Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования
Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
Филиал МГУ в г. Ереване

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор Филиала МГУ
имени М.В.Ломоносова в г.Ереване
_____ А.Н.Реймерс
"_5_" _сентября_ 2026г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Педагогический дизайн и проектирование обучающих материалов»

Уровень высшего образования:
Бакалавриат (срок обучения 4 года)

Направление подготовки (специальность):

45.03.02 «Лингвистика»
«Теория и методика преподавания иностранных языков и культур»

Форма обучения:

Очная

Курс ___4____
Семестр__7___
Лекции____18_____
Лабораторные занятия_____
Практические занятия_____
Семинары____36____
Форма контроля - экзамен

Ереван – 2026

Автор программы:

А.Н.Колесникова, к.п.н., доцент, доцент кафедры лингвистики, перевода и межкультурной коммуникации ФИЯР МГУ имени М.В. Ломоносова

Программа дисциплины «Педагогический дизайн и проектирование обучающих материалов» составлена в соответствии с требованиями к уровню подготовки бакалавра образовательного стандарта, самостоятельно устанавливаемого Московским государственным университетом имени М.В. Ломоносова по направлению подготовки «Лингвистика».

Программа утверждена на заседании Ученого Совета Филиала МГУ имени М.В. Ломоносова в г. Ереване _31.08.2026 г., протокол № _2_.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цели изучения дисциплины

Цели:

- Системное формирование у студентов профессиональных компетенций в области педагогического проектирования (instructional design) как научно-обоснованного подхода к созданию эффективного образовательного контента;
- Освоение студентами методологии и инструментария для разработки учебных материалов, курсов и программ с учетом целей обучения, характеристик аудитории и современного образовательного контекста;
- Развитие навыков критического анализа существующих курсов и их итеративной доработки на основе принципов педагогического дизайна и данных обратной связи.

1.2. Задачи изучения дисциплины

Задачи:

- Сформировать у студентов понятийный аппарат педагогического дизайна, включая ключевые модели проектирования (ADDIE, SAM, «от результата») и теории обучения (таксономия Блума, принципы Ганье);
- Научить проводить анализ потребностей целевой аудитории и контекста обучения для обоснованного выбора стратегии проектирования;
- Обучить практике формулирования измеримых целей и результатов обучения (learning outcomes) с использованием таксономии образовательных целей;
- Освоить принципы разработки структуры курса, отбора и адаптации содержания для различных форматов (офлайн, онлайн, смешанный);
- Развить практические навыки создания разнообразных учебных заданий, включая интерактивные и проектные, с применением цифровых инструментов и элементов геймификации;
- Привить навыки визуализации учебного материала, оценки эффективности разработанных продуктов и их итеративного улучшения.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

А. Информация об образовательном стандарте и учебном плане:

Тип стандарта: ОС_МГУ бакалавриат;

направление подготовки – 45.03.02 «Лингвистика»,

наