Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Власов Виктор Алексеевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.09.2025 16:43:30
Уникальный программный ключ:
8795a197730b330f78fcc134ddd9dccfc3d63d648cb485d46f6dd1d51ac849f0

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ИНСТИТУТ НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ О.Г. Волокитин

«____» _____ 20___ г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

повышения квалификации

Современные технологии в образовании: от педагогического дизайна до искусственного интеллекта

Наименование программы

Томск
2024

1. Общая характеристика программы.

1.1. Цель и задачи реализации программы.

Целью реализации данной программы повышения квалификации является совершенствование педагогических приемов работы со студентами, а также знакомство с инструментами искусственного интеллекта, помогающим в профессиональной деятельности преподавателя.

Для достижения поставленной цели необходимо реализовать следующие задачи:

1. Овладение основами педагогического дизайна с применением модели ADDIE.
2. Изучение современных моделей повышения вовлеченности студентов.
3. Освоение инструментов искусственного интеллекта: Giga.chat, Forms.app, Perplexity, Gamma.
4. Изучение дизайна мышления и его применения в образовательном процессе.

Таким образом, посредством программы повышения квалификации реализуется постепенное знакомство с инструментами, способствующими более эффективному управлению образовательным процессом и вовлечению студентов в процесс обучения

1.2. Категория слушателей.

К освоению программ повышения квалификации допускаются лица, имеющие высшее образование, работающие или планирующие работать в системе высшего образования.

Желательно иметь стаж работы (не менее 1 года).

Сфера профессиональной деятельности – система высшего образования.

1.3. Трудоемкость обучения.

Нормативный срок освоения программы – 36 часов, включая все виды аудиторной и самостоятельной учебной работы слушателей.

Учебная нагрузка устанавливается не более 8 часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной учебной работы слушателя.

1.4. Форма обучения и форма организации образовательной деятельности.

Форма обучения: очно.

Продолжительность учебной недели составляет: по очной форме обучения – 4 дня.

2. Формализованные (планируемые) результаты освоения программы.

В результате освоения программы у слушателя должен сформироваться комплекс знаний, умений и навыков в области педагогического дизайна, дизайна мышления, применения искусственного интеллекта и инструментов вовлечения в учебный процесс студентов.

В результате изучения программы слушатели должны:

знать:

- приемы педагогического проектирования;
- особенности активного обучения
- платформы искусственного интеллекта
- проектную деятельность в рамках дизайн-мышления

уметь:

- уметь проектировать учебное занятие;
- ставить проблему перед студентами и предоставлять им возможности самостоятельно искать решение
- создавать формы (тексты, тесты) с применением искусственного интеллекта

владеть:

- методикой ADDIE и другими моделями;
- методами активного обучения

- созданием плана занятия, упражнений на базе текста, подбором материалов и ресурсов для конкретных учебных целей
- использовать цифровых инструментов в дизайн-мышлении

3. Содержание программы.

3.1. Календарный учебный график.

Образовательный процесс по программе может осуществляться в течение всего учебного года.

Занятия проводятся по мере комплектования групп.

Таблица 1. Календарный учебный график

Форма обучения / **График обучения**	**Ауд. часов в день**	**Дней в неделю**	**Общая продолжительность программы (дней, недель, месяцев)**
очная	4	2	2 недели

3.2. Учебный план.

Таблица 2. Учебный план

№ п/п	**Наименование дисциплин (модулей)**	**ОТ*, час.**	**Аудиторные/ дистанционные занятия, час.**		**ВЗ* час.**	**СРС*, час.**	**Форма контроля**
			Лк*	**ПЗ, СЗ, ЛЗ***			
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
1	Педагогическое проектирование (дизайн) как процесс проектирования среды обучения.	8	2	2	-	4	зачет
2	Учебная вовлеченность и методы активного обучения	8	2	2	-	4	
3.1	Использование платформы Forms.app и giga.chat для образовательных целей	4	-	2	-	2	зачет
3.2	Использование платформ Perplexity, Gamma в образовательных целях	5	-	2	-	3	зачет
4	Дизайн мышления	9	2	2	-	5	
Практики (стажировки)			-	-	-	-	
Итоговая аттестация		2	-	-	-	-	зачет
	ИТОГО:	36					

** ОТ – общая трудоемкость, Лк – лекции, ПЗ – практические занятия, СЗ – семинарские занятия, ЛЗ – лабораторные занятия, ВЗ – выездные занятия, СРС – самостоятельная работа слушателя*

3.3. Содержание учебных дисциплин (модулей).

Таблица 4. Содержание учебных дисциплин (модулей).

