умений и навыков, необходимых для решения задач, предусмотренных программой обучения.*
     2. *Образовательная деятельность слушателей предусматривает следующие виды учебных занятий: видеолекции, практические и контрольно-проверочные занятия.*
     3. *Лекционный курс направлен на систематизирование основ теоретических знаний и передового практического опыта.*
     4. *На практических занятиях осуществляется анализ нормативных правовых актов и практических ситуаций, решение кейсов и практико-ориентированных заданий.*
  2. *Материально-техническое обеспечение*
     1. *Обучение слушателей проводится в системе дистанционного обучения Финуниверситета (СДО) через Интернет с рабочих мест или личных компьютеров слушателей.*
     2. *В рамках сопровождения процесса обучения Слушателей Финуниверситет:*

*- предоставляет логины и пароли для регистрации обучаемых и ответственных лиц Заказчика в СДО*

*- администрирует СДО;*

*- создает встроенную систему взаимодействия Слушателей в режиме реального времени посредством чатов и в асинхронном режиме посредством электронной почты и форумов;*

*- получает и анализирует результаты обучения Слушателей.*

* + 1. *Для реализации образовательного процесса необходимы технические средства обучения: персональный компьютер (с выходом в интернет), с офисными приложениями Microsoft Office (Word, Excel, Power Point), Adobe Flash Player; Adobe Reader*
  1. *Методы, формы и технологии*
     1. *Обучение проводится с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, реализуемых посредством информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном взаимодействии обучающихся и педагогических работников.*
     2. *Все слушатели программы получат на электронную почту информационные письма с логином, паролем для доступа к системе СДО, а также расписание проведения вебинаров и практических занятий.*
     3. *В период обучения всем слушателем будет доступна методическая, техническая и информационная поддержка в СДО, по электронной почте и в виде «горячей линии» по телефону.*
  2. *Перечень источников информационного сопровождения (учебная литература)*
     1. *Захарова, И.Г. Информационные технологии в образовании. - М.: Academia, 2016. - 543 c.*
     2. *Методика дистанционного обучения : учеб. пособие для вузов / М. Е. Вайндорф- Сысоева, Т. С. Грязнова, В. А. Шитова; под общ. ред. М. Е. Вайндорф-Сысоевой. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 194 с.*
     3. *Федотова, Е.Л., Федотов А.А. Информационные технологии в науке и образовании: Учебное пособие. - М.: Форум, 2018. - 256 c.*
     4. *Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для СПО / под ред. А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 208 с. — (Серия : Профессиональное образование*
     5. *Интернет-сервис по созданию мультимедийных интерактивных упражнений http://learningapps.org/*
     6. *Интернет-сервис по созданию мультимедийных, интерактивных презентаций и пр. ресурсов https://www.canva.com/*
     7. *Конструктор для создания курсов, тестов, тренажеров и видеолекций на основе Сервис поддержки PowerPoin iSpring Suite Max -https://www.ispring.ru/ispring-suite?utm\_expid=.PEo7AN8YQS2LEijbsGAelw.0&utm\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.ispring.ru%2Fispring-suite*
     8. *Методы, способы и приемы активного обучения [Электронный ресурс]. − Режим доступа: http://www.prepodi.ru/praktika-pedagoga/problem-obytenie/1170-metodu?showall=1*
     9. *Открытое образование. Открытый национальный образовательный портал https://openedu.ru/*
     10. *Портал «Гуманитарное образование» - http://www.humanities.edu.ru/*
     11. *Портал поддержки Mirapolis http://support.mirapolis.ru/mira-support/*
     12. *Просветительский медиа-проект об образовании, посвящённый самым актуальным и полезным концепциям, теориям и методикам, технологиям и исследованиям, продуктам и сервисам. https://newtonew.com*
     13. *Сервис для создания облака терминов - https://wordart.com/*
     14. *Сервис для создания облака терминов - https://wordart.com/*
     15. *Сервис по созданию ментальных карт - https://mindomo.com*
     16. *Сервисы для создания анимированного видео https://app.biteable.com/*
     17. *Сервисы для создания графического контента https://www.genial.ly/, https://www.canva.com/*
     18. *Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» http://shool-collection.edu.ru/*
     19. *Электронная библиотека учебников http://studentam.net/*
     20. *ГАРАНТ информационно-правовой портал: сайт. – URL: http://www.garant.ru/*
     21. *Европейская электронная библиотека Europeana http://www.europeana.eu/portal/*
     22. *Каталог электронных библиотек http://www.aonb.ru/iatp/guide/library.html*
     23. *Консультант Плюс. [Электронный ресурс]:официальный сайт / Компания Консультант Плюс. – URL : hpp//www.consultant.ru/?utm souree=sps?*
     24. *Федеральный портал «Российское образование» http://www.edu.ru/*
     25. *Программно-аппаратный комплекс Минтруда России, предназначенный для информирования всех заинтересованных организаций и граждан о реализации Плана разработки профессиональных стандартов. http://profstandart.rosmintrud.ru/*

