

**ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им.  
К.Д. Ушинского»**

**У Т В Е Р Ж Д А Ю**  
**проректор по учебной работе**  
**М.Ю. Соловьев**

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г.

**Программа комплексного экзамена**

**Модуль «Цифровая трансформация образования»**

**Рекомендуется для направления подготовки:**

**44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)  
направленность (профиль) Образовательный инжиниринг и английский язык**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

**Разработчики:**

старший преподаватель кафедры теории и методики профессионального образования	Т.И. Рицкова
профессор кафедры журналистики и медиакоммуникаций, доктор филологических наук	Л.В. Ухова
профессор кафедры журналистики и медиакоммуникаций, доктор филологических наук	В.Н. Степанов
старший преподаватель кафедры теории и истории педагогики	А.Е. Рябинин
старший преподаватель кафедры теории и истории педагогики	М.И. Мосеева

**Утверждена на заседании кафедры**

**теории и истории педагогики**

**« » 2021 г.**

**Протокол №**

**Зав. кафедрой**

**А.М. Ходырев**

**1. Цель комплексного экзамена по модулю «Цифровая трансформация образования»:** проверить у обучающихся уровень сформированности ряда профессиональных компетенций в сфере применения на практике методов поэтапной разработки образовательного электронного контента для различной целевой аудитории с учетом принципов педагогического дизайна на основе проектного подхода.

**2. Дисциплины модуля, включенные в содержание комплексного экзамена:**

Индекс	Наименование дисциплины
К.М.08.03	Цифровая грамотность
К.М.08.04	Медиакультура и культура Интернет-пространства
К.М.08.05	Основы презентации и коммуникации в Интернет-пространстве
К.М.08.06	Педагогический дизайн
К.М.08.07	Гейм-дизайн
К.М.08.08	Проектирование и разработка электронного контента
К.М.08.02(П)	Производственная практика

**3. Перечень планируемых результатов освоения модуля:**

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Использует системный подход в решении профессиональных задач.
	УК-1.3. Подбирает и систематизирует информацию, необходимую для решения поставленной задачи.
	УК-1.6. Устанавливает причинно-следственные связи между своими действиями и полученными результатами.
УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	УК-4.4. Подбирает оптимальный формат коммуникации в зависимости от социокультурных различий (учет межкультурных особенностей деловой переписки).
	УК-4.6. Использует в общении профессиональные средства коммуникации.
ОПК-3. Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	ОПК-3.1. Демонстрирует владение формами и методами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты и полевая практики и т.п.
	ОПК-3.3. Проектирует ситуации учебного сотрудничества и взаимодействия обучающихся в целях эффективного решения образовательных задач
ОПК-5. Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении	ОПК-5.4. Подбирает способы контроля и оценки достижений обучающихся в соответствии с планируемыми результатами образовательной деятельности

ОПК-9. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9.1 Решает задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий.
	ОПК-9.2 Подбирает, проектирует и разрабатывает профессионально-ориентированные цифровые ресурсы.
	ОПК-9.3 Демонстрирует готовность к использованию информационных технологий в условиях постоянного обновления аппаратного и программного обеспечения.
	ОПК-9.4 Оценивает потенциальные риски и ограничения информационных технологий при решении задач профессиональной деятельности.
ПК-7. Способен к применению, проектированию и разработке электронно-образовательных средств различного назначения: обучающих, диагностирующих, контролирующих, моделирующих, тренажерных, игровых и др.	ПК 7.1. Знает современные требования, предъявляемые к электронному образовательному ресурсу, классификацию электронных образовательных ресурсов, способы интеграции электронного образовательного ресурса в учебный процесс
	ПК 7.2. Имеет представление о безопасности в информационном обществе, знает общие принципы технологий, применяемых в информационной безопасности, умеет безопасно использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в повседневной жизни
	ПК 7.3. Знает социальные функции медиакультуры и культуры Интернет-пространства, раскрывает социокультурные факторы, влияющие на трансформацию медиасреды и медиапространства: роль ИКТ, создание единого информационного пространства России и мира в целом
	ПК 7.4. Понимает специфику коммуникаций в цифровой среде, знает и применяет этические принципы самопрезентации и коммуникации в Интернет-пространстве

