

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
«ГУБЕРНСКИЙ КОЛЛЕДЖ Г. СЫЗРАНИ»

УТВЕРЖДЕНО

Приказ ГБПОУ «ГК г. Сызрани»
от «31» марта 2026г. №78-о

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП 18в Цифровые компетенции педагога

общепрофессиональный цикл
основной образовательной программы
по специальности:

44.02.02 Преподавание в начальных классах

Сызрань, 2026 г.

РАССМОТРЕНА

Предметной (цикловой) комиссией
Общепрофессионального и профессионального циклов
«Преподавание в начальных классах»,
«Педагогика дополнительного образования»
протокол №7 от «27» марта 2026 г.

Составитель: Е.А. Ефими́на, преподаватель ГБПОУ «ГК г. Сызрани»

Внутренняя экспертиза (техническая и содержательная): Мирутенко С.А.,
преподаватель ГБПОУ «ГК г. Сызрани», председатель ПЦК

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями к оформлению, установленными в ГБПОУ «ГК г. Сызрани».

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами основной образовательной программы по специальности 44.02.02 Преподавание в начальных классах

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	2
1. Общая характеристика РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	3
1.1. <i>Цель и место дисциплины в структуре образовательной программы</i>	<i>3</i>
1.2. <i>Планируемые результаты освоения дисциплины</i>	<i>3</i>
2. Структура и содержание ДИСЦИПЛИНЫ	7
2.1. <i>Трудоемкость освоения дисциплины.....</i>	<i>7</i>
2.2. <i>Содержание дисциплины</i>	<i>8</i>
3. Условия реализации ДИСЦИПЛИНЫ.....	10
3.1. <i>Материально-техническое обеспечение.....</i>	<i>10</i>
3.2. <i>Учебно-методическое обеспечение.....</i>	<i>10</i>
4. Контроль и оценка результатов освоения ДИСЦИПЛИНЫ	11

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОП. 18в Цифровые компетенции педагога»

1.1. Цель и место дисциплины в структуре образовательной программы

Цель дисциплины «Цифровые компетенции педагога»: формирование профессиональных компетенций в области разработки, организации и реализации образовательного процесса с использованием цифровых технологий и онлайн-форматов в дополнительном образовании.

Дисциплина «Цифровые компетенции педагога» включена в вариативную часть образовательной программы.

1.2. Планируемые результаты освоения дисциплины

Результаты освоения дисциплины соотносятся с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представленными в матрице компетенций выпускника (п. 4.3 ОПОП-П).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК.01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составлять план действия; определять необходимые ресурсы; реализовывать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК.02 ПК 1.5. ПК 2.4.	определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение; использовать различные цифровые	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств

	средства для решения профессиональных задач	
--	---	--

1.3. Обоснование часов вариативной части ОПОП-II

№№ п/п	Дополнительные знания, умения	№, наименование темы	Объем часов	Обоснование включения в рабочую программу
1	Должен знать: - Основные понятия цифровой педагогики. - Тренды онлайн-образования. Должен уметь: - Анализировать современные образовательные технологии. - Различать форматы онлайн-обучения.	Тема 1. Введение в цифровую педагогику и онлайн-образование	6	Запрос работодателя: <i>Подготовка специалистов, способных разрабатывать и проводить онлайн-курсы и цифровые образовательные программы для детей и взрослых с использованием современных технологий</i>
2	Должен знать: - Виды цифровых образовательных платформ. - Критерии выбора LMS. Должен уметь: - Сравнивать функционал разных платформ. - Настраивать курс в LMS (Moodle, Google Classroom и др.).	Тема 2. Цифровые образовательные платформы и LMS	16	
3	Должен знать: - Принципы педагогического дизайна. - Методы разработки электронных курсов. Должен уметь: - Создавать структуру онлайн-курса. - Разрабатывать интерактивные материалы.	Тема 3. Педагогический дизайн и разработка онлайн-курсов	20	
4	Должен знать: - Виды интерактивных технологий. - Методы вовлечения учащихся. Должен уметь: - Использовать геймификацию, квизы, симуляции. - Проводить вебинары и онлайн-дискуссии.	Тема 4. Интерактивные технологии в онлайн-обучении	16	
5	Должен знать: - Особенности оценивания в цифровой среде.	Тема 5. Оценка и аналитика в онлайн-обучении	14	