1. **Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы**

Повышение квалификации трудоспособного населения по предлагаемой программе имеет актуальность, так как есть высокая востребованность в педагогах и бизнес-тренеров, компетентных в сфере цифрового дизайна и имеющих навыки применения цифрового инструментария.

Программа, рассчитанная на 72 академических часа обучения, включает в себя видео лекции, текстовые материалы и оценочные средства, практические и контрольные задания, что обеспечивает приобретение слушателями умений и навыков, необходимых для решения практических задач.

1. **Рекомендаций к программе от работодателей**:

Должны поступить сегодня

Поступили письма от корпоративного университета гидроэнергетики РусГидро, компании АО «БОСС. Кадровые системы», Совет по профессиональным квалификациям в области управления персоналом 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

1. **Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан** по итогам освоения образовательной программы

Сфера применения полученных знаний довольна широка. Это прежде всего школы лицеи, колледжи, организации высшего образование и дополнительного профессионального образования. Освоение компетенций заложенных в данной программе позволит выпускнику работать как самозанятый предоставля консалтинговые услуги в роли бизнес-тренера. При этом спрос на профессионалов значительно превышает предложение.

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели получения ПЦС** | |
| **текущий статус** | **цель** |
| **Трудоустройство** | |
| состоящий на учете в ЦЗ | трудоустроенный,  самозанятый (фриланс), ИП/бизнесмен |
| безработный |
| безработный по состоянию здоровья |
| **Развитие компетенций в текущей сфере занятости** | |
| работающий по найму в организации, на предприятии | сохранение текущего рабочего места |
| работающий по найму в организации, на предприятии | развитие профессиональных качеств |
| работающий по найму в организации, на предприятии | повышение заработной платы |
| работающий по найму в организации, на предприятии | карьерный рост |
| работающий по найму в организации, на предприятии | смена работы без изменения сферы профессиональной деятельности |
| временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | повышение уровня дохода |
| временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | сохранение и развитие квалификации |
| временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | смена вида профессиональной деятельности |
| **Переход в новую сферу занятости** | |
| освоение новой сферы занятости | самозанятый, ИП/бизнесмен, расширение кругозора |
| освоение смежных профессиональных областей | повышение уровня дохода, расширение профессиональной деятельности, карьерный рост |

1. **Дополнительная информация**
2. **Перечень приложений**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № Приложения | Название приложения | Место нахождения приложения | Примичание |
| 1 | Утвержденной рабочей программа | Программа ПК. pdf |  |
| 2 | Паспорт компетенций | Ниже по тексту |  |
| 3 | Цифровой след | Ниже по тексту |  |
| 4 | Фото Кириллова А.В. | Кириллов А.В.pdf |  |
| 5 | Фото Данильчико М.В. | Данильчико М.В.pdf |  |
| 6 | Фото Зуниной Н.В. | Зунина Н.В. pdf |  |
| 7 | Фото Бондалетова В.В. | Бондалетов В.В. pdf |  |
|  |  |  |  |

**Приложение 2**

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

дополнительная профессиональная образовательная программа повышения квалификации «Цифровой инструментарий и дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера»