№ п/п	**Наименование разделов (тем, элементов и т.д.)**	**Содержание обучения по темам, наименование и тематика лабораторных (практических и/или семинарских) занятий, самостоятельной работы слушателя и используемых образовательных технологий**
1.	Педагогическое проектирование (дизайн) как процесс проектирования среды обучения.	Будут рассмотрены основные понятия, относящиеся к теме. Принципы педагогического дизайна как процедуры проектирования учебного процесса. Проектирование учебного занятия. Проектирование цифровых учебных материалов. ADDIE и другие модели.
Практические и/или семинарские занятия		Выполнение заданий, связанных с созданием собственных элементов/занятий/тем.
Лабораторные работы		Не предусмотрены
Самостоятельная работа слушателя		Изучение материалов по теме.
Используемые образовательные технологии		Традиционные лекции, групповая работа.

2	Учебная вовлеченность и методы активного обучения	Будут рассмотрены основные понятия, относящиеся к теме: научные теории вовлеченности и факторы ее определяющие. Активное обучение и его особенности. Сравнение с пассивным обучением. Эффективность активного обучения и препятствия для его внедрения. Методы активного обучения. Отдельно будет рассказано про тренды инновационной педагогики высшего образования. Постановка проблемы перед студентами и предоставление им возможности самостоятельно искать решение развивает аналитические способности и креативность
Практические и/или семинарские занятия		Выполнение заданий, связанных с созданием собственных заданий, элементов, курсов. Создание формы для распределения задач среди студентов, сбора отчетов и контроля за выполнением проекта.
Лабораторные работы		Не предусмотрены
Самостоятельная работа слушателя		Изучение материалов по теме
Используемые образовательные технологии		Игровые технологии, диалоговые технологии, связанные с созданием коммуникативной среды и современные технологии: работа в команде, case-study, проблемное обучение.
3.1	Использование платформы Forms.app и Giga.chat для образовательных целей	Создание форм (текста, тестов). Настройка внешнего вида формы (цвет, шрифт). Обработка полученных результатов.
3.2	Использование платформ Perplexity, Gamma в образовательных целях	Создание плана занятия / лекции, создание упражнений на базе текста, подбор материалов и ресурсов для конкретных учебных целей. Создание презентации с помощью Gamma.
Практические и/или семинарские занятия		Создать опрос для друзей (на свободную тему). Создать план лекции / практического занятия при помощи Perplexity, создать презентацию по готовому материалу в Gamma.
Лабораторные работы		Не предусмотрены
Самостоятельная работа слушателя		Групповая работа, блочное обучение (для отработки навыков).
Используемые образовательные технологии		Групповая работа.
4	Дизайн мышления	Применение дизайн-мышления в образовании. Проектная деятельность в рамках дизайн-мышления.
Практические и/или семинарские занятия		Развитие soft skills с помощью дизайн-мышления. Использование цифровых инструментов в дизайн-мышлении
Лабораторные работы		Не предусмотрены
Самостоятельная работа слушателя		Изучение материалов по теме.
Используемые образовательные технологии		Традиционные лекции, групповая работа.

3.4. Требования к промежуточной и итоговой аттестации.

Промежуточная аттестация проводится по каждому разделу в виде выполнения задания на тему пройденного материала. Оценка уровня освоения дисциплины осуществляется по двухбалльной системе («зачтено», «незачтено»).

Итоговая аттестация производится в один этап: защита итогового задания.

Лицам, успешно освоившим программу повышения квалификации и прошедшим итоговую аттестацию, выдается удостоверение о повышении квалификации.

4. Условия реализации программы.

4.1. Материально-технические условия реализации.

Занятия проводятся в аудиториях 1 уч. корпус, оборудованных компьютерной и проекционной техникой.

Учебный процесс обеспечивается необходимым комплектом программного обеспечения.

4.2. Учебно-методическое обеспечение программы.

Перечень рекомендуемых учебных изданий:

Дополнительная литература:

1. Педагогический дизайн: программы, среда, технологии: Периодический сборник научных и методических материалов. Том 1. – М.: ООО «А-Приор», 2020. – 185 с.

2. Лисицына Л.С. Педагогический дизайн электронных курсов. – СПб: Университет ИТМО, 2018. – 67 с.

3. Бродская М. Доверенный ИИ: начало пути /М.Бродская //bis Journal/ - 2023. - №3, С.16-20

4. Евсеенко С. М. Этапы развития технологий искусственного интеллекта и уточнение терминологии / С. М. Евсеенко // Инновации. - 2021. - № - С. 39-48.

5. Сысоев П. В. Искусственный интеллект в образовании: осведомлённость, готовность и практика применения преподавателями высшей школы технологий искусственного интеллекта в профессиональной деятельности = ArtificialIntelligenceinEducation: Awareness, ReadinessandPracticeofUsingArtificialIntelligenceTechnologiesinProfessionalActivitiesbyUniversityFaculty / П. В. Сысоев // Высшее образование в России. - 2023. -№ 10. - С.9-33.

Электронные и Internet-ресурсы:

5. https://www.ispring.ru/elearning-insights/chto-takoe-pedagogicheskiy-dizayn

6. https://ru.examus.net/blog/pedagogicheskij-dizajn-modeli-etapy-primery

9. https://skillbox.ru/media/education/5-modeley-proektirovaniya-kursov-kak-vybrat-podkhodyashchuyu/

10. https://skillbox.ru/media/education/chto-takoe-pedagogicheskiy-dizayn-i-kto-takoy-peddizayner/

11. Документация Forms.app: https://forms.app/docs/

12. YouTube-канал Forms.app: канал с официальными видеоуроками и демонстрациями возможностей платформы.

13. Stack Overflow: форум программистов, где также обсуждаются вопросы, связанные с использованием Forms.app и интеграцией с другими системами.

