СОГЛАСОВАНО
Директор Общества с ограниченной ответственностью
«Лаборатория мультимедиа»
_____В.П.Леонтьев
«16» июня 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«Педагогический дизайн в электронном обучении»

г. Ярославль

Программа рассмотрена и одобрена на методическом совете ООО «Лаборатория мультимедиа» 16.06.2023 г.

Содержание

1. **Пояснительная записка.** 3
2. **Учебно-тематический план** 5
3. **Содержание тем** 6

1. Пояснительная записка.

1.1. Нормативная правовая основа разработки программы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 1 июля 2013 г. N 499 г. Москва "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам"
- Приказ Минобрнауки России от 09.01.2014 № 2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

1.2. Программа направлена на овладение принципами и технологиями педагогического дизайна в электронном обучении в рамках совершенствования и (или) получения компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышения профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

1.3. Цель и задачи обучения:

Цель – совершенствование профессиональных компетенций в области педагогического дизайна в электронном обучении

Задачи обучения:

- Представить способы анализа целевой аудитории и подготовки к работе над сценарием электронного курса;
- Ознакомить с бизнес-процессом разработки электронного курса;
- Научить применять принципы оптимизации и структурирования текста;
- Научить проектировать видео-контент в учебных целях;
- Научить составлять практические задания и тестирования для электронного курса, в соответствии с его целями;
- Представить техники геймификации обучения, опробовать их на практике.
- Ознакомить с особенностями работы с графическим редактором Figma при создании сценария электронного курса.

1.4. Категория слушателей: к освоению Программы допускаются:

— лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование;

— лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

программа рекомендована педагогическим работникам и методистам, причастным к созданию электронного обучения.

Периодичность обучения: требования к периодичности обучения не применяются.

Длительность учебного часа: 45 минут

Форма обучения: дистанционная

Формы контроля знаний:
Текущий контроль (ТК) – тестовые задания, практические задания открытого типа;
Итоговый контроль – дипломный проект (сценарий электронного курса).

Содержание оценочных материалов определяется Организацией самостоятельно, с учетом положений законодательства об образовании.

Особенности организации образовательного процесса: Программа «Педагогический дизайн в электронном обучении» реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием платформы для дистанционного обучения и удаленной проверки знаний «Box Battle» (https://school.boxbattle.ru/) и других ресурсов, регламентированных локальными актами ООО «Лаборатория мультимедиа».

Для организации дистанционного обучения используются специализированные программные ресурсы, информационно-образовательные среды, технологические платформы и различные виды телекоммуникаций. Под технологической платформой дистанционного обучения (ЭСДО) понимается совокупность программно-технических средств, направленных на предоставление услуг дистанционного обучения, включая администрирование учебных процедур и проведение учебного процесса на расстоянии.

Образовательная программа обладает следующими свойствами: интерактивностью, гипертекстуальностью и мультимедийностью.

При реализации образовательной программы с применением исключительно электронного обучения Общество использует специализированную дистанционную платформу – электронную систему дистанционного обучения (ЭСДО), реализованную как клиент-серверное приложение, обеспечивающую

освоение обучающимися образовательных программ независимо от их места нахождения, а также электронную библиотеку образовательных ресурсов (курсов) ООО «Лабмедиа». Доступ в ЭСДО является персонализированным (обучающийся имеет персональный логин и пароль), имеет единую точку входа и обеспечивается непрерывно – в круглосуточном режиме – из любого места подключения к сети Интернет возможность для взаимодействия участников образовательного процесса. ЭСДО обеспечивает защиту персональных данных, надежность и сохранность информации. Канал доступа к информационным сервисам ЭСДО и программно-аппаратный комплекс, обеспечивающий функционирование ЭСДО, позволяет организовать одновременную работу всех обучающихся.

При успешном прохождении обучения слушателям выдается свидетельство о повышение квалификации установленного образца.

2. Учебно-тематический план

2.1. Распределение часов по темам дисциплины

Количество учебных часов по дисциплине, виды учебных занятий и формы аттестации и контроля знаний представлены в таблице:

	Наименование разделов и тем	**Всего, час**	**В том числе:**		**Форма контроля**
			Теоретическая часть	**Практика, самостоятельная работа**	
1.	Введение: педагогический дизайн в электронном обучении	7	3	4	ТК
2.	Подготовка к работе над сценарием	5	3	2	ТК
3.	Принципы работы с текстом	6	3	4	ТК
4.	Дизайн и иллюстрации в электронном обучении	3	2	1	ТК
5.	Видео как инструмент обучения и донесения смыслов	6	2	4	ТК
6.	Практические задания в электронном обучении	8	3	5	ТК

7.	Игровые механики в электронном обучении	8	5	3	ТК
8.	Принципы создания сценария электронного курса	6	2	4	ТК
9.	Основы работы с Figma как инструментом создания сценария электронного курса	8	3	5	ТК
10.	Итоговый проект: создание сценария электронного курса в Figma	15	3	12	Итоговый контроль
	Итого	**72**	**29**	**43**	

3. Содержание тем

Тема 1. Введение: педагогический дизайн в электронном обучении

1.1. О профессии педагогического дизайнера:
- Определение педагогического дизайна;
- Задачи педагогического дизайнера;
- Компетенции педагогического дизайнера.

1.2. Электронные курсы и системы дистанционного обучения:
- Определение электронного курса;
- Какие задачи решают электронные курсы;
- Типология курсов в соответствии с задачами, которые они решают;
- Особенности и задачи формата SCORM в электронном обучении;
- Стандарты электронного обучения;
- Определение и задачи системы дистанционного обучения.

1.3. Возможности работы с данными в электронном обучении:
- Необходимость аналитики в обучении;
- Базовые метрики для аналитики обучения;
- Дополнительные метрики обучения на основе трекинговых систем;
- «Научный подход» к аналитике обучения: обзор исследований.

1.4. Бизнес-процесс разработки электронного курса:
- Этапы бизнес-процесса разработки курса;

- Особенности формата SCORM в электронном обучении;
- Какие задачи решают электронные курсы;
- Включенность педагогического дизайнера в процесс разработки курса.

Тема 2. Подготовка к работе над сценарием

2.1. Исследование целевой аудитории:
- Определение целевой аудитории обучающего продукта;
- Подходы к исследованию целевой аудитории электронного курса.

2.2. Основы целеполагания в педагогическом дизайне:
- Бизнес-цели электронного обучения;
- Образовательные цели электронного обучения;
- Инструменты целеполагания: модель SMART и таксономия Блума.

2.3. Работа с техническим заданием и исходными материалами:
- Определение технического задания;
- Разделы технического задания, на которых должен сфокусироваться педагогический дизайнер;
- Особенности анализа исходных материалов для создания электронного курса.

Тема 3. Принципы работы с текстом

3.1. Разбор распространённых ошибок при работе с текстом
3.2. Правила информационного стиля
3.3. Различные типы представления материала

Тема 4. Дизайн и иллюстрации в электронном обучении

4.1. Изображения в электронном курсе
- Роль изображений в электронном обучении;
- Стили иллюстраций в электронном обучении;
- Особенности постановки задач иллюстратору.

4.2. Дизайн электронных курсов
- Роль дизайна в электронном обучении;
- Особенности постановки задач дизайнеру.

Тема 5. Видео как инструмент обучения и донесения смысла

5.1. Технологии видеопроизводства для обучения

- Виды и процесс видеосъемки;
- Процесс производства анимации;
- Моушндизайн – анимация неодушевленных объектов;
- Скринкаст – запись действий на экране.

5.2. Работа спикера перед камерой:

- Написание сценария;
- Световые схемы;
- Постановка кадра;
- Подбор фона;
- Подготовка звукозаписи;
- Работа с суфлером.

5.3. Этап постобработки отснятого материала

- Правила монтажа материала;
- Монтаж в программе КапКат;
- Добавление титров;
- Сохранение видеофайла.

Тема 6. Практические задания в электронном обучении

6.1. Практика в электронном курсе

- Задачи практических заданий в электронном обучении;
- Виды и особенности практических заданий в электронном курс;
- Составляющие практики и обратная связь.

6.2. Тестирование в электронном курсе

- Роль дизайна в электронном обучении;
- Метод проблемного вопроса;
- Особенности составления тестовых вопросов.

Тема 7. Игровые механики в электронном обучении.

7.1. Игра и геймификация: основные понятия

- Понятие игры;
- Правила игры. Геймплей.
- Сеттинг.

7.2. Мотивационный дизайн.

- Стимулы мотивации.

- Концепция вызова для вовлечения в обучение.

7.3. Игровые элементы в электронных курсах

- Достижения;
- Нарратив;
- Сеттинг;
- Карта курса;
- Интерактивный дизайн;
- Викторины;
- Разные концовки;
- «Пасхалки».

Тема 8. Принципы создания сценария электронного курса

8.1. Интерфейс электронного курса

- Какие особенности интерфейса электронного курса следует учитывать при разработке сценария;
- Виды и особенности практических заданий в электронном курс;
- Составляющие практики и обратная связь.

8.2. Особенности постановки задач разработчику электронного курса

Тема 9. Основы работы с Figma как инструментом создания сценария электронного курса

9.1. Начало работы и обзор интерфейса Figma
9.2. Основные операции в Figma, которые применяются при создании сценария электронного курса
9.3. Шаблонные элементы для создания сценария

Тема 10. Итоговый проект: создание сценария электронного курса в Figma

10.1. Критерии оценки проекта
10.2. Особенности презентации сценария электронного курса
10.3. Публичное выступление с защитой проекта

ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ

№ п/п	Номера листов				Номер документа	Подпись	Дата	Срок ведения изменения
	измененных	замененных	новых	аннулированных				