

Приложение 2 к РПД Б1.В.ДВ.05.01
Проектирование учебных курсов в
цифровой среде

44.03.04 Профессиональное обучение (по
отраслям), направленность (профиль) Сервис
в индустрии гостеприимства

Форма обучения – очная
Год набора - 2023

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

1. Общие сведения

1.	Кафедра	Сервиса и туризма
2.	Направление подготовки	44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
3.	Направленность (профиль)	Сервис в индустрии гостеприимства
4.	Дисциплина	Б1.В.ДВ.05.01 Проектирование учебных курсов в цифровой среде
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2023

2. Перечень компетенций

ПК-1 Способен формировать развивающую образовательную среду для реализации задач профессионального обучения в индустрии гостеприимства

ПК-3 Способен разрабатывать и применять методические материалы, оценочные технологии в освоении компетенций

3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
Раздел 1. Цифровая образовательная среда	ПК-1; ПК-3	историю и тренды цифрового обучения структуру цифрового образовательного проекта специфику проф.компетенций индустрии гостеприимства	создавать развивающую среду цифровыми средствами оценивать уровень достижения проф.компетенций	навыками работы с ресурсами цифровых образовательных платформ проектными навыками применительно к образовательной деятельности данными о конкуренции в индустрии цифровых	Доклады (презентация), оценка заданий СРС, кейс

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
				образовательных продуктах	
Раздел 2. Методика и технологии образовательного продукта	ПК-1; ПК-3	<p>актуальные компетенции профессии</p> <p>специфику индустрии гостеприимства как комплекса профессиональных компетенций</p> <p>специфику трудовых функций (видов деятельности) в отрасли гостеприимства</p>	<p>формулировать цели и задачи образовательного проекта</p> <p>разрабатывать инд. треки проф. обучения</p> <p>выстраивать логику освоения профессиональных компетенций</p> <p>комбинировать игровые и профессиональные технологии в проектировании образовательного продукта</p>	<p>опытом диагностики проф. навыков</p> <p>методами поддержки интереса к профессиональному росту</p> <p>навыками разработки оценочных инструментов образовательного проекта</p>	<p>Доклады (презентация), оценка заданий СРС, кейс, бланковый тест</p>

4 Критерии и шкалы оценивания

Задание 1. ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

Критерии и шкала оценки выполнения задания (до 5 баллов):

Процент правильных ответов	50-60	61-70	71-80	81-90	91-100
Количество баллов за результаты	1	2	3	4	5

Задание 2. БЛАНОЧНЫЙ ТЕСТ

Критерии и шкала оценки выполнения задания (до 5 баллов):

Процент правильных ответов	50-60	61-70	71-80	81-90	91-100
Количество баллов за результаты	1	2	3	6	10

Ключ к тесту

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
АБ	АБ	А	АГД	В	А	Б	А	Г	Г

ЗАДАНИЕ 3. (кейс) Модуль виртуальной экскурсии

Критерии оценки выполнения задания:

- Навык подбора контента и переформатирования его для задач образовательного проекта
- Специфичность и актуальность источников

Шкала оценивания

Предложены стереотипные задания	1-2 балла
Предложены задания разного уровня сложности	3-5 баллов
Предложены задания с игровой мотивацией	6-15 баллов
Всего баллов	До 15 баллов

ЗАДАНИЕ 4. (кейс) Ресурсы совместной работы в цифровой среде

Критерии оценки выполнения задания:

- умение организовывать работу команды для решения образовательной задачи
- умение делить образовательную задачу на элементы освоения контента
- владение цифровым ресурсом

Шкала оценивания

Предложены типичны решения	1-4 балла
Предложены варианты решений	5-9 баллов
Представлен сценарий реализации образовательной задачи	10-15 баллов
Всего баллов	До 15 баллов

ЗАДАНИЕ 5. Доклады

Критерии оценки выполнения задания:

самостоятельное исследование (разработана программа, результаты, презентация)	5 баллов
актуальность источников доклада	1 балл
логика изложения	1 балл
оформление	1 балл
обоснованность выводов, потенциал дальнейшего исследования	2 балла
Всего баллов	До 10

ЗАДАНИЕ 6.