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение

высшего образования

«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации» (Финансовый университет)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | Способность осуществлять разработку и формирование электронного образовательного ресурса с использованием цифровых инструментов для решения профессиональных задач педагога и бизнес-тренера. | |
| 2. | Указание типа компетенции | профессиональная | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность планировать учебный курс, разработка электронного образовательного ресурса и организация различных форм обучения в онлайн среде.  Знать:   * цифровые компетенции современного преподавателя и бизнес-тренера; * электронные технологии в образовании; * современные цифровые технологии, применяемые при разработке онлайн платформ; * цифровой инструментарий разработки электронных дидактических материалов. Сервисы Moodle, Canva, Easelly, Venngage, Bitеable, Genniall и др. * инструменты для интерактивной работы в виртуальной образовательной среде: Polleverywhere, Quizlet, Mindmeister и др. * специфику интернет-общения.   Уметь:   * подбирать и использовать информацию, необходимую для проектирования онлайн-образовательной среды; * планировать учебный курс с использованием элементов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий * разрабатывать электронный образовательный ресурс для онлайн-образовательной среды; * составлять ментальные карты в Coggle, Bubbl, Mindomo * организовывать взаимодействие в виртуальной образовательной среде (ВОС) и системе дистанционного обучения Moodle * организовывать различные формы дистанционного обучения (лекции, семинары, вебинары и пр.); * осуществлять администрирование онлайн-курса в СДО Moodle.   Владеть:   * навыками использования программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера; * методикой организации и использования различных элементов системы дистанционного обучения; * технологией планирования дистанционного курса. | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Уровни сформированности компетенции обучающегося | Индикаторы |
|  | Начальный уровень (Компетенция недостаточно развита. Частично проявляет навыки, входящие в состав компетенции. Пытается, стремится проявлять нужные навыки, понимает их необходимость, но у него не всегда получается) | Знает: дидактические основы проектирования содержания образовательного контента;  Умеет: использовать средства текстового редактора и табличного процессора на начальном уровне при решении прикладных задач, стоящих перед педагогом и бизнес-тренером.  Владеет: начальными навыками использования программного обеспечения Microsoft Office |
|  | Базовый уровень (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределённости сложности) | Знает: общие и специфические дидактические принципы деятельности педагога и бизнес-тренера;  Умеет: использовать основные цифровые инструменты, используемые в профессиональной деятельности преподавателя и бизнес-тренера.  Уверенно владеет: навыками работы с программным обеспечением при подготовке и проведении занятий на базе онлайн-платформы |
|  | Продвинутый (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности) | Знает: модели, цели и содержание дистанционного обучения  Умеет: самостоятельно выбирать нужный цифровой инструмент для эффективного ращения конкретных профессиональных образовательных задач в ходе профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера.  Владеет: навыками решения сложных задач по проектированию образовательной онлайн-среды. |
|  | Профессиональный (Владеет сложными навыками, создает новые решения для сложных проблем со многими взаимодействующими факторами, предлагает новые идеи и процессы, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности) | Знает: особенности современных цифровых технологий, при решении специфических задач в ходе деятельности педагога.  Умеет: применять цифровые инструменты для составления ментальные карты в Coggle, Bubbl, Mindomo, взаимодействие в виртуальной образовательной среде (ВОС) и системе дистанционного обучения Moodle  Владеет: навыками создания эксклюзивных методик разработки онлайн-образовательной среды. |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Компетенции цифровой грамотности | |
| 6. | Средства и технологии оценки | Тест | |

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

дополнительная профессиональная образовательная программа повышения квалификации «Цифровой инструментарий и дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера»

