

# Паспорт и программа формирования компетенции

Направление 44.04.01 «Педагогическое образование»  
Магистерская программа «Технологии обучения в цифровой образовательной среде»

## 1. Паспорт компетенции

### 1.1. Формулировка компетенции

Выпускник, освоивший основную профессиональную образовательную программу, должен обладать компетенцией:

<b>ПКР-1</b>	способен к осуществлению профессионального саморазвития и личностного роста в цифровой образовательной среде
--------------	--

### 1.2. Место компетенции в совокупном ожидаемом результате обучения

Компетенция относится к блоку `{!404_DOCXTemplate_cmp_unit}` компетенций и является обязательной для всех выпускников в соответствии с требованиями ОПОП.

### 1.3. Структура компетенции

Структура компетенции в терминах «знать», «уметь», «владеть»

#### *знать*

- инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде;
- виды онлайн курсов и основные средства их разработки;
- основные направления геймификации в обучении;
- распространенные в образовательном пространстве визуальные среды для разработки компьютерных игр для обучения;
- основные сервисы сети Интернет для создания образовательного контента и их образовательный потенциал;
- основные возможности сетевых сервисов Интернета для реализации прямого и удалённого взаимодействия участников образовательного процесса;
- особенности современных технологий дистанционного (онлайн) обучения при организации учебно-воспитательного процесса; нормативно-правовые основы дистанционного образования; этапы разработки и внедрения онлайн-курса;
- основы разработки программы, содержания онлайн-курса;
- организационные принципы построения цифровой образовательной среды;
- основные средства для разработки онлайн курсов и виртуальных образовательных площадок;
- основные возможности виртуальной реальности для проведения видеоконференций;
- состав и принципы деятельности профессиональных сетевых сообществ;
- состав и способы использования интернет-платформ для деятельности сетевых сообществ;
- методологию проведения научных экспериментов;
- готовить материалы выступлений по результатам научно-исследовательской работы;

#### *уметь*

- анализировать и оценивать инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде;
- использовать образовательные онлайн-платформы для создания и применения в учебном процессе онлайн-курсов;
- использовать визуальные среды для разработки образовательных компьютерных игр;
- использовать инструменты онлайн сервисов сети Интернет в образовательном процессе;

- анализировать возможности сетевых сервисов для организации онлайн-обучения;
- определять место онлайн-курсов в структуре современного образовательного пространства;
- использовать основные инструменты создания онлайн-курсов; разрабатывать учебно-методические материалы для организации онлайн-курсов; разрабатывать программу, содержания онлайн-курса;
- анализировать и оценивать современные цифровые технологии и инструменты учителя;
- использовать современные онлайн платформы для создания цифровых учебных материалов;
- разрабатывать цифровой учебный контент с использованием элементов виртуальной, дополненной и смешанной реальности;
- использовать инструменты сообществ для доступа к ресурсам и осуществления своей деятельности;
- создавать ресурсы для организации деятельности сетевых сообществ;

#### **владеть**

- опытом анализа и оценки инновационных подходов к обучению в цифровой образовательной среде;
- опытом использования образовательных онлайн-платформ для создания и применения в учебном процессе онлайн курсов;
- опытом создания и использования образовательных компьютерных игр в визуальных средах;
- опытом создания совместного сетевого продукта с распределенными участниками;
- алгоритмом разработки онлайн-курса;
- опытом анализа и оценки современных цифровых технологий и инструментов учителя;
- опытом создания и использования в учебном процессе виртуальных образовательных площадок и онлайн курсов;
- опытом работы с сетевых сообществах Интернета профессиональной направленности;
- опытом планирование и проведение собственного научного эксперимента;
- опытом внедрения собственной разработки в практику работы образовательной организации;
- опытом публичных выступления с результатами собственного исследования.

### **1.4. Планируемые уровни сформированности компетенции**

<b>№ п/п</b>	<b>Уровни сформированности компетенции</b>	<b>Основные признаки уровня</b>
1	<b><i>Пороговый (базовый) уровень</i></b> (обязательный по отношению ко всем выпускникам к моменту завершения ими обучения по ООП)	Знает пути и способы реализации профессионального саморазвития и личностного роста в цифровой образовательной среде
2	<b><i>Повышенный (продвинутый) уровень</i></b> (превосходит «пороговый (базовый) уровень» по одному или нескольким существенным признакам)	Умеет находить и применять ресурсы цифровой образовательной среды для повышения квалификации и профессионального роста педагога
3	<b><i>Высокий (превосходный) уровень</i></b> (превосходит пороговый уровень по всем существенным признакам,	Владеет опытом осуществления профессионального саморазвития и личностного роста педагога в цифровой образовательной среде.

	предполагает максимально возможную выраженность компетенции)	
--	--	--

## 2. Программа формирования компетенции

### 2.1. Содержание, формы и методы формирования компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Содержание образования в терминах «знать», «уметь», «владеть»	Формы и методы
1	Инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде</li> <li>– виды онлайн курсов и основные средства их разработки</li> <li>– основные направления геймификации в обучении</li> <li>– распространенные в образовательном пространстве визуальные среды для разработки компьютерных игр для обучения</li> <li>– основные сервисы сети Интернет для создания образовательного контента и их образовательный потенциал</li> <li>– основные возможности сетевых сервисов Интернета для реализации прямого и удалённого взаимодействия участников образовательного процесса</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– анализировать и оценивать инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде</li> <li>– использовать образовательные онлайн-платформы для создания и применения в учебном процессе онлайн-курсов</li> <li>– использовать визуальные среды для разработки образовательных компьютерных игр</li> <li>– использовать инструменты онлайн сервисов сети Интернет в образовательном процессе</li> <li>– анализировать возможности сетевых сервисов для организации онлайн-обучения</li> </ul> <p>владеть:</p>	практические занятия

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– опытом анализа и оценки инновационных подходов к обучению в цифровой образовательной среде</li> <li>– опытом использования образовательных онлайн-платформ для создания и применения в учебном процессе онлайн курсов</li> <li>– опытом создания и использования образовательных компьютерных игр в визуальных средах</li> <li>– опытом создания совместного сетевого продукта с распределенными участниками</li> </ul>	
2	Онлайн-курсы предметно-методической подготовки педагога	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– особенности современных технологий дистанционного (онлайн) обучения при организации учебно-воспитательного процесса;</li> <li>нормативно-правовые основы дистанционного образования;</li> <li>этапы разработки и внедрения онлайн-курса</li> <li>– основы разработки программы, содержания онлайн-курса</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– определять место онлайн-курсов в структуре современного образовательного пространства</li> <li>– использовать основные инструменты создания онлайн-курсов; разрабатывать учебно-методические материалы для организации онлайн-курсов;</li> <li>разрабатывать программу, содержания онлайн-курса</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– алгоритмом разработки онлайн-курса</li> </ul>	лабораторные работы, практические занятия
3	Перспективные технологии цифровой образовательной среды	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– организационные принципы построения цифровой образовательной среды</li> <li>– основные средства для разработки онлайн курсов и виртуальных образовательных площадок</li> <li>– основные направления геймификации в обучении</li> <li>– распространенные в образовательном пространстве</li> </ul>	практические занятия

		<p>визуальные среды для разработки компьютерных игр для обучения</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные возможности виртуальной реальности для проведения видеоконференций</li> <li>– основные сервисы сети Интернет для создания образовательного контента и их образовательный потенциал</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– анализировать и оценивать современные цифровые технологии и инструменты учителя</li> <li>– использовать современные онлайн платформы для создания цифровых учебных материалов</li> <li>– использовать визуальные среды для разработки образовательных компьютерных игр</li> <li>– разрабатывать цифровой учебный контент с использованием элементов виртуальной, дополненной и смешанной реальности</li> <li>– использовать инструменты онлайн сервисов сети Интернет в образовательном процессе</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– опытом анализа и оценки современных цифровых технологий и инструментов учителя</li> <li>– опытом создания и использования в учебном процессе виртуальных образовательных площадок и онлайн курсов</li> <li>– опытом создания и использования образовательных компьютерных игр в визуальных средах</li> <li>– опытом создания совместного сетевого продукта с распределенными участниками</li> </ul>	
4	Профессиональное развитие педагога сообщества Интернет	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– состав и принципы деятельности профессиональных сетевых сообществ</li> <li>– состав и способы использования интернет-платформ для деятельности сетевых сообществ</li> </ul>	лабораторные работы, практические занятия

		<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать инструменты сообществ для доступа к ресурсам и осуществления своей деятельности</li> <li>– создавать ресурсы для организации деятельности сетевых сообществ</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– опытом работы с сетевых сообществах Интернета профессиональной направленности</li> </ul>	
5	Производственная практика (преддипломная практика) по Модулю 9	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– методологию проведения научных экспериментов</li> <li>– готовить материалы выступлений по результатам научно-исследовательской работы</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– опытом планирование и проведение собственного научного эксперимента</li> <li>– опытом внедрения собственной разработки в практику работы образовательной организации</li> <li>– опытом публичных выступления с результатами собственного исследования</li> </ul>	

## 2.2. Календарный график формирования компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Семестры									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде				+						
2	Онлайн-курсы предметно-методической подготовки педагога				+						
3	Перспективные технологии цифровой образовательной среды				+						
4	Профессиональное развитие педагога сообществах Интернета				+						
5	Производственная практика (преддипломная практика) по Модулю 9				+						

### 2.3. Матрица оценки сформированности компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Оценочные средства и формы оценки
1	Инновационные подходы к обучению в цифровой образовательной среде	Анализ инновационных подходов к обучению в цифровой образовательной среде. Выполнение индивидуальных заданий. Написание реферата. Подготовка и защита портфолио.
2	Онлайн-курсы предметно-методической подготовки педагога	Выполнение заданий лабораторных занятий. Тестирование. Зачет.
3	Перспективные технологии цифровой образовательной среды	Анализ современных технологий цифровой образовательной среды и цифровых инструментов учителя. Выполнение индивидуальных заданий. Написание реферата. Подготовка и защита портфолио.
4	Профессиональное развитие педагога сообщества Интернета	Задания лабораторных занятий. Проект. Тестирование.
5	Производственная практика (преддипломная практика) по Модулю 9	Выполнение заданий практики. Подготовка и защита отчета.