

**Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский физико-технический институт
(национальный исследовательский университет)»**

УТВЕРЖДЕНО
Проректор по учебной работе

А.А. Воронов

	Рабочая программа дисциплины (модуля)
по дисциплине:	Цифровая педагогика
по направлению:	Информатика и вычислительная техника
профиль подготовки:	Технологическое лидерство
	Физтех-школа Прикладной Математики и Информатики
	учебно-научный центр гуманитарных и социальных наук
курс:	1
квалификация:	магистр

Семестр, формы промежуточной аттестации: 1 (осенний) - Экзамен

Аудиторных часов: 30 всего, в том числе:

лекции: 30 час.

семинары: 0 час.

лабораторные занятия: 0 час.

Самостоятельная работа: 30 час.

Подготовка к экзамену: 30 час.

Всего часов: 90, всего зач. ед.: 2

Количество контрольных работ, заданий: 2

Программу составил: В.Н. Цыбиков

Программа обсуждена на заседании учебно-научного центра гуманитарных и социальных наук 09.06.2023

Аннотация

С древнегреческого «педагогика» переводится, как наука о воспитании и обучении человека. Это сложный, разноплановый, но, от этого, не менее интересный процесс, который сопровождает нас с самого рождения.

Мы живем в эпоху стремительно развивающихся технологий и, несмотря на некую архаичность термина, педагогика находит свое особое место среди этих новых веяний, аккуратно и последовательно помогая осваивать человеку то, что приходит на рынок образования, труда и т.д.

В структуре данного курса мы постараемся найти ответы на вопросы, связанные с тем, как цифровая педагогика, в широком смысле этого слова, может нам помочь в реализации наших образовательных траекторий. Разберемся в «диджитализированных» образовательных процессах в контексте развития личности.

Поймем, какую роль играет и занимает цифровая педагогика в мире маркетинга, HR-технологий, скаутинга и многих направлений, так или иначе, связанных с карьерой, престижем и успехом.

1. Цели и задачи

Цель дисциплины

Создать возможности для получения полноценных представлений и знаний у студентов о цифровой педагогике. Углубить знания относительно различных компонентов и синонимичных интерпретаций относительно цифровой педагогики. Обучить студентов использованию наиболее актуальных программ в сфере технопедagogики. Повысить уровень компетенции при использовании специальных программ, использующих возможности ИИ (искусственного интеллекта). Познакомить с понятиями педагогического дизайна и игропрактики.

Задачи дисциплины

- Детальное погружение в структуру цифровой педагогики с подробным освоением каждого направления;
- использование новых знаний, программ и технологий, для их успешной реализации в индивидуальном образовательном процессе;
- углубление в педагогический дизайн и применение на практике программ, работающих на основе ИИ, в различных сферах жизни.

2. Перечень формируемых компетенций

Освоение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции
УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1 Анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними
	УК-1.2 Осуществляет поиск вариантов решения поставленной проблемной ситуации на основе доступных источников информации
	УК-1.3 Разрабатывает стратегию достижения поставленной цели как последовательность шагов, предвидя результат каждого из них и оценивая их влияние на внешнее окружение планируемой деятельности и на взаимоотношения участников этой деятельности
УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК-5.1 Способен выявлять специфику философских и научных традиций основных мировых культур
	УК-5.2 Способен определять теоретическое и практическое значение культурно-языкового фактора при взаимодействии различных философских и научных традиций

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	УК-6.1 Умеет решать задачи собственного личностного и профессионального развития, определять и реализовывать приоритеты совершенствования собственной деятельности
	УК-6.2 Оценивает свою деятельность, соотносит цели, способы и средства выполнения деятельности с её результатами

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны

знать:

- Основные направления цифровой педагогики;
- историю становления понятий «педагогика», «цифровая педагогика»;
- современные технологии и специализированные программы, применяемые в образовательном процессе.

уметь:

- Использовать современные знания и применять современные технологии для построения индивидуальных образовательных и карьерных траекторий;
- с определенной точностью понимать и определять полезность того или иного образовательного инструмента;
- разбираться в тонкостях работы с различными программами на основе ИИ;
- разбираться в тенденциях и направлениях цифровой и технопедagogики.

владеть:

- Различными образовательными программами на основе ИИ;
- навыками построения образовательных траекторий, руководствуясь знаниями, полученными в ходе обучения основам педагогического дизайна;
- элементами игропрактик и гейм дизайна.

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1. Разделы дисциплины (модуля) и трудоемкости по видам учебных занятий

№	Тема (раздел) дисциплины	Трудоемкость по видам учебных занятий, включая самостоятельную работу, час.			
		Лекции	Семинары	Лаборат. работы	Самост. работа

1	Основы цифровой педагогики. Её компоненты и интерпретации	2			2
2	Синонимичные интерпретации цифровой педагогики. Сходства и различия.	6			6
3	Современные технологии на страже образования и карьерного роста.	16			16
4	Практическое применение различных программ на базе ИИ.	6			6
Итого часов		30			30
Подготовка к экзамену		30 час.			
Общая трудоёмкость		90 час., 2 зач.ед.			