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение

высшего образования

«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации» (Финансовый университет)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | Способность осуществлять разработку дизайна и оформление онлайн-образовательной среды с использованием средств графической обработки изображения в интересах решения задач в ходе профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера. | |
| 2. | Указание типа компетенции | профессиональная | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность проектировать дизайна онлайн-образовательной среды с использованием современных цифровых инструментов.  Знать:   * технологии сбора и анализа информации для оформления онлайн-образовательной среды; * методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; * цифровой дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера. Основные инструменты дизайнера интерфейсов - Figma, Tilda Publishing, Photoshop, Miro, Trello и др; * основы психологии; * законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.   Уметь:   * подбирать и использовать информацию, необходимую для оформления онлайн-образовательной среды; * производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; * анализировать потребности и предпочтения потенциальных в интересах выбора дизайна онлайн-образовательной среды; * применять цифровые инструменты дизайна для оформления онлайн-образовательной среды.   Владеть:   * навыками использования программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера; * методиками разработки дизайна онлайн-образовательной среды. | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | Уровни сформированности компетенции обучающегося | Индикаторы |
|  | Начальный уровень (Компетенция недостаточно развита. Частично проявляет навыки, входящие в состав компетенции. Пытается, стремится проявлять нужные навыки, понимает их необходимость, но у него не всегда получается) | Знает: назначение и основные подходы при проектировании дизайна онлайн-образовательной среды;  Умеет: использовать средства графического дизайна начального уровня при решении прикладных задач, стоящих перед педагогом и бизнес-тренером.  Владеет: начальными навыками использования программного обеспечения Microsoft Office |
|  | Базовый уровень (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределённости сложности) | Знает: основные правила дизайна онлайн-образовательной среды;  Умеет: использовать современных инструментов графического дизайна среднего уровня при решении большинства прикладных задач.  Владеет: навыками работы с графическим программным обеспечением при решении прикладных задач профессиональной области педагога и бизнес тренера |
|  | Продвинутый (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности) | Знает: область применения, возможности и принципы применения цифровые инструменты дизайна для оформления онлайн-образовательной среды  современных ИКТ, применяемых при решении основных задач  бакалавриата.  Умеет: детализировать решение задач, использовать современные дизайна при решении прикладных задач педагога и бизнес-тренера.  Владеет: методологией применения программного обеспечения при разработке дизайна онлайн-образовательной среды. |
|  | Профессиональный (Владеет сложными навыками, создает новые решения для сложных проблем со многими взаимодействующими факторами, предлагает новые идеи и процессы, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности) | Знает: технологии сбора и анализа информации для оформления онлайн-образовательной среды, методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и цифровые инструменты дизайна.  Умеет: применять цифровые инструменты дизайна для оформления онлайн-образовательной среды на профессиональном уровне.  Владеет: навыками создания индивидуального дизайна онлайн-образовательной среды. |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Компетенции цифровой грамотности | |
| 6. | Средства и технологии оценки | Тест и практическое задание | |

Приложение 3

**Список элементов обязательного цифрового следа в рамках Конфигурации стандарта Цифрового Следа №1,**

**рекомендованной для программ ПЦС**

**«Цифровой инструментарий и дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера»**

1. Детальное описание программы обучения:
   1. Программа повышения квалификации «Инструменты и технологии моделирования и анализа больших данных»;
   2. Уровень сложности - базовый;
   3. общее описание программы (не менее 1000 символов);

Цель программы: повышение профессионального уровня научно-педагогических работников образовательных организаций и бизнес-тренеров, формирование у них компетенций в области цифрового инструментария и дизайна, включая различные варианты применения электронных образовательных ресурсов с учетом возможностей и особенностей электронной информационно-образовательной среды организации.

Образовательная программа предназначена для научно-педагогических работников организаций высшего образования, других образовательных организаций, бизнес-тренеров, специалистов по обучению персонала, сотрудников служб управления персоналом, административно-управленческого персонала организаций различных форм собственности и сфер деятельности, имеющих высшее образование и начальные навыки работы в цифровой среде.

Специалисты, владеющие цифровыми инструментами работ в современной образовательной среде востребованы в современном образовании, как в высшей школе, так и в системе корпоративного обучения:

По итогам обучения слушатели смогут: подбирать и использовать информацию, необходимую для проектирования онлайн-образовательной среды; планировать учебный курс с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий; разрабатывать электронный образовательный ресурс для онлайн-образовательной среды; организовывать взаимодействие в ВОС и системе дистанционного обучения Moodle и т.д.

