

## Программа курса (силлабус)

<b>Название курса</b>	Программа сертификации преподавателей дистанционного образования
<b>Адрес Университета</b>	
<b>Веб-сайт курса</b>	
<b>ID курса</b>	
<b>Информация о курсе</b>	Данный курс разработан для предоставления обучающимся необходимых знаний и умений, необходимых для эффективного преподавания онлайн. Поэтому в курсе рассматриваются как понятия концепций и процессов электронного обучения, так и некоторые инструменты, полезные для управления, организации и создания содержания контента для электронного курса.
<b>Продолжительность курса</b>	7 недель – 80 часов
<b>Результаты обучения</b>	<p>По окончании данного курса Вы сможете:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• продемонстрировать знание фундаментальных понятий электронного обучения и теорий дистанционного обучения</li> <li>• определять, какие теории дистанционного обучения необходимы, для того чтобы помочь студентам учиться методом электронного обучения</li> <li>• использовать системы управления образованием и контентом, а также виртуальные аудитории</li> <li>• понимать различия между системами управления образованием и системами управления контентом и виртуальными аудиториями</li> <li>• определять электронную модерацию</li> <li>• определять понятие педагогического дизайна для онлайн курсов и необходимых учебных методов</li> <li>• создавать программу для электронного курса</li> <li>• понимать концепции, связанных с авторским правом, интеллектуальными правами, техническими средствами защиты авторского права, лицензии Creative Commons, академической этикой и плагиатом</li> <li>• понимать различные типы оценивания</li> <li>• использовать некоторые программы, связанные с плагиатом и электронной оценкой</li> <li>• использовать некоторые программы, связанные с графическим дизайном</li> <li>• знать, как использовать GIMP</li> <li>• знать функцию и компоненты графического дизайна</li> <li>• понимать принципы графического дизайна</li> <li>• создавать эффективные визуальные учебные материалы при помощи Glogster и сервисов создания концептуальных карт</li> <li>• создавать эффективный аудиовизуальный контент</li> <li>• использовать интерактивные мобильные приложения и инструменты развития контента</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать функции социальных медиа, таких как Google, Dropbox, Wikispaces, and Tumblr</li> <li>• определять основную терминологию качества</li> <li>• понимать систему обеспечения качества в электронном обучении</li> </ul>
<b>Ключевые слова</b>	<p>Самообучение, дистанционное обучение с сопровождением, дистанционное образование под руководством преподавателя, смешанное электронное обучение, квадранты Колдевея, роль электронных наставников, среда обучения, взаимодействие во время процесса электронного обучения, бихевиоризм, когнитивизм, конструктивизм, коннективизм, обучение взрослых, саморегулируемое обучение, LMS, сообщества дистанционного обучения, электронная модерация, Moodle, Adobe Connect, BigBlueButton, ADDIE, программа курса (силлабус), виды учебной деятельности для онлайн среды, процесс развития контента, процесс преподавания и процесс контроля, электронный преподаватель, методы обучения онлайн, авторские права, права интеллектуальной собственности, цифровые права, Creative Commons, академическая этика, плагиат, классические/альтернативные подходы оценки, веб-квесты, электронное портфолио, карты понятий, диагностическое дерево, рубрики (критерии), ассоциации, проекты, интервью, письменные отчеты, презентация, плакат, взаимная оценка, самооценка, графический дизайн, функции/компоненты графического дизайна, принципы графического дизайна, карта понятий, плакат, инфографика, Movie Maker, Prezi, Articulate Storyline, Facebook, Friendster, Myspace, Dropbox, OneDrive, Google Drive, Youtube, Vimeo, Flickr, Twitter, blogger, Google Maps, Google Earth, Wikispaces, Webspiration, Google code, Blogger, Wordpress, Tumblr, основная терминология о качестве, стандартах, оценках, онлайн преподавателе, учениках.</p>
<b>Расписание</b>	
<b>Темы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основы электронного обучения: Базовые концепции</li> <li>2. Теории онлайн обучения</li> <li>3. Системы управление обучением и контентом</li> <li>4. Виртуальные аудитории</li> <li>5. Педагогический дизайн для онлайн обучения</li> <li>6. Учебные методы для онлайн среды</li> <li>7. Авторские права, технические средства защиты авторских прав, плагиат</li> <li>8. Электронное оценивание</li> <li>9. Графический дизайн</li> <li>10. Создание эффективных визуальных элементов</li> <li>11. Создание мультимедийного контента</li> <li>12. Создание интерактивных приложений</li> <li>13. Социальные медиа и новейшие технологии</li> <li>14. Обеспечение качества</li> </ol>

<b>Процесс обучения</b>	Данная программа состоит из 14 тем, которые изучаются на протяжении 7 недель. Этот курс реализован через систему управления обучением. Некоторые функции системы управления обучением используются в качестве средств коммуникации, для проведения занятий и как учебные задания, в частности используются система видеоконференции, анкетирование, опрос, задания, лекции, форум, тесты, чат, Wiki и т.д. Для студентов подготовлены различные материалы: раздаточные материалы, презентации с озвучиванием и без, видео, аудио, интерактивные задания, задания по созданию электронного портфолио, ссылки другие ресурсы в Сети Интернет.
<b>Дата и место экзамена</b>	Оценка будет основываться на электронном портфолио
<b>Преподаватели курса</b>	
<b>Контакты преподавателя</b>	
<b>Требования</b>	Компьютерная грамотность
<b>Как обучаться?</b>	Участники должны читать статьи и раздаточные материалы еженедельно. Они должны участвовать в обсуждениях форума и выполнять индивидуальные и групповые задания. Участники должны исследовать и другие ресурсы. Участники должны следить за конечными датами сдачи заданий и других задач.
<b>Учебные методы и технологии, которые будут использоваться в течение данного курса</b>	Презентации, прямое преподавание, совместное изучение, изучение, основанное на проектах, обсуждения.
<b>Учебные материалы</b>	<p><b>1-. # 2</b>          Основы электронного обучения: что важнее – «электронное» или «обучение»?          Обзор теорий электронного обучения, структур и моделей:          Теории обучения</p> <p><b>3-. # 4</b>          Массовые открытые онлайн курсы и открытое образование: последствия для высшего образования. Общие характеристики программного обеспечения для виртуальных аудиторий</p> <p><b>5-. # 6</b>          Инструкции и советы по созданию педагогического дизайна для дистанционного обучения. Стратегии обучения онлайн. Примеры лучшей практики в методиках преподавания онлайн</p> <p><b>7-. # 8</b>          Авторское право и электронное обучение. Коммерческое программное обеспечение на выявление плагиата. Примеры эффективного оценивания. Оценивание онлайн</p> <p><b>9-. # 10</b>          Программа графического дизайна: Руководство пользования GIMP. Бесплатная программа для редактирования графики GIMP. Создание концептуальных карт. Создание различных визуальных материалов. Как использовать Glogster</p> <p><b>#11- #12</b>          Изучение Windows Live Movie Maker. Как пользоваться Movie Maker. Как пользоваться Prezi. Опыт: MERLOT. Создание интерактивного</p>

	<p>содержания для Интернет и планшетных компьютеров. Как создать инфографику бесплатно онлайн / сделать инфографику без Protoshop</p> <p><b>#13- #14</b></p> <p>Лучшие блоги на по теме образовательных технологий. Качество электронного обучения: Аспекты и критерии оценки электронного обучения в высшем образовании. Стандарты качества электронного обучения Государственного университета Пенсильвании. Стандарты высшего образования онлайн – инфографика</p>
<b>Необходимое оборудование</b>	Компьютер/Ноутбук + Аудиооборудование
<b>Посещаемость</b>	Регулярное виртуальное присутствие ожидается от всех участников.
<b>Групповые/индивидуальные задания</b>	<p><b>#1- # 2</b> Создание глоссария: неизвестные понятия</p> <p><b>#3- # 4</b> Идеи по удобству использования LCMS</p> <p><b>#5- # 6</b> Идеи по удобству использования LCMS</p> <p><b>#7- # 8</b> Использование программного обеспечения для выявления плагиата, создайте онлайн-экзамена</p> <p><b>#9- # 10</b> Создание сценария для содержания вашего курса</p> <p><b>#11- # 12</b> Articulate Storyline</p> <p><b>#13-#14</b> Google Drive, Dropbox, Wikispaces, Tumblr и другие социальные медиа для образования</p>
<b>Оценивание (онлайн/лицом к лицу)</b>	<p><b>#1- #2</b> Мои любимые технологии и методы обучения</p> <p><b>#5- #6</b> Применение учебных онлайн методов и технологий к среде онлайн, создание программы электронного курса</p> <p><b>#7- #8</b> Создание веб-квестова</p> <p><b>#9- #10</b> Подготовка онлайн постера с использованием Glogster</p> <p><b>#11- #12</b> Prezi, создание интерактивного приложения</p> <p><b>#13- #14</b> Стратегия оценивания качества Вашего курса/Программы</p>
<b>Критерии оценки (различны для каждой деятельности)</b>	Будут объявлены на соответствующей неделе
<b>Чаты</b>	Мозговой штурм (неделя#6)
<b>Форум/Обсуждения Темы и продолжительность</b>	<b>#1-2</b> Обучение на расстоянии или лицом к лицу?
<b>Часто задаваемые вопросы</b>	-
<b>Требования по авторским правам</b>	Пожалуйста, обеспечьте все необходимые ссылки для текста, графики, аудио и видео, которые Вы используете в собственных материалах курса.
<b>Опрос</b>	Итоговый опрос по курсу будет проведен в конце курса.