#### 4. Требования к проведению комплексного экзамена:

Допуск к экзамену осуществляется при соблюдении следующих требований:

1. Прохождение промежуточной аттестации по дисциплинам, входящим в модуль «Цифровая трансформация образования», на требуемом качественном уровне.
2. Экзамен предполагает проверку уровня сформированности у студента готовности к решению профессиональных задач в области разработки образовательного электронного контента (артефакта) для различной целевой аудитории с учетом принципов педагогического дизайна, игровых механик, гейм-дизайна; с применением методов поэтапной разработки на основе проектного подхода;

#### 5. Структура комплексного экзамена:

1. Компетентностно-ориентированный тест по содержанию дисциплин модуля;
2. Представление проекта, разработанного в рамках производственной практики по модулю

#### 6. Критерии оценки результатов комплексного экзамена

<b>отлично</b>	На высоком качественном уровне способен разработать образовательный электронный контент (артефакт) для
----------------	--

	различной целевой аудитории с учетом принципов педагогического дизайна, игровых механик, гейм-дизайна; с применением методов поэтапной разработки на основе проектного подхода
<b>хорошо</b>	На достаточном качественном уровне способен разработать образовательный электронный контент (артефакт) для различной целевой аудитории с учетом принципов педагогического дизайна, игровых механик, гейм-дизайна; с применением методов поэтапной разработки на основе проектного подхода
<b>удовлетворительно</b>	На базовом уровне способен осуществить разработки образовательного электронного контента (артефакта) для различной целевой аудитории с учетом принципов педагогического дизайна, игровых механик, гейм-дизайна; с применением методов поэтапной разработки на основе проектного подхода
<b>неудовлетворительно</b>	Испытывает затруднения при разработке образовательного электронного контента (артефакта) для различной целевой аудитории с учетом принципов педагогического дизайна, игровых механик, гейм-дизайна; с применением методов поэтапной разработки на основе проектного подхода

## 7. Содержание комплексного экзамена

### 7.1. Компетентностно-ориентированный тест

Банк вопросов компетентностно-ориентированного теста состоит из 10 вопросов по каждой дисциплине, итого банк вопросов составляет 60 вопросов. Студенту подается в попытке тестирования по 5 случайно выбранных вопросов из каждой дисциплины, итого в попытке тестирования у студента 30 вопросов.

#### Спецификация

Код и наименование компетенции	Банк вопросов теста
УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	I. 1-60
ОПК-5. Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении	I. 1-60
ПК-7. Способен к применению, проектированию и разработке электронно-образовательных средств различного назначения: обучающих, диагностирующих, контролирующих, моделирующих, тренажерных, игровых и др.	I. 1-60

#### Критерии оценивания теста

Оценка	Процент правильно выполненных вопросов теста
<b>отлично</b>	от 90% правильных ответов и выше

<b>хорошо</b>	от 75% до 89% правильных ответов
<b>удовлетворительно</b>	от 60% до 74% правильных ответов
<b>неудовлетворительно</b>	до 60% правильных ответов

## 7.2. Проект

### Проект включает в себя следующие пункты:

- карточка проекта (название; на решение какой задачи нацелен проект; ЦА проекта; команда проекта (кто и роли)
- концепция онлайн-курса (название, цели и результаты обучения (с точки зрения методиста курса), ЦА, формат обучения, параметры обучения, названия занятий (учебные цели, результат обучения модуля))
- чек-лист выбора технических решений (техническое решение для этапов образовательного процесса на курсе: получение теории, отработка в реальном режиме, домашние задания, рефлексия, организационные моменты)
- примеры практических работ для 1-2х занятий онлайн-курса
- фрагмент занятия онлайн-курса (в зависимости от концепции курса: лонгрид, сценарий вебинара, видеозапись и пр.)

Заполненные шаблоны с артефактами проекта (или ссылка на артефакт на внешнем ресурсе) загружаются в систему LMS Moodle.