* 1. описание планируемых результатов обучения в разрезе ЗУН (знание/осведомленность в областях; умение/способность к деятельности; навык/использование конкретных инструментов);

В результате изучения программы слушатели должны:

**а) знать:**

* технологии сбора и анализа информации для оформления онлайн-образовательной среды;
* методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
* цифровой дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера. Основные инструменты дизайнера интерфейсов - Figma, Tilda Publishing, Photoshop, Miro, Trello и др;
* основы психологии;
* законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.

**б) уметь:**

* подбирать и использовать информацию, необходимую для оформления онлайн-образовательной среды;
* производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
* анализировать потребности и предпочтения потенциальных в интересах выбора дизайна онлайн-образовательной среды;
* применять цифровые инструменты дизайна для оформления онлайн-образовательной среды.

**в) владеть:**

* навыками использования программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера;
* методиками разработки дизайна онлайн-образовательной среды.

1. Перечень модулей
   1. Модуль 1 «Основы электронного обучения и компьютерного дизайна. Использование цифрового инструментария при подготовке дидактических материалов»
      1. Цель модуля: обновление знаний о нормативных правовых и организационных положениях реализации программ обучения персонала в цифровом мире, совершенствование умений и навыков электронного обучения и компьютерного дизайна, использования цифрового инструментария при подготовке дидактических материалов.
      2. Планируемые образовательные результаты по модулю. В результате освоения модуля слушатели должны:

а) знать:

* цифровые компетенции современного преподавателя и бизнес-тренера;
* электронные технологии в образовании;
* современные цифровые технологии, применяемые при разработке онлайн платформ;

б) уметь:

* подбирать и использовать информацию, необходимую для проектирования онлайн-образовательной среды;
* планировать учебный курс с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий;

б) владеть:

* навыками использования программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера.
  + 1. Описание практического занятия.

Массовые открытые онлайн курсы (МООК): миссия, результаты и перспективы применения МООК. Феномен онлайн курсов. Интеллект-карта и структура онлайн курса. Создание курса шаг за шагом. Подготовка информации о курсе. Подготовка видео сюжетов и материалов к ним. Подготовка материалов для проверки успешности освоения онлайн курсов. Включение дополнительных материалов. Обсуждение на форуме. Модели применения онлайн курсов. Роль и функции тьютора. Жизненный цикл онлайн курса.

Сервис для создания облака терминов в СДО Moodle. Сервисы для создания графического контента (Canva, Easelly, Venngage). Сервисы для создания анимированного видео (Bitеable,...) Cервис для создания интерактивных инфографик, презентаций, диаграмм, постеров, на основе имеющихся шаблонов (Genniall)

Основные инструменты дизайнера интерфейсов - Figma, Tilda Publishing, Photoshop, Miro, Trello и др. Эстетика web-сайта. Инструменты по созданию впечатляющих презентаций и инфографики для недизайнеров. Цифровой маркетинг.

* 1. Модуль 2. Применение цифрового образовательного контента в ходе обучения и администрирование онлайн-курса.
     1. Цель модуля: овладение слушателями знаниями современных инновационных технологий организации обучения, умениями и навыками применения цифрового образовательного контента в ходе обучения и администрирование онлайн-курса.
     2. Планируемые образовательные результаты по модулю

В результате освоения модуля слушатели должны:

а) знать:

* цифровой дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера. Основные инструменты дизайнера интерфейсов - Figma, Tilda Publishing, Photoshop, Miro, Trello и др
* инструменты для интерактивной работы в виртуальной образовательной среде: Polleverywhere, Quizlet, Mindmeister и др.

б) уметь:

* разрабатывать электронный образовательный ресурс для онлайн-образовательной среды;
* составлять ментальные карты в Coggle, Bubbl, Mindomo.

в) владеть:

* навыками использования программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера.
  + 1. Описание практического занятия.