	- Инструменты для автоматизированного контроля. Должен уметь: - Разрабатывать тесты и задания. - Анализировать результаты с помощью аналитики.			
6	Должен знать: - Нормативные требования к онлайн-курсам. - Авторское право в цифровом обучении. Должен уметь: - Оформлять материалы в соответствии с законодательством. - Использовать лицензионный контент.	Тема 6. Правовые аспекты цифровой педагогики	7	
7	Должен знать: - Современные тренды EdTech. - Кейсы успешного внедрения цифровых технологий. Должен уметь: - Проектировать фрагмент урока с использованием цифровых инструментов. - Защищать разработанный проект.	Тема 7. Проектирование цифрового образовательного продукта	27	
8	Должен знать: - Основные выводы курса. - Перспективы развития цифровой педагогики. Должен уметь: - Применять полученные знания в профессиональной деятельности.	Тема 8. Итоговая аттестация (защита проекта)	2	

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Трудоемкость освоения дисциплины

Наименование составных частей дисциплины	Объем в часах	В т.ч. в форме практ. подготовки
Учебные занятия	68	43
Курсовая работа (проект)	-	-
Самостоятельная работа	2	2
Промежуточная аттестация в форме (диф.зачет)	2	-
Всего	72	45

2.2. Содержание дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практических и лабораторных занятий	Объем, ак. ч.		Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
		всего	в т.ч. в форме практической подготовки	
Тема 1. Введение в цифровую педагогику и онлайн-образование	Содержание	6	2	ОК.01 ОК.02 ПК 1.5. ПК 2.4.
	Понятия цифровой педагогики, тренды EdTech. Форматы онлайн-обучения (синхронное, асинхронное, смешанное).	4		
	В том числе практических и лабораторных занятий			
	Анализ кейсов успешных онлайн-курсов.	2	2	
	В том числе самостоятельная работа обучающихся Не предусмотрено			
Тема 2. Цифровые образовательные платформы и LMS	Содержание	14	12	ОК.01 ОК.02 ПК 1.5. ПК 2.4.
	Обзор LMS (Moodle, Google Classroom, Stepik и др.). Критерии выбора платформы	4		
	В том числе практических и лабораторных занятий			
	Создание курса в LMS (настройка модулей, загрузка материалов)	6	6	
	В том числе самостоятельная работа обучающихся Сравнительный анализ 2 платформ	1	1	
Тема 3. Педагогический дизайн и разработка онлайн-курсов	Содержание	16	6	ОК.01 ОК.02 ПК 1.5. ПК 2.4.
	Принципы ADDIE, SAM. Структура электронного курса	4		
	В том числе практических и лабораторных занятий			
	Разработка модуля курса (цели, контент, задания)	8	2	
	В том числе самостоятельная работа обучающихся Проектирование фрагмента занятия	1	1	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практических и лабораторных занятий	Объем, ак. ч.		Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
		всего	в т.ч. в форме практической подготовки	
Тема 4. Интерактивные технологии в онлайн-обучении	Содержание	10	8	ОК.01 ОК.02 ПК 1.5. ПК 2.4.
	Геймификация, вебинары, квизы. Инструменты (Kahoot!, Mentimeter, Miro)	4		
	В том числе практических и лабораторных занятий			
	Проведение мини-вебинара	6	6	
	Создание интерактивного задания	2	2	
	В том числе самостоятельная работа обучающихся Не предусмотрено			
Тема 5. Оценка и аналитика в онлайн-обучении	Содержание	12		ОК.01 ОК.02 ПК 1.5. ПК 2.4.
	Методы оценивания (тесты, проекты, peer-review). Аналитика вовлеченности	5	5	
	В том числе практических и лабораторных занятий			
	Разработка теста с автоматической проверкой	4		
	Анализ данных учебной активности	4		
	В том числе самостоятельная работа обучающихся Не предусмотрено			
Тема 6. Правовые аспекты цифровой педагогики	Содержание	7		ОК.01 ОК.02 ПК 1.5. ПК 2.4.
	Авторское право, GDPR, ФЗ «Об образовании». Лицензии (Creative Commons)	6		
	В том числе практических и лабораторных занятий			
	Подготовка памятки по использованию контента	4	4	
	В том числе самостоятельная работа обучающихся Не предусмотрено			
Тема 7. Проектирование	Содержание	11	11	ОК.01

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практических и лабораторных занятий	Объем, ак. ч.		Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
		всего	в т.ч. в форме практической подготовки	
цифрового образовательного продукта	Разработка и защита проекта (курс/фрагмент)	4	4	ОК.02 ПК 1.5. ПК 2.4.
	В том числе практических и лабораторных занятий			
	Разработка и защита проекта (курс/фрагмент)	7	7	
	В том числе самостоятельная работа обучающихся Не предусмотрено			
<i>Промежуточная аттестация (дифференцированный зачет)</i>		2		
Всего		72		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Кабинет - Общепрофессиональных дисциплин и МДК;

Лаборатория - цифровой образовательной среды,

Мастерские/Зоны по виду работ - Модельная среда «Школьная медиастудия», оснащенные в соответствии с приложением 3 ПОП-П.