### Спецификация

<b>Код и наименование компетенции</b>	<b>Артефакт проекта</b>
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Карточка проекта Концепция онлайн-курса
УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	Карточка проекта Защита проекта
ОПК-3. Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	Концепция онлайн-курса Практические работы на закрепление материала для 1-2х занятий онлайн-курса Фрагмент занятия онлайн-курса (в зависимости от концепции курса: лонгрид, сценарий вебинара, видеозапись)
ОПК-5. Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении	Практические работы на закрепление материала для 1-2х занятий онлайн-курса Фрагмент занятия онлайн-курса (в зависимости от концепции курса: лонгрид, сценарий вебинара, видеозапись)
ОПК-9. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Чек-лист выбора технических решений
ПК-7. Способен к применению, проектированию и разработке электронно-образовательных средств различного назначения: обучающих, диагностирующих,	Концепция онлайн-курса Практические работы на закрепление материала для 1-2х занятий онлайн-курса

контролирующих, моделирующих, тренажерных, игровых и др.	Фрагмент занятия онлайн-курса (в зависимости от концепции курса: лонгрид, сценарий вебинара, видеозапись)
--	---

### Параметры оценивания проекта

Разработка карточки проекта	Формально и некорректно определена задача, на решение которой нацелен проект; ЦА проекта задана очень широко, с ошибками; состав и роли в команде проекта определены формально 0,2	С незначительными ошибками определена задача, на решение которой нацелен проект; ЦА проекта определена узко, с незначительными ошибками; состав и роли в команде проекта определены корректно 0,5	Задача, на решение которой нацелен проект; определена верно, дан корректный портрет ЦА проекта; состав и роли в команде проекта определены корректно 1
Разработка концепции курса	Цели и результаты обучения (с точки зрения методиста курса) не определены, формат обучения выбран некорректно, учебные цели и результат обучения модуля определен некорректно 0,2	Цели и результаты обучения (с точки зрения методиста курса) определены с незначительными ошибками, формат обучения выбран правильно, учебные цели и результат обучения модуля определен с ошибками 0,5	Цели и результаты обучения (с точки зрения методиста курса) определены корректно, формат обучения выбран правильно, учебные цели и результат обучения модуля определен корректно и достижим 1
Выбор технических решений для курса на этапах образовательного процесса на курсе	Техническое решение выбрано верно для 1-2 этапов образовательного процесса на курсе: получение теории, отработка в реальном режиме, домашние задания, рфлексия, организационные моменты	Техническое решение выбрано верно для 3-4 этапов образовательного процесса на курсе: получение теории, отработка в реальном режиме, домашние задания, рфлексия, организационные моменты 0,5	Техническое решение выбрано верно для всех для этапов образовательного процесса на курсе: получение теории, отработка в реальном режиме, домашние задания, рфлексия, организационные моменты 1
Разработка практических работ для занятий курса	Разработана 1 практическая работа для занятия курса, есть существенные ошибки 0,2	Разработана 1/2 практические работы с незначительными ошибками / с ошибками 0,5	Разработаны 2 и более практических работ без ошибок 1
Разработка	Фрагмент занятия	Фрагмент занятия	Фрагмент занятия

фрагмента занятия онлайн-курса (в зависимости от концепции курса: лонгрид, сценарий вебинара, видеозапись и пр.)	разработан с существенными ошибками, с правильным выбором технологического решения, без учета пед.дизайна 0,2	разработан с незначительными ошибками, с правильным выбором технологического решения, с учетом пед.дизайна 0,5	разработан без ошибок с правильным выбором технологического решения, с учетом пед.дизайна / с использованием элементов геймификации 1
<b>Итого максимально</b>	<b>5 баллов</b>		

**Итоговая оценка складывается из суммы баллов**

<b>Оценка</b>	<b>Количество баллов</b>
<b>отлично</b>	4,5 - 5
<b>хорошо</b>	3,5 - 4
<b>удовлетворительно</b>	2-3
<b>неудовлетворительно</b>	менее 2