Особенности организации взаимодействия в виртуальной образовательной среде (ВОС). Варианты включения онлайн-курсов (ОК) в состав основных образовательных программ. Модели смешанного обучения. Особенности организации взаимодействия в СДО МУДЛ в синхронном и асинхронном режимах. Электронная лекция в СДО МУДЛ. Электронное задание в СДО МУДЛ (электронный практикум, электронная лабораторная работа). Технология вебинар. Возможности и особенности организации работы в системе Mirapolis. Электронный семинар в СДО МУДЛ. Элементы коммуникации в СДО МУДЛ (электронный форум, чат-сессия). Элементы Wiki, База данных, посещаемость и др. в СДО МУДЛ. Электронный тест в СДО МУДЛ. Плагин H5P в СДО МУДЛ. Элемент SCORM в СДО МУДЛ. Составление матрицы взаимодействия.

Видео-лекция Polleverywhere: интерактивное участие аудитории. Quizlet: создание учебных модулей. Mindmeister онлайн-инструмент для майндмэппинга, который позволяет захватывать, разрабатывать и делиться идеями визуально. Trello Организация совместной, проектной работы. Сервисы Google как площадка для создания образовательного пространства с выходом на совместную деятельность обучаемых. Организация эффективной совместной работы студентов с помощью MS Teams и инструментов Microsoft Office 365.

Составление ментальных карт в Coggle, Bubbl, Mindomo. Порядок и особенности контрольно-оценочной деятельности в рамках балльно-рейтинговой системы в электронной образовательной среде. Система показателей и критериев оценки выполнения форм самостоятельной работы в электронной образовательной среде.

* 1. Модуль 3. Проектная деятельность по разработке и цифровому дизайну элементов онлайн-курса, а также размещение их в электронной образовательной среде
     1. Цель модуля: совершенствование и получение новых знаний, умений и навыков в области проектной деятельности по разработке элементов онлайн-курса и размещение их в электронной образовательной среде
     2. Планируемые образовательные результаты по модулю

В результате освоения модуля слушатели должны:

а) знать:

* технологии сбора и анализа информации для оформления онлайн-образовательной среды;
* методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
* цифровой дизайн в профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера. Основные инструменты дизайнера интерфейсов - Figma, Tilda Publishing, Photoshop, Miro, Trello и др;
* основы психологии;
* законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.

б) уметь:

* подбирать и использовать информацию, необходимую для оформления онлайн-образовательной среды;
* производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
* анализировать потребности и предпочтения потенциальных в интересах выбора дизайна онлайн-образовательной среды;
* применять цифровые инструменты дизайна для оформления онлайн-образовательной среды.

в) владеть:

* навыками использования программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности педагога и бизнес-тренера;
* методиками разработки дизайна онлайн-образовательной среды.
  + 1. Описание практического занятия.

Составление учебно-тематического плана по формам образовательной деятельности и типам учебных занятий. Разработка и обновление учебно-методического обеспечения учебных курсов, предметов, дисциплин, в том числе оценочных средств для проверки результатов их освоения. Планирование занятий по учебным предметам, курсам, дисциплинам с применением ЭО и ДОТ. Разработка мероприятий по модернизации ЭОР и/или онлайн-курсов, обеспечивающих освоение учебного предмета, курса, дисциплины с применением ЭО и ДОТ. Разметка структуры онлайн-курса в СДО МУДЛ.

Включение в видеоряд фрагментов учебных и художественных фильмов, выступлений известных ученых, интервью с экспертами, мнений других преподавателей, демонстрационных моделей процессов и явлений (натурные, компьютерные, графические, анимационные), фотографий, иллюстраций, графиков, таблиц, диаграмм, цитат из текста, основных определений и понятий, формул и уравнений и т.п. Организация видеолекции. Методика изложения материала видеолекции. Запись, оформление и звуковое сопровождения видеолекции. Составление предварительного монтажного плана. Просмотр и отбор исходных видеофрагментов. 3. Импорт отобранных фрагментов в программу видеомонтажа. Работа с отобранными исходными фрагментами. Уточнение монтажного плана. Черновой монтаж. Контрольный просмотр. Устранение недостатков, выявленных при контрольном просмотре. Дидактические особенности элементов и сервисов СДО МУДЛ. Создание лекции, практикума, семинара и элементов коммуникации в СДО МУДЛ.