14. Reddit: тематические сабреддиты, такие как r/webdev или r/onlineforms, где пользователи делятся советами и рекомендациями по работе с различными инструментами для создания форм.

15. Осваиваем Perplexity AI: Полное руководство по поисковой системе нового поколения. URL: https://www.aitoolgo.com/ru/learning/detail/how-to-use-perplexity-ai-tutorial-pros-and-cons

16. Perplexity. Полное руководство. URL: https://readli.net/perplexity-polnoe-rukovodstvo/

17. Революция в презентациях: Полное руководство по Gamma AI. URL: https://www.aitoolgo.com/ru/learning/detail/how-to-use-gamma-ai-to-create-stunning-presentations

18. Getting Started with Gamma. URL: https://help.gamma.app/en/collections/4020401-getting-started-with-gamma

19. «СберУниверситет» назвал пять трендов высшего образования
https://skillbox.ru/media/education/sberuniversitet-nazval-pyat-trendov-vysshego-obrazovaniya/

20. Мировые тренды образования в российском контексте-2024
https://ioe.hse.ru/edu_global_trends/2024/

21. 11 ингредиентов вовлечённости в обучение: рецепт Аризонского университета
https://skillbox.ru/media/education/11-ingredientov-vovlechyennosti-v-obuchenie-retsept-arizonskogo-universiteta/

22. Как организовать учебный процесс, чтобы вовлечь студентов в обучение
https://skillbox.ru/media/education/kak-organizovat-uchebnyy-protsess-chtoby-vovlech-studentov-v-obuchenie/

23. Учебная мотивация: как её объясняют научные теории
https://skillbox.ru/media/education/uchebnaya-motivatsiya-kak-eye-obyasnyayut-nauchnye-teorii/?utm_source=media&utm_medium=link&utm_campaign=all_all_media_links_links_articles_all_all_skillbox

5. Кадровое обеспечение программы.

Образовательный процесс по модулям обеспечивается научно-педагогическими кадрами, имеющими базовое образование, соответствующее профилю модулей, и ученую степень или опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере и систематически занимающимися научной и/или научно-методической деятельностью.

Преподавательский состав, работающий по данной программе представлен в таблице 5.

Таблица 5. Кадровое обеспечение.

№ п/п	Наименование дисциплин (модулей), разделов (тем, элементов и т.д.)	Фамилия, имя, отчество, год рождения	Ученая степень, ученое звание	Стаж	Основное место работы, должность	Место работы и должность по совместительству (если есть)
1	Педагогическое проектирование (дизайн) как процесс проектирования среды обучения.	Рахимова Т.А., 1969	к.п.н, доцент	27	ТГАСУ, зав. кафедрой	нет
2	Педагогическое проектирование (дизайн) как процесс проектирования среды обучения	Мацкевич Н.А.	к.филол.н.	14	ТГАСУ, доцент, каф. ИЯ	нет
3	Учебная вовлеченность и методы активного обучения	Савинцева М.Е.	нет	20	ТГАСУ, КИЯ	ТГУ, МДК, ст. преподаватель
4	Использование платформы forms.app и giga.chat	Филатова Н.С.	нет	25	ТГАСУ, каф.ЭОУС иЖКК	ТГАСУ, зам.директора ИДО
5	Использование платформ Perplexity, Gamma в образовательных целях	Трофимова Н.А., 1987	к.филол.н	14	ТГАСУ, доцент каф. ИЯ	нет
6	Дизайн-мышление	Губанищева М.А., 1990	к.э.н.	10	ТГАСУ, доцент каф. ГиК	нет

6. Разработчики программы.

Т.А. Рахимова, к.п.н., зав. кафедрой иностранных языков ТГАСУ (раздел 1 учебного плана)

_____

(подпись)

М.А. Губанищева, к.э.н., доцент кафедры геоинформатики и кадастра ТГАСУ (разделы 4 учебного плана)

_____

(подпись)

Н.А. Трофимова, к.филол.н, доцент кафедры иностранных языков ТГАСУ (раздел 3.2 учебного плана)

Н.С.Филатова, старший преподаватель кафедры ЭОУСиЖКК ТГАСУ (раздел 3.1 учебного плана)

_____

(подпись)

М.Е. Савинцева, старший преподаватель кафедры иностранных языков ТГАСУ (раздел 2 учебного плана)

_____

(подпись)

Е.В. Карпачева, доцент кафедры ОТиОС ТГАСУ (редакция рабочей программы)

_____

(подпись)

Руководитель программы:

_____ (Е.В. Карпачева)

Директор ИНО-ТГАСУ Н.Р. Шадейко