Презентация доклада (выступления), исследования

Критерии оценки выполнения задания:

Структура презентации	Максимальное количество баллов
Содержание	
Сформулирована цель, проблема работы	1
Информация изложена полно и четко	1
Использованы самостоятельно разработанные блок-схемы, диаграммы, мемокарты	3
Сделаны выводы, определена практическая значимость, перспективность исследования	2
Оформление презентации	
Единый стиль оформления	1
Текст легко читается, фон сочетается с текстом и графикой	1
Эффект презентации	
Презентация позволяет включить ее в образовательный контент	1
Мах количество баллов	10

Критерии оценки ответа на зачете

Ответ студента на зачете оценивается баллами (1 вопрос - 20 баллов; 2 вопрос - 20 баллов), которые в совокупности с набранными в течение семестра позволяют выставить оценку «зачтено» (61 и более баллов) в соответствии со следующими критериями:

Студент

- владеет понятиями, раскрывающими тему «цифровой образовательный продукт», «цифровая образовательная среда»;
- владеет методами отбора контента, логику построения образовательных продуктов в цифровой среде;

- аргументированно делает выводы о преимуществах и рисках реализации учебных курсов в цифровой среде;
- приводит примеры успешных практик реализации учебных курсов в цифровой среде.

5 Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

Задание 1. ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ

Асинхронное обучение – электронное обучение, которое не предполагает взаимодействие преподавателя с обучаемыми в режиме реального времени.

Вебинар – разновидность веб-конференций; проведение онлайнвстреч, семинаров или презентаций через Интернет в режиме реального времени. Ведущий и аудитория общаются в текстовых, аудио- или видеочатах.

Виртуальная реальность — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, обоняние, осязание и др.

Виртуальная экскурсия в дистанционном обучении — организационная форма дистанционного обучения, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов (музеи, парки, улицы городов, пр.) с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов.

Геймификация – это применение подходов, характерных для компьютерных игр, в неигровых сферах, в том числе образовании и бизнесе.

Дистанционное образование – способ организации учебного процесса с использованием образовательной среды, основанной на современных информационных и телекоммуникационных технологиях, позволяющих осуществлять обучение на расстоянии без непосредственного контакта между преподавателем и учащимся.

Индивидуальная образовательная траектория – это персональный путь обучения и повышения квалификации, основанный на принятой человеком стратегии достижения личных долгосрочных целей.

Интерактивный мультимедиа курс – учебный материал, представленный в виде гипертекстовой структуры с мультимедиа приложениями, обеспеченный системой навигации по курсу и управления различными его компонентами.

Компетенция – способность и готовность обучающегося (выпускника) применять полученные знания, навыки и умения, имеющиеся личностные качества в практической (профессиональной) деятельности

Массовый открытый онлайн-курс (МООК) – онлайн-курс, реализуемый одновременно для неограниченного количества обучаемых и предоставляющий открытый доступ для всех желающих без ограничений к его содержанию и оценочным средствам в объеме, достаточном для достижения заявленных результатов обучения и их самооценки

Задание 2. БЛАНОЧНЫЙ ТЕСТ

1. В отличие от данных (фактов) информация становится таковой, когда в её основе можно

- а. (!) установить смысл
- б. (!) провести интерпретацию
- в. определить количественные показатели
- г. выявить ошибки и искажения

2. Характеристика информационного общества

- а. (!) информационные продукты имеют самостоятельную коммерческую значимость
- б. (!) глобальное информационное пространство влияет на повседневную жизнь
- в. снижается зависимость от традиционных ресурсов
- г. снижается необходимость получения формального образования

3. Термин «цифровизация» в своей основе имеет понятие

- а. (!) считать по пальцам
- б. электронная интерпретация
- в. дискретные объекты
- г. рисовать линии

4. Цифровые компетенции

- а. (!) умение работать в неопределенной информационной среде
- б. умение избегать цифрового мошенничества
- в. способность к самостоятельной настройке гаджетов
- г. (!) способность находить источники информации
- д. (!) способность оценивать и интерпретировать информацию
- е. способность обучать другого человека базовым ИТ

5. Контрольное изображение (код), используемое для распознавания реальных пользователей и спам-роботов

- а. бот
- б. виджит
- в. (!) капча
- г. утилита

6. Набор инструментов и индикаторов системы дистанционного обучения для упрощения процесса изучения учебных материалов