Создание теста в СДО МУДЛ. При разработке примера контрольно-измерительных материалов по разрабатываемой программе обучения выполнены следующие требования: каждое задание должно быть связано с проверкой конкретного трудового действия; обоснование правильных ответов должно осуществляться только ссылкой на нормативно-правовые документы федерального или международного уровня (при этом нужно указать конкретные статьи, пункты), организации, для который выполняются задания или на математические расчеты (сравнительный анализ); не употребляются слова «нельзя», «НЕ»; правильные ответы и дистракторы (дистрактор, от англ. distract – отвлекать - неправильный, но правдоподобный ответ в тестовых заданиях с выбором одного или нескольких правильных ответов) должны быть максимально похожи по формулировкам и по количеству слов; при выборе одного или нескольких правильных вариантов ответов, количество вариантов ответов должно быть не менее 4 и более (для одного правильного ответа – 4, для двух – 5 и т.д., т.е. количество дистракторов должно быть не менее 3-х); правильные ответы не должны угадываться не специалистом, или путем формальной логики; ответ: «Все варианты правильные (все методы могут быть применены и т.п.)» не допускается. При размещении в электронной образовательной среде контрольно-измерительных материалов следует использовать различные типы вопросов: множественный выбор, верно/неверно, на соответствие, числовой ответ, выбор пропущенных слов, вычисляемый и др.

1. Описание входной/итоговой диагностики Получателей - измерение соответствующих программе компетенций Получателей перед началом и по завершении обучения:
   1. До начала обучения проводится входное тестирование слушателей. Тест содержит 11 вопросов с тремя вариантами ответов, включая один верный.

После изучения программы повышения квалификации предусмотрена итоговая аттестация. Форма итоговой аттестации: зачет в форме тестирования. Итоговый тест для каждого слушателя состоит из 20 вопросов.

По окончании обучения каждый слушатель заполняет Анкету оценки обучения.

* 1. Входная диагностика не предполагает оценки. Входное тестирование слушателей проводится с целью определения их стартового уровня знаний и адаптации учебных материалов, исходя из результатов тестирования.

База вопросов для итоговой аттестации (тестирования) составляет 50. Итоговая аттестация считается успешно пройденной, если даны правильные ответы на 10 и более вопросов.

* 1. Входное тестирование слушателей проводится с целью определения их стартового уровня знаний и адаптации учебных материалов, исходя из результатов тестирования.

Оценка итоговой аттестации выставляется по двухбалльной ("зачтено", "не зачтено") системе.

В итоговую аттестацию входят вопросы, используемые во входной диагностике. Сравнение результатов по совпадающим вопросам входной и итоговой диагностики даст оценку уровня приобретенных знаний.

* 1. Вопросы для итоговой аттестации (тестирования) готовятся по всему учебному курсу и соответствуют темам, рассмотренным в рамках учебной программы.

Способ аттестации разработан с учетом последующей возможности сопоставления полученных данных входной/итоговой диагностики.

Проверка валидности контрольно-измерительного материала (КИМа), используемого для входной/выходной диагностики проводилась методом повторного тестирования на фокус-группе.

1. Оценка Получателей при прохождении образовательных программ:
   1. результаты входного/выходного тестирования Получателей

с указанием:

* 1. идентификатора Получателя (помимо ФИО);
  2. оценки результата в соответствии с указанными критериями;
  3. соответствия/несоответствия результата входной/выходной диагностики требуемому уровню для вхождения в программу /аттестации по программе.

1. Оценка результатов деятельности Получателей с указанием:
   1. идентификатора Получателя (помимо ФИО);
   2. ссылки на модуль и задачу, в рамках которой осуществлялась деятельность;
   3. оценки результата в соответствии с указанными критериями;
   4. соответствия/несоответствия предполагаемому образовательному результату.