**8. Вопросы для подготовки к комплексному экзамену по модулю «Цифровая трансформация образования»**

1. Что такое цифровая грамотность? По каким группам и компетенциям определяется цифровая грамотность?
2. В чем суть модели использования цифровых технологий SAMR?
3. Какие проблемы появляются из-за развития систем искусственного интеллекта
4. Как человек может измениться под влиянием Интернета Вещей (IoT)?
5. Актуальные правовые аспекты информации, информационных технологий и защиты информации (ФЗ N 149)
6. Актуальные правовые аспекты средств массовой информации и коммуникации (ФЗ N 2124-1)
7. Актуальные вопросы массовой коммуникации
8. Массовая коммуникация и массовая культура, этика массовой коммуникации в Интернете
9. Актуальные вопросы изучения текста и медиатекста
10. Трансформационные процессы в медиакommunikациях, трансгрессивные маркеры медиатекста
11. Виды и особенности PR-текстов.
12. Информационные и имиджевые PR-документы.
13. Жанровые особенности комбинированных PR-текстов.
14. Контент-анализ материалов СМИ.
15. PR в социальных сетях.
16. Педагогический дизайн с различных точек зрения: процесс, область знаний, наука, практика. Модель обратного дизайна.
17. Анализ потребностей целевой аудитории и условий обучения.
18. Создание структуры программы обучения, учебных мероприятий и материалов.
19. Выбор наиболее эффективных методов согласно целевой аудитории: оптимальный -вариант доставки, компоновка учебных материалов, разработка тестов и заданий, средств контроля и сбора информации

20. Создание элементов, стиля и визуального дизайна учебного контента
21. Оценка учебных материалов, достижение целей обучения, выполнимость разных типов заданий
22. Нарботка игрового опыта
23. Инструментарий организации геймифицированного образовательного процесса
24. Создание геймифицированных электронных обучающих курсов
25. Проектный подход при разработке электронного контента
26. Инструменты проектирования электронных курсов
27. Разработка тестовых и практических заданий в электронном формате
28. Съёмка и монтаж видео-контента
29. Сборка электронных курсов в авторском средстве разработки

