

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич
Должность: Директор
Дата подписания: 30.10.2023 14:29:58
Уникальный программный ключ:
b683afe664d7e9f64175886cf9626a196149ad36

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ»

Факультет
Кафедра

Математики и информационных технологий
Фундаментальной математики

Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)

дисциплина

Б1.В.04 Технологии иммерсивного обучения

часть, формируемая участниками образовательных отношений

Направление

44.04.01
код

Педагогическое образование
наименование направления

Программа

Дизайн цифровой образовательной среды

Форма обучения

Очная

Для поступивших на обучение в
2023 г.

Стерлитамак 2023

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций

Формируемая компетенция (с указанием кода)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)
ПК-2. Способен проектировать содержание учебных дисциплин, технологии и конкретные методики обучения в цифровой среде	ПК-2.1. Обладает знаниями о преподаваемом предмете; о требованиях федеральных государственных образовательных стандартов к учебной дисциплине; о методике преподавания данного предмета, психолого-педагогических основах и современных технологиях обучения в цифровой среде.	Обучающийся должен: знать понятие иммерсивного обучения, методологию построения и проведения занятия с применением VR и AR - технологий, основы использования иммерсивных технологий в учебно-воспитательном процессе средней общеобразовательной школы, в дополнительном образовании.
	ПК-2.2. Разрабатывает программы учебных дисциплин, технологии и конкретные методики обучения в цифровой среде.	Обучающийся должен: уметь проектировать урок с применением иммерсивных технологий обучения, разрабатывать программу внеурочной деятельности с применением иммерсивных технологий, проектировать содержание занятий с использованием VR и AR – технологий в дополнительном образовании.
	ПК-2.3. Владеет дидактическими и методическими приемами разработки содержания учебных дисциплин; навыками проектирования технологий и конкретных методик обучения.	Обучающийся должен: владеть дидактическими и методическими приемами разработки содержания урока и внеурочного мероприятия с использованием иммерсивных технологий, навыками проектирования занятий, программ с использованием VR и AR – технологий в дополнительном образовании.

2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Цели изучения дисциплины:

Формирование способности и готовности обучающихся к применению иммерсивных технологий виртуальной, дополненной и смешанной реальностей при осуществлении профессиональной педагогической деятельности в образовательных организациях

Дисциплина «Иммерсивное обучение» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Дисциплина изучается на 2 курсе в 4 семестре

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зач. ед., 72 acad. ч.

Объем дисциплины	Всего часов
	Очная форма обучения
Общая трудоемкость дисциплины	72
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	
практических (семинарских)	18
другие формы контактной работы (ФКР)	0,2
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	
зачет	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	53,8

Формы контроля	Семестры
зачет	4

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование раздела / темы дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			
		Контактная работа с преподавателем			СР
		Лек	Пр/Сем	Лаб	
1	Модуль 1.	0	10	0	27,5
1.1	Понятие иммерсивного обучения. История развития иммерсивных технологий.	0	2	0	3,5
1.2	Технологии реализации иммерсивного обучения. Анализ VR- и AR-продуктов для образования в РФ.	0	2	0	8
1.3	Применение иммерсивных технологий на уроках и в рамках внеурочной деятельности.	0	2	0	6
1.4	Применение иммерсивных технологий в воспитательном процессе средней общеобразовательной школы.	0	2	0	5
1.5	Применение иммерсивных технологий в дополнительном образовании.	0	2	0	5
2	Модуль 2.	0	8	0	26,4

2.1	Организация урока с применением иммерсивных технологий.	0	2	0	5,4
2.2	Подготовка к уроку с применением иммерсивных технологий.	0	2	0	6
2.3	Построение урока с иммерсивными технологиями.	0	2	0	8
2.4	Разработка технологической карты урока с иммерсивными технологиями.	0	2	0	7
	Итого	0	18	0	53,8

4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс практических/семинарских занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	Модуль 1.	
1.1	Понятие иммерсивного обучения. История развития иммерсивных технологий.	Суть и история иммерсивного обучения. Различия между иммерсивным обучением и экспериментальным/практическим обучением. Преимущества и недостатки иммерсивного обучения. Принципы иммерсивного обучения.
1.2	Технологии реализации иммерсивного обучения. Анализ VR- и AR-продуктов для образования в РФ.	Виды и реализация иммерсивного обучения. Дополненная реальность. Смешанная реальность. 3D-иммерсивное обучение. Трёхмерное иммерсивное обучение. Реализация дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Анализ VR- и AR-продуктов для образования в РФ.
1.3	Применение иммерсивных технологий на уроках и в рамках внеурочной деятельности.	Варианты применения метода, создание воспитательных мероприятий. Рабочая программа внеурочной деятельности с применением иммерсивных технологий. Введение в виртуальную и дополненную реальность. Навыки создания трёхмерных моделей для устройств виртуальной реальности путем освоения 3d-графики. Технологий виртуальной реальности, дополненной и смешанной реальности. Работы с порталом ClassVR.
1.4	Применение иммерсивных технологий в воспитательном процессе средней общеобразовательной школы.	Варианты применения метода. Аспекты иммерсивного подхода. Технология виртуальной реальности (VR) в учебно-воспитательной деятельности. Преимущества и недостатки нового подхода к уроку.
1.5	Применение иммерсивных технологий в дополнительном образовании.	Варианты применения метода. Видео 360 градусов. Платформы и площадки. Интерактивные программы. Опыт внедрения иммерсивных технологий в дополнительном образовании.
2	Модуль 2.	
2.1	Организация урока с применением иммерсивных	Офлайн-сценарий, VR-сценарий. Варианты зонирования аудитории.

	технологий.	
2.2	Подготовка к уроку с применением иммерсивных технологий.	Подготовка педагога. Подготовка ученика-тьютера. Подготовка дополнительных теоретических материалов. Подготовка материалов для выполнения заданий.
2.3	Построение урока с иммерсивными технологиями.	Этапы построения урока: подготовительный, введение, основной, заключительный. Регламент проведения мастер-класса.
2.4	Разработка технологической карты урока с иммерсивными технологиями.	Форма урока. Цели урока. Планируемые результаты. Характеристика этапов урока. Формулировки деятельности учителя и обучающихся.