3.2. Учебно-методическое обеспечение

3.2.1. Основные печатные и/или электронные издания

Перечень печатных изданий:

1. **Густырь А.В.** Цифровая педагогика: теория и практика : учебное пособие. — Москва : Инфра-М, 2022. — 256 с. — ISBN 978-5-16-016789-3. *Основное пособие по теоретическим основам цифровой педагогики.*
2. **Кравченко М.А., Петрова О.С.** Онлайн-образование: технологии и методы : практическое руководство. — СПб. : Питер, 2021. — 180 с. — ISBN 978-5-4461-1456-2. *Содержит практические кейсы по разработке онлайн-курсов.*
3. **Смирнова Е.Ю.** Педагогический дизайн цифрового обучения : монография. — М. : Юрайт, 2023. — 312 с. — ISBN 978-5-534-15678-1. *Подробно разбирает модели ADDIE/SAM и проектирование курсов.*
4. **Федоров И.Н.** Правовые основы цифрового образования : справочник. — М. : Норма, 2022. — 150 с. — ISBN 978-5-91768-234-5.

Электронные издания и интернет-ресурсы

1. **Быков Д.А.** Современные LMS: сравнительный анализ [Электронный ресурс] // Образовательные технологии. — 2023. — № 4. — URL: <https://edu-tech.ru/articles/lms-review> (дата обращения: 10.06.2024). *Анализ функционала популярных платформ (Moodle, Canvas, Stepik).*
2. **Открытое образование** : платформа онлайн-курсов [Электронный ресурс]. — URL: <https://openedu.ru> (дата обращения: 10.06.2024). *Примеры курсов от ведущих вузов России.*
3. **UNESCO** Цифровая педагогика: рекомендации для преподавателей [Электронный ресурс]. — 2021. — URL: <https://unesdoc.unesco.org/digital-pedagogy> (дата обращения: 10.06.2024). *Международные стандарты и практики.*
4. **Creative Commons** : открытые лицензии [Электронный ресурс]. — URL: <https://creativecommons.org/licenses> (дата обращения: 10.06.2024).

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Показатели освоённости компетенций	Методы оценки
Знает: - Основные понятия цифровой педагогики - Тренды онлайн-образования Умеет: - Анализировать современные образовательные технологии - Различать форматы онлайн-обучения	Демонстрируемые знания: - Дает определения ключевым терминам - Называет не менее 3 актуальных трендов EdTech Демонстрируемые умения: - Сравнивает эффективность разных форматов обучения - Выбирает оптимальный формат для заданного кейса	- Тестирование - Анализ кейсов - Презентация с обзором трендов
Знает: - Виды цифровых образовательных платформ - Критерии выбора LMS Умеет: - Сравнивать функционал платформ - Настраивать курс в LMS	Демонстрируемые знания: - Перечисляет не менее 4 популярных LMS - Формулирует 5 ключевых критериев выбора Демонстрируемые умения: - Создает сравнительную таблицу платформ - Публикует учебный модуль в выбранной LMS	- Практическая работа с LMS - Экспертиза чек-листа критериев - Защита разработанного курса
Знает: - Принципы педагогического дизайна - Методы разработки электронных курсов Умеет: - Создавать структуру онлайн-курса - Разрабатывать интерактивные материалы	Демонстрируемые знания: - Объясняет этапы модели ADDIE/SAM - Называет 3 принципа микрообучения Демонстрируемые умения: - Разрабатывает контент-план курса - Создает 2 интерактивных элемента (квиз, симуляция)	- Защита проекта курса - Экспертиза учебных материалов - Портфолио работ
Знает: - Виды интерактивных технологий - Методы вовлечения учащихся Умеет: - Использовать геймификацию - Проводить вебинары	Демонстрируемые знания: - Описывает 4 метода геймификации - Формулирует правила эффективного вебинара Демонстрируемые умения: - Проводит 15-минутный	- Запись и анализ вебинара - Оценка игровых механик в проекте - Экспертная карта

Результаты обучения	Показатели освоения компетенций	Методы оценки
	учебный вебинар - Разрабатывает систему баллов для мотивации	
Знает: - Особенности оценивания в цифровой среде - Инструменты аналитики Умеет: - Разрабатывать тесты - Анализировать данные	Демонстрируемые знания: - Называет 3 типа автоматизированного оценивания - Интерпретирует данные вовлеченности Демонстрируемые умения: - Создает тест с автоматической проверкой - Формулирует выводы по графику активности	- Аудит тестовых заданий - Отчет по аналитике данных - Кейс-стади