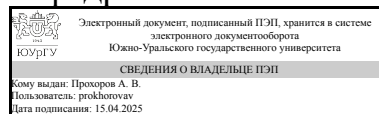


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



А. В. Прохоров

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П0.03 Проектирование виртуальной среды образовательной деятельности

для направления 44.03.01 Педагогическое образование

уровень Бакалавриат

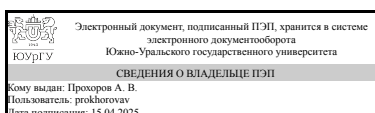
профиль подготовки Современные образовательные технологии

форма обучения заочная

кафедра-разработчик Современные образовательные технологии

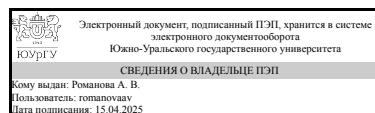
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, утверждённым приказом Минобрнауки от 22.02.2018 № 121

Зав.кафедрой разработчика,
к.техн.н., доц.



А. В. Прохоров

Разработчик программы,
к.пед.н., доц., доцент



А. В. Романова

1. Цели и задачи дисциплины

Цели и задачи освоения дисциплины: формирование у бакалавров профессиональных компетенций оперирования базовыми теоретическими знаниями о технологиях моделирования и проектирования виртуальной образовательной среды и применения их в профессиональной деятельности бакалавра педагогического образования. Основными задачами курса является: - проблемы педагогического проектирования; - представления о видах, этапах педагогического проектирования; - навыков работы с литературными и источниками, и Интернет-ресурсами при работе над проектом педагогического процесса, ситуации и их презентацией.

Краткое содержание дисциплины

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	Знает: о сущности педагогического проектирования в образовании и его фундаментальных теоретических положениях; Умеет: анализировать, проектировать, оценивать и корректировать процесс организации взаимодействия с воспитанниками, коллегами, родителями, с социальными партнерами, в том числе с иностранными, поиску новых социальных партнеров, включению во взаимодействие с социальными партнерами обучающихся; Имеет практический опыт: проектирования содержания образовательных программ в условиях инновационных процессов

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Практикум по виду профессиональной деятельности, Цифровое сопровождение образовательного процесса, Технологии создания видео и анимированных объектов и их использования в образовательном процессе, Геймификация в образовательном процессе, Smart-технологии обучения, Информационные технологии в педагогической деятельности, Методика формирования навыков самостоятельной работы обучающихся	Производственная практика (преддипломная) (9 семестр)

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Технологии создания видео и анимированных объектов и их использования в образовательном процессе	Знает: современное состояние технологий создания видео и анимированных объектов Умеет: Имеет практический опыт: монтажа видео: обрезание, склейка, наложение звуковой дорожки, создания анимированных объектов на примере модели Солнечной системы
Практикум по виду профессиональной деятельности	Знает: основное содержание учебной дисциплины в объеме, необходимом для владения аппаратом методики ее преподавания; требования образовательных стандартов, основы теории и методику преподавания учебного предмета, основные методы и технологии обучения и диагностики, теоретико-методологические основы разработки современных методов диагностирования достижений обучающихся в теории и практике; методы и технологии обучения и особенности их реализации, основы современной диагностики и оценивания достижений обучающихся Умеет: организовывать образовательный процесс в соответствии с требованиями образовательных стандартов, использовать в процессе обучения современные методики и педагогические технологии; в зависимости от возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, применять современные методики и технологии для организации образовательной деятельности; использовать методики диагностики для оценки качества образовательного процесса; применять современные методики и технологии для организации обучения и диагностики его результатов Имеет практический опыт: разработки и осуществления учебно-воспитательного процесса в образовательном учреждении, использования общих методов и технологий обучения и воспитания; диагностики; выбора, обоснования и использования образовательных технологий под конкретную дидактическую цель; разработки и осуществления учебно-воспитательного процесса
Методика формирования навыков самостоятельной работы обучающихся	Знает: основные принципы организации и виды самостоятельной работы в современной системе образования, роль и функции самостоятельной работы в учебном процессе, общие принципы и методы работы с информационными источниками Умеет: находить и использовать информационные источники различных видов, грамотно строить устную и письменную речь, эффективно готовиться к различным формам