4.2. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам)

Семестр: 1 (Осенний)

1. Основы цифровой педагогики. Её компоненты и интерпретации

Что такое цифровая педагогика? Какова её история? Актуальность этого направления в настоящее время.

2. Синонимичные интерпретации цифровой педагогики. Сходства и различия.

В чём отличие и сходство таких определений, как «цифровая педагогика», «электронная педагогика», «технопедагогика», «виртуальная педагогика», «киберпедагогика» и «мобильная педагогика»? Подробный анализ каждого направления.

3. Современные технологии на страже образования и карьерного роста.

Анализ различных образовательных программ из раздела цифровой педагогики, а также на основе искусственного интеллекта.

4. Практическое применение различных программ на базе ИИ.

Современные практики, из арсенала цифровой педагогики, включающие в себя педагогический дизайн, различные игропрактики и геймификацию. Примеры их применения в структуре различных образовательных процессов, корпораций, бизнес-тренингов.

5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебная аудитория, оснащенная компьютером и мультимедийным оборудованием (проектор, звуковая система). Принтер и бумага для распечатки материалов к лекциям.

6. Перечень рекомендуемой литературы

Основная литература

Рекомендуемая литература для самостоятельного изучения:

- Макаренко, А. С. Методика воспитательной работы. Избранные труды / А. С. Макаренко. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 323 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-08066-7. — Текст : электронный
- Ильин, Г. Л. Социология и психология управления : учебное пособие для вузов / Г. Л. Ильин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 224 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06804-7. — Текст : электронный
- Латышина, Д. И. Этнопедагогика : учебник для вузов / Д. И. Латышина, Р. З. Хайруллин. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 394 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-02719-8. — Текст : электронный
- Бобченко, Т. Г. Психологические тренинги: основы тренинговой работы : учебное пособие для вузов / Т. Г. Бобченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 132 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12444-6. — Текст : электронный
- Барышева, Т. А. Психология творчества : учебник для вузов / Т. А. Барышева. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 300 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13240-3. — Текст : электронный
- Психология бизнеса: учебник для магистров / Н. Л. Иванова [и др.] ; под общей редакцией Н. Л. Ивановой, В. А. Штроо, Н. В. Антоновой. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 509 с. — (Магистр). — ISBN 978-5-9916-2972-0. — Текст : электронный
- Тарасов, А. Н. Психология корпоративного мошенничества : учебник и практикум для вузов / А. Н. Тарасов. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 320 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-01053-4. — Текст : электронный
- Специальная педагогика : учебник для вузов / Л. В. Мардахаев [и др.] ; под редакцией Л. В. Мардахаева, Е. А. Орловой. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 448 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-04114-9. — Текст : электронный
- Спивак, В. А. Деловые коммуникации. Теория и практика : учебник для вузов / В. А. Спивак. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 460 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-15321-7. — Текст : электронный

Дополнительная литература

7. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)

http://biblio.narod.ru/gyrnal/vek/sod_vse_tabl.htm
<http://elib.gnpbu.ru/>
<http://www.profile-edu.ru/>
<https://psychologos.ru/>

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

На лекционных занятиях используются мультимедийные технологии, включая демонстрацию презентаций.

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В ходе изучения дисциплины студент должен самостоятельно пополнять свои знания и изучить основополагающие работы в области изучаемой дисциплины.

Успешное освоение курса требует напряжённой работы студента непосредственно на лекции, а также самостоятельной работы для усвоения пройденного материала и решение задаваемых теоретических задач.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

по направлению:	Информатика и вычислительная техника
профиль подготовки:	Технологическое лидерство Физтех-школа Прикладной Математики и Информатики учебно-научный центр гуманитарных и социальных наук
курс:	1
квалификация:	магистр

Семестр, формы промежуточной аттестации: 1 (осенний) - Экзамен

Разработчик: В.Н. Цыбиков

1. Компетенции, формируемые в процессе изучения дисциплины

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции
УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1 Анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними
	УК-1.2 Осуществляет поиск вариантов решения поставленной проблемной ситуации на основе доступных источников информации
	УК-1.3 Разрабатывает стратегию достижения поставленной цели как последовательность шагов, предвидя результат каждого из них и оценивая их влияние на внешнее окружение планируемой деятельности и на взаимоотношения участников этой деятельности
УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК-5.1 Способен выявлять специфику философских и научных традиций основных мировых культур
	УК-5.2 Способен определять теоретическое и практическое значение культурно-языкового фактора при взаимодействии различных философских и научных традиций
УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	УК-6.1 Умеет решать задачи собственного личностного и профессионального развития, определять и реализовывать приоритеты совершенствования собственной деятельности
	УК-6.2 Оценивает свою деятельность, соотносит цели, способы и средства выполнения деятельности с её результатами

2. Показатели оценивания компетенций

В результате изучения дисциплины «Цифровая педагогика» обучающийся должен:

знать:

- Основные направления цифровой педагогики;
- историю становления понятий «педагогика», «цифровая педагогика»;
- современные технологии и специализированные программы, применяемые в образовательном процессе.