## 9. Перечень литературы, необходимой для подготовки к комплексному экзамену:

1. Блинов В.И., Сергеев И.С., Есенина Е.Ю. Проект дидактической концепции цифрового профессионального образования и обучения. – М.: Издательство «Перо», 2019. – 37 с., режим доступа: [https://firo.ranepa.ru/files/docs/proect\\_didacticheskoy\\_concepicii\\_cifrovogo\\_prof\\_obr.pdf](https://firo.ranepa.ru/files/docs/proect_didacticheskoy_concepicii_cifrovogo_prof_obr.pdf)
2. Трудности и перспективы цифровой трансформации образования, Под редакцией А.Ю. Уварова, И.Д. Фрумина, Издательский дом Высшей школы экономики Москва, 2019, режим доступа: : [https://ioe.hse.ru/data/2019/07/01/1492988034/Cifra\\_text.pdf](https://ioe.hse.ru/data/2019/07/01/1492988034/Cifra_text.pdf)
3. Цифровая грамотность для экономики будущего / Авторы: Баймуратова Л.Р., Долгова О.А., Имаева Г.Р., Гриценко В.И.; Смирнов К.В., Аймалетдинов Т.А. Аналитический центр НАФИ. – М.: Издательство НАФИ, 2018. – 86 с.
4. Обучение цифровым навыкам: глобальные вызовы и передовые практики. Аналитический отчет. — М.: АНО ДПО «Корпоративный университет Сбербанка», 2018 — 136 с.: ил., табл., режим доступа: [https://edutechclub.sberbank-school.ru/system/files/event/pdf/demo/Analytical\\_report\\_digital\\_skills\\_web\\_demo.pdf](https://edutechclub.sberbank-school.ru/system/files/event/pdf/demo/Analytical_report_digital_skills_web_demo.pdf)
5. Двенадцать решений для нового образования, доклад Центра стратегических разработок и Высшей школы экономики, апрель 2018 г., режим доступа: [https://www.hse.ru/data/2018/04/06/1164671180/Doklad\\_obrazovanie\\_Web.pdf](https://www.hse.ru/data/2018/04/06/1164671180/Doklad_obrazovanie_Web.pdf)
6. Жичкина А.Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью / А.Е. Жичкина, Е.П. Белинская / Сайт CYBERPSY.RU [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [http://cyberpsy.ru/articles/self-presentation\\_identity/](http://cyberpsy.ru/articles/self-presentation_identity/)
7. Злотникова Т.С. и др. Текст и контекст массовой культуры: российский дискурс: коллективная монография. Ярославль: РИО ЯГПУ, 2018. – 623 с.
8. Мечковская Н.Б., Семиотика: Язык. Природа. Культура. М.: Академия, 2008. – 432 с.
9. Муронец О.В. Контент социальных сетей: тенденции и закономерности/ О.В. Муронец // Электронный научный журнал «Медиаскоп». — 2015. — Выпуск №3. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/1812>
10. Клушина Н.И. Медиастилистика. Монография. – М.: Флинта. 2018. – 184 с.
11. Солдатова Г. У. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность [Текст]. / Г. У. Солдатова, Е. И. Рассказова, Т. А. Нестик - М.: Смысл, 2017. - 374 с.
12. Степанов, В.Н. Аргументация как способ речевого воздействия в рекламном тексте современной массовой культуры / Е. М. Болдырева, В. Н. Степанов // Ярославский педагогический вестник. – 2012 – № 2 – Том I (Гуманитарные науки). - С. 182 - 187. (0, 75 п.л.). Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=21309941>
13. Степанов, В.Н. Инридиопатия как медиастратегия публичной коммуникации: зачем смеетесь? / Е. Н. Зарина, В. Н. Степанов // Иностранные языки в высшей школы. – №4 (27). – Рязань 2013. – С. 54-68. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=21142607>

14. Ухова Л.В. Эффективность рекламного текста. – Ярославль: РИО ЯГПУ, 2012. – 375 с.
15. [Ухова Л.В., Интерпретационные модели анализа текстов массовой коммуникации, Ярославль, ЯГПУ, 2010. – 104 с.](#)
16. Мария Монтессори Начальная школа Монтессори (сборник). - ООО «Карапуз-Дидактика», 2008. С.И. Сумнительная, К. Е. Сумнительный, составление, вступительная статья, - 210 стр.
17. Йохан Хейзинга. Homo Ludens. Человек играющий. – М. Азбука-классика, Non-Fiction, 2019, - 440 стр.
18. Сберуниверситет Семинар EduTech, геймификация в обучении: как не заиграться (25.02.2021) запись мероприятия, режим доступа: <https://sberuniversity.ru/edutech-club/events/6288/>
19. MOOK Игрофикация. Введение (Stepik), режим доступа: <https://stepik.org/course/62846/promo?search=691663965>
20. Геймификация обучения: какие приемы работают в 2021 году, Блог компании Лабмедиа, 2021, режим доступа: <https://labmedia.su/blog/geymifikatsiya-obucheniya-kakie-priyemy-rabotayut-v-2021-godu.htm>
21. В поисках приключений или как превратить онлайн обучение в квест, Блог компании Лабмедиа, 2020, режим доступа: <https://labmedia.su/blog/v-poiskakh-priklyucheniy-ili-kak-prevratit-onlayn-obuchenie-v-kvest.htm>
22. Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2018). Trends and issues in instructional design and technology (4th ed.). New York, NY: Pearson.
23. Джесси Шелл Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все (перевод с английского). – М. Альпина Паблишер, 2021, - 640 стр.
24. Karl M. Kapp. The Gamification of Learning and Instruction. – Pfeiffer, 2012, – 336 стр.
25. 11. Karl M. Kapp. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice – Wiley, 2013, - 480 стр.
26. Yu-kai Chou. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards – Octalysis Media, 2015, - 513 стр.
27. Brian Burke. How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things – Routledge, 2014, - 192 стр.