- а. (!) навигация
- б. модерация
- в. локализация
- г. прокторинг

7. Системный подход к построению учебного процесса, согласно которому содержание, методика и организация учебного процесса подчинены цели обучения

- а. цифровая педагогика
- б. (!) педагогический дизайн
- в. образовательный контент
- г. учебный модуль

8. Пошаговое описание событий учебного процесса, основанное на взаимодействии обучаемого с контентом, и побуждение обучаемого к этому взаимодействию в зависимости от особенностей предъявляемой ему информации

- а. (!) сценарий электронного курса
- б. технологическая карта дисциплины
- в. чек-лист
- г. алгоритм образовательного проекта

9. Метка изучаемого объекта учебного курса, которая описывает содержимое (с помощью ключевых слов, описательных терминов) для поиска данных

- а. баг
- б. логин
- в. майнер
- г. (!) тег

10. Документ, в котором отражены требования к результатам обучения и перечень электронных образовательных ресурсов по разделам (темам) дисциплины.

- а. веб-портфолио
- б. гипертекст
- в. образовательный квант
- г. (!) технологическая карта дисциплины

ЗАДАНИЕ 3. (кейс) Модуль виртуальной экскурсии

Кейс: выбрать одну из виртуальных экскурсий по музею (выставочному пространству). Установить время видеофрагмента не 3-5 минут, по данному фрагменту составить серию ориентирующих вопросов для развития наблюдательности. Разработать минитест для оценки выполненного задания.

ЗАДАНИЕ 4. (кейс) Ресурсы совместной работы в цифровой среде

Выбрать один из ресурсов для работы команды в цифровой среде. На основе короткого сказочного сюжета разработать 3-5 заданий, которые необходимо выполнить путем координации работы команды.

ЗАДАНИЕ 5. Доклады и презентации.

1. Цифровая грамотность: понятие и технологии развития.
2. Государственные программы развития цифрового образования.
3. Цифровая безопасность в образовательных проектах.
4. Потребители цифровых образовательных курсов.
5. Массовые открытые онлайн-курсы: история возникновения и тренды развития.

6. Цифровое обучение взрослых.
7. Логика цифрового продукта по модели «Цикла Колба».
8. Применение чатботов в образовательных курсах.
9. Оценка результативности образовательного цифрового курса.
10. Методы мотивации достижения результатов образовательного цифрового курса.
11. Сравнительный анализ преимуществ цифровых платформ для образовательных курсов.
12. Конкуренция в цифровой образовательной среде.
13. Методы продвижения цифровых образовательных курсов в мессенджерах.
14. Специфика подбора спикеров для образовательного курса в цифровой среде.
15. Специфика разработки гибридного образовательного продукта.

ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

1. Цифровая грамотность: понятие и технологии развития.
2. Этапы становления дистанционного и гибридного обучения.
3. Преимущества и проблемы цифрового обучения.
4. Нормативные основы реализации образовательных задач в цифровой среде.
5. Требования федеральных государственных образовательных стандартов к условиям реализации образовательных программ.
6. Компоненты цифровой образовательной среды образовательного учреждения.
7. Цифровая безопасность в образовательной деятельности.
8. Управление обучением с помощью Learning Management System (LMS): ключевые компоненты.
9. Конкуренция в сфере цифрового образования.
10. Характеристика потребителей цифровых образовательных курсов.
11. Цифровой образовательный продукт: понятие, структура.
12. Образовательные продукты синхронного и асинхронного обучения.
13. Разработка сценария курса.
14. Креативные элементы цифрового образовательного продукта.
15. Эксперты и спикеры цифрового курса.
16. Массовые открытые онлайн-курсы: классификация, алгоритм разработки.
17. Алгоритм разработки гибридного курса в структуре образовательной программы профессионального обучения.
18. Экспертиза цифрового курса.
19. Управление мотивацией и динамикой освоения компетенциями в цифровом курсе.
20. Индивидуальная образовательная траектория на основе цифрового продукта.
21. Педагогический дизайн (instructional design) цифровых образовательных продуктов для разных категорий обучающихся (профессиональное, дополнительное образование).
22. Формирование контента цифрового образовательного продукта.
23. Подготовка и организация съемок/записи обучающего контента: организация работы спикеров, подбор локаций, оборудования.
24. Монтаж учебного курса для работы в цифровой среде.
25. Модификация курса за счёт технологических новаций (чатботы, нейросети и др.).