Программа онлайн-курса «Современный электронный учебный курс на платформе Мудл + AI»

Автор и ведущий курса: Гущин А. Н.

Тема 1. Принципы электронного обучения

Основные понятия и термины электронного обучения. Эволюция электронного обучения: от набора электронных материалов к компьютерному симулякру преподавателя. Принципы разработки LMS Moodle. Приемы создания симулякра. Основы генеративного ИИ для разработки учебных материалов.

Практикум 1

Решение кроссворда по терминологии электронного обучения с помощью заранее подготовленного глоссария. Знакомство с элементами «кроссворд» и «глоссарий», тренировка навыков поиска информации и работы с элементами электронного курса на moodle.

Тема 2. Педагогический дизайн электронного курса

Понятие педагогического дизайна. Модель разработки курса ADDIE. Концепция курса и техническое задание. Оценка трудоемкости разработки курса. Использование генеративного ИИ при разработке материалов.

Практикум 2

1. Разработка концепции собственного курса.
2. Работа с элементом «Форум».
3. Использование нейросети для генерации приложений.

Тема 3. Общая структура курса

Пользователи и их роли. Система управления правами доступа. Курсы и категории. Структура учебного курса в Мудл. Система настроек учебного курса. Система элементов для построения курса на moodle. Журналы оценок. Правила «хорошего тона» при создании курса. Цифровой след студента при обучении на электронном учебном курсе.

Практикум 3

1. Оформление «шапки» курса, создание структуры своего учебного курса в moodle с использованием различных элементов.
2. Самооценка созданной структуры из роли студента, преподавателя и тьютора.

Тема 4. Коммуникации со слушателем. Элементы для передачи информации

Коммуникация со слушателем. Передача информации. Элементы для передачи информации: файл, страница, книга, лекция, глоссарий. Блок-схема для проектирования лекции. Как это выглядит со стороны студента. Использование генеративного ИИ при разработке материалов.

Практикум 4

Создание собственных элементов типа файл, страница, книга, лекция, глоссарий.

Тема 5. Коммуникации со слушателем. Элементы для получения обратной связи

Процесс обратной связи от слушателя. Элементы для получения обратной связи: задание, форум, анкета. Программирование элемента «лекция». Как это выглядит со стороны студента. Использование генеративного ИИ при разработке материалов.

Практикум 5

Создание собственных элементов типа задание, форум, анкета.

Тема 6. Средства контроля: тесты

Знакомство с возможностями сервиса по созданию Тесты и банки вопросов в Мудл. Типы вопросов в тестах. Проектирование и создание тестов. Как это выглядит со стороны студента. Импорт-экспорт вопросов, форматы импорта-экспорта. Аналитика тестов. Очистка предыдущих попыток тестов. Использование генеративного ИИ при разработке материалов.

Практикум 6

1. Создание собственного теста на основе составленного банка вопросов.
2. Отработка выполнения импорта и экспорта вопросов.

Тема 7. Аналитика процесса обучения. Геймификация обучения

Аналитика процесса обучения: управление самостоятельной работой студента – контроль активности студента на сайте – индивидуальный и групповой режим, настройка журнала оценок, критерии окончания курса, управление прохождением курса студентом – настройка различных уровней доступа к заданиям. Элемент «Семинар». Цифровой след студента. Использование тегов для сбора и анализа цифрового следа студента. Геймификация: настройка системы значков, бейджей, отслеживание прогресса (шкала прогресса обучения), элемент «словесные игры», рейтингование обучающихся.

Практикум 7

1. Настройка системы оценок курса, заполнение электронного журнала оценок, настройка системы завершения.
2. Получение отчетов о самостоятельной работе студентов.
3. Настройка шкалы прогресса, создание элементов геймификации в курсе.

Тема 8. Интерактивные возможности элемента H5P

Что такое элемент H5p. Функциональные возможности. Интерактивные элементы. Тесты, опросы. Использование ИИИ для генерации материалов.

Практикум 8

1. Настройка элемента H5P. Геймификация курса.
2. Использование генеративного ИИ для создания мультимедийных материалов.

Тема 9. Оценивание и система компетенций

Общие представления о педагогическом оценивании. Виды и способы оценивания результатов в LMS Moodle. Настройка системы элементов для системы оценивания. Понятие компетенции. Настройка системы компетенций в Мудл: рамки компетенции, связь с учебными планами, связь с индивидуальными элементами. Работа студента и преподавателя с системой компетенций в Moodle.

Практикум 9

Настройка собственной системы компетенций.

Тема 10. Управление потоками слушателей

Способы зачисления на курс. Группы. Режимы групповой работы в курсе. Глобальные группы. Потоки. Управление группами студентов. Понятие интеллектуальной собственности. Электронный ресурс на moodle как интеллектуальная собственность. Порядок регистрации учебного курса в РИНЦ.

Практикум 10

1. Зачисление на курс и отчисление с курса слушателей.
2. Создание групп уровня курса.
3. Выбор и установка различных режимов групповой работы в курсе.