уметь:

- Использовать современные знания и применять современные технологии для построения индивидуальных образовательных и карьерных траекторий;
- с определенной точностью понимать и определять полезность того или иного образовательного инструмента;
- разбираться в тонкостях работы с различными программами на основе ИИ;
- разбираться в тенденциях и направлениях цифровой и технопедagogики.

владеть:

- Различными образовательными программами на основе ИИ;
- навыками построения образовательных траекторий, руководствуясь знаниями, полученными в ходе обучения основам педагогического дизайна;
- элементами игропрактик и гейм дизайна.

3. Перечень типовых (примерных) вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю

Контроль на курсе осуществляется с помощью письменного эссе, выполненном дома. Эссе должно демонстрировать способность студента размышлять над конкретным вопросом, связанным с курсом, развивать собственное мнение и делать выводы, основанные на полученных теоретических знаниях.

Темы эссе могут включать в себя следующие проблемы (однако, ограничений в выборе темы нет):

1. Цифровая педагогика – что это такое?
2. Основы педагогического дизайна.
3. Чат GPT. Проблемы и перспективы.
4. Педагогические направления в разрезе воспитания личности.
5. Влияние разных образовательных течений и традиций на становление успешной личности.
6. Образование за границей – какие подводные с точки зрения карьерного роста?
7. Лучшие психолого-педагогические практики «успешного успеха».
8. Педагогика и психология? Идеологические враги или друзья? Точки соприкосновения.
9. Применение инструментов цифровой педагогики в различных сферах (маркетинг, HR – технологии, бизнес-тренинги);
10. Human resources – что нового в современном рекрутинге и зачем там нужна цифровая педагогика?
11. Midjourney – убийца творческих профессий или помощник?
12. Обзор интересной цифровой образовательной литературы последних лет (количество книг – по желанию).
13. Псевдо-образование, псевдо-тренинги, псевдо-счастье. Как не попасть в банальную образовательную ловушку и не разочароваться на всю жизнь?

4. Перечень типовых (примерных) вопросов и тем для проведения промежуточной аттестации обучающихся

Экзаменационная оценка дается на основании студенческого эссе и обсуждения проблемы эссе.

Темы эссе могут включать в себя следующие проблемы (однако, ограничений в выборе темы нет):

1. Цифровая педагогика – что это такое?
2. Основы педагогического дизайна.
3. Чат GPT. Проблемы и перспективы.
4. Педагогические направления в разрезе воспитания личности.
5. Влияние разных образовательных течений и традиций на становление успешной личности.
6. Образование за границей – какие подводные с точки зрения карьерного роста?
7. Лучшие психолого-педагогические практики «успешного успеха».
8. Педагогика и психология? Идеологические враги или друзья? Точки соприкосновения.

9. Применение инструментов цифровой педагогики в различных сферах (маркетинг, HR – технологии, бизнес-тренинги);
10. Human resources – что нового в современном рекрутинге и зачем там нужна цифровая педагогика?
11. Midjourney – убийца творческих профессий или помощник?
12. Обзор интересной цифровой образовательной литературы последних лет (количество книг – по желанию).
13. Псевдо-образование, псевдо-тренинги, псевдо-счастье. Как не попасть в банальную образовательную ловушку и не разочароваться на всю жизнь?

Критерии оценивания

Оценка "Отлично" (8-10): Имеет четкий аргумент, который рассматривает тему и эффективно реагирует на все аспекты задачи. Полностью удовлетворяет всем требованиям задачи; возникают редкие незначительные ошибки;

Оценка "Хорошо" (5-7): Ответ на большинство аспектов темы с четким, прямым аргументом. Охватывает требования задачи; может привести к случайным ошибкам.

Оценка "Удовлетворительная" оценка (3-4): как правило, решает задачу; формат может быть неуместным в некоторых местах; мало что свидетельствует о глубоком знании предмета (в зависимости от темы); независимая мысль и критическое суждение включают частичный поверхностный охват ключевых вопросов, не хватает критического анализа, возможны частые ошибки.

Оценка "Неудовлетворительно" (0-2): Не демонстрирует каких-либо соответствующих знаний по обсуждаемой теме.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Экзамен выставляется на основании сданного студентом эссе и дискуссии по теме эссе.