	контроля, используя при этом навыки психологической саморегуляции Имеет практический опыт: работы с информационными источниками и навыками создания вторичных текстов, навыками работы в команде при осуществлении самостоятельной работы, навыками публичного выступления написания и защиты творческих письменных работ
Цифровое сопровождение образовательного процесса	Знает: основные понятия теории информатизации общества, сущностные характеристики информатизации образования, информационной культуры, типологию и особенности информационных технологий в образовании, дидактические требования к созданию и применению электронных образовательных ресурсов; возможности практической реализации обучения, ориентированного на развитие личности ученика, в условиях использования информационных технологий; Умеет: Имеет практический опыт:
Геймификация в образовательном процессе	Знает: Основные понятия и инструменты геймификации, алгоритм и правила применения геймификации в образовании Умеет: Проектировать сценарии учебных и внеучебных занятий с применением геймификации, применять геймификацию при организации электронного обучения Имеет практический опыт: Применения методики использования геймификации; выбора компонентов для конструирования геймифицированной системы обучения и прогнозирования ее эффективности
Smart-технологии обучения	Знает: Умеет: подбирать необходимый инструментарий под конкретную образовательную задачу Имеет практический опыт: проектирования учебного процесса под конкретную образовательную задачу
Информационные технологии в педагогической деятельности	Знает: Принципы формирования запросов в поисковых машинах Интернет, основные способы создания и редактирования онлайн и оффлайн контента, основы авторского права Умеет: Определять качество и актуальность информации, полученной из сети Интернет, представлять информацию в электронной форме, размещать её на электронных площадках, создавать обучающий контент с использованием облачных технологий Имеет практический опыт: Поиска материала на заданную тему и оформления его в виде презентации, использования облачных технологий для размещения обучающего материала

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч., 26,5 ч. контактной работы с применением дистанционных образовательных технологий

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам
		в часах
		Номер семестра
		8
Общая трудоёмкость дисциплины	144	144
<i>Аудиторные занятия:</i>	16	16
Лекции (Л)	8	8
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	8	8
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	117,5	117,5
Выполнение заданий	90	90
Подготовка к зачету	27,5	27,5
Консультации и промежуточная аттестация	10,5	10,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	экзамен

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ВИРТУАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ И ОСНОВАНИЯХ ЕЕ ПРОЕКТИРОВАНИЯ	4	2	2	0
2	ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВИРТУАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ	4	2	2	0
3	ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВИРТУАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ	8	4	4	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Задачи проектирования образования. Образовательные результаты. Виды образовательных результатов. Подход знаний, умений, навыков. Компетентностный подход. Причины его возникновения. Модели компетенций. Формирование компетенций в образовательных модулях. Виды образовательных модулей. Образовательный контент. Виды образовательных технологий. Оценка образовательных результатов. Виды оценок. Модели обучающегося. Индивидуализация образования. Индивидуальная образовательная траектория	2
2	2	Графы в образовательной деятельности. Анализ характеристик графов. Модели данных в образовании. Реляционная, документоориентированная и графовая модели баз данных в образовательных системах. Базы знаний в образовании. Онтологии. Инструменты анализа текстов. Модели рекомендаций в образовательных системах. Коллаборативная фильтрация. Меры сходства и различия. Конечно-автоматные модели в моделировании	2

		образовательного процесса.	
3	3	Многообразие субъектов проектной деятельности. Проблема организации совокупного субъекта. Объекты проектирования и специфика предмета проектной деятельности. Требования к участникам проектирования. Особенности проектного мышления. Особенности поведения и системы отношений участников проектирования. Обучение проектной деятельности.	4

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Понятие цифровизации образования. Виды информационных систем в образовании. Системы управления обучением. Обучающие системы. Системы планирования образования. Системы генерации и управления расписанием. Платформы онлайн-обучения. Массовые онлайн курсы. Системы формирования портфолио достижений. Тестирующие системы. Агентные системы в образовании. Интеллектуальные агенты. Системы аналитики в образовании. Концепция Smart University и ее компоненты.	2
2	2	Основные понятия педагогического проектирования. Педагогический проект. Соотношение понятий "проектный", "проектировочный" применительно к сфере образования. Соотношение понятий проектирование, прогнозирование, конструирование, моделирование. Проектная культура. Педагогическая сущность проектирования. Функции проектной деятельности и виды педагогического проектирования. Уровни педагогического проектирования. Принципы педагогического проектирования. Логика организации проектной деятельности. Этапы проектирования. Предпроектный этап: диагностика ситуации, проблематизация, концептуализация, выбор формата проекта. Программирование и планирование хода проекта. Этап реализации проекта. Рефлексивный и послепроектный этапы.	2
3	3	Методический конструктор по проектированию различных образовательных программ внеурочной деятельности. Виды и направления внеучебной деятельности школьников. Формы организации внеучебной воспитательной деятельности школьников. Инновационные технологии, применяемые во внеучебной воспитательной деятельности: общие, функциональные и дифференцированные.	4

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Выполнение заданий	ЭУМЛ осн. № 1,2 доп. №3, 4	8	90
Подготовка к зачету	ЭУМЛ осн. № 1,2 доп. №3, 4	8	27,5

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	8	Текущий контроль	1	1	3	Студент проходит процедуру идентификации на портале «Электронный ЮУрГУ» и заходит в курс "Проектирование виртуальной среды образовательной деятельности" Выполняет прикрепленное задание - дает развернутые ответы на вопросы. Максимальная оценка — 5 баллов. Критерии оценивания - учтены все требования к оформлению- 2 балла, высказано собственное мнение 2 балла, приведены доводы, оформлено заключение - 1 балл 0 - задание не выполнено	экзамен
2	8	Текущий контроль	2	1	5	Студент проходит процедуру идентификации на портале «Электронный ЮУрГУ» и заходит в курс "Проектирование виртуальной среды образовательной деятельности" Выполняет прикрепленное задание - дает развернутые ответы на вопросы. Максимальная оценка — 5 баллов. Критерии оценивания - учтены все требования к оформлению- 2 балла, высказано собственное мнение 2 балла, приведены доводы, оформлено заключение - 1 балл 0 - задание не выполнено	экзамен
3	8	Текущий контроль	3	1	5	Студент проходит процедуру идентификации на портале «Электронный ЮУрГУ» и заходит в курс "Проектирование виртуальной среды образовательной деятельности" Выполняет прикрепленное задание - дает развернутые ответы на вопросы. Максимальная оценка — 5 баллов. Критерии оценивания - учтены все требования к оформлению- 2 балла, высказано собственное мнение 2 балла, приведены доводы, оформлено заключение - 1 балл 0 - задание не выполнено	экзамен
4	8	Промежуточная аттестация	4	-	5	Студент проходит процедуру идентификации на портале «Электронный ЮУрГУ» и заходит в курс	экзамен

						"Проектирование виртуальной среды образовательной деятельности" Выполняет прикрепленное задание - дает развернутые ответы на вопросы. Максимальная оценка — 5 баллов. Критерии оценивания - учтены все требования к оформлению- 2 балла, высказано собственное мнение 2 балла, приведены доводы, оформлено заключение - 1 балл 0 - задание не выполнено	
--	--	--	--	--	--	---	--

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
экзамен	Выполнение тестового задания осуществляется на портале «Электронный ЮУрГУ» (https://edu.susu.ru). Студенту предоставляется 2 попытки с ограничением по времени для прохождения каждого теста. Метод оценивания – высшая оценка по итогам всех попыток. В случае, если студент набирает менее 60% баллов, по его просьбе преподаватель предоставляет дополнительные попытки.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ			
		1	2	3	4
ПК-2	Знает: о сущности педагогического проектирования в образовании и его фундаментальных теоретических положениях;	+	+	+	+
ПК-2	Умеет: анализировать, проектировать, оценивать и корректировать процесс организации взаимодействия с воспитанниками, коллегами, родителями, с социальными партнерами, в том числе с иностранными, поиску новых социальных партнеров, включению во взаимодействие с социальными партнерами обучающихся;	+	+	+	+
ПК-2	Имеет практический опыт: проектирования содержания образовательных программ в условиях инновационных процессов	+	+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

Не предусмотрена

б) дополнительная литература:

Не предусмотрена

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1.

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1.

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	ЭБС издательства Лань	Марголис, А. А. Профессиональный стандарт педагога: разработка и использование в России и за рубежом : учебное пособие / А. А. Марголис. — Москва : МГППУ, 2019. — 240 с. https://e.lanbook.com/book/340874
2	Основная литература	ЭБС издательства Лань	Проектирование безопасной профессионально-образовательной среды в условиях внедрения национальной системы учительского роста : учебное пособие / Н. И. Джегутанова, А. Л. Кobleва, А. В. Морозова [и др.] ; под редакцией А. В. Шумаковой. — Ставрополь : СГПИ, 2020. — 144 с. — ISBN 978-5-6045560-0-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/193063
3	Дополнительная литература	ЭБС издательства Лань	Потемкина, Т. В. Педагогическое проектирование в цифровой образовательной среде : учебное пособие / Т. В. Потемкина. — Москва : МИСИС, 2021. — 72 с. https://e.lanbook.com/book/178102

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Office(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	118а (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»; Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт. Microsoft – Windows (бессрочно), Microsoft-Office (бессрочно)
Самостоятельная работа студента	118а (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»; Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz,

		8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт. Microsoft – Windows (бессрочно), Microsoft-Office (бессрочно)
Лекции	118a (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»; Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт. Microsoft – Windows (бессрочно), Microsoft-Office (бессрочно)