

Утверждено  
**Генеральный директор**  
 ООО «Столичный центр образовательных технологий»  
 \_\_\_\_\_  
**Д.С. Курильчик**



**Курс повышения квалификации «Применение методов педагогического дизайна в образовательном процессе»**

Учебная программа курса

<b>Цель</b>	Формирование представлений о задачах, этапах и моделях педагогического дизайна, особенностях разработки контента для электронных курсов, проектирования образовательной среды в онлайн-обучении
<b>Задачи</b>	1. Сформировать понятие о задачах и этапах педагогического дизайна; 2. Сформировать понятие об особенностях разработки электронного курса и модели Customer Development; 3. Освоить навыки создания контента для электронного курса в соответствии с принципами педагогического дизайна; 4. Проанализировать специфику различных моделей педагогического дизайна; 5. Сформировать понятие об использовании игровых технологий и геймификации в образовании; 6. Освоить навыки разработки электронного курса с элементами игры.
<b>Категории обучающихся</b>	Разработчики электронных курсов, методисты, сценаристы, которые работают в электронном обучении, специалисты по обучению, отвечающие за создание и развитие учебных программ, руководители отделов обучения и развития, тренеры и разработчики учебных материалов в компаниях, специалисты системы образования, учителя, преподаватели, педагоги дополнительного образования, специалисты учебно-методического отдела, заместители директоров образовательных организаций
<b>Оценка качества</b>	Промежуточная аттестация в форме тестов; итоговое тестирование
<b>Прогнозируемые результаты</b>	В результате обучения на курсе обучающиеся приобретут: Знания: - Задач педагогического дизайна; - Этапов педагогического дизайна; - Моделей педагогического дизайна; - Модели Customer Development. Умения: - Выбирать наиболее эффективные способы визуализации информации при разработке электронного курса; - Применять современные мультимедийные технологии при разработке электронного курса; - Анализировать специфику различных моделей педагогического дизайна и использовать их для разработки электронного курса в соответствии с запросом целевой аудитории. Навыки: - Создания контента для электронного курса; - Использования элементов геймификации при разработке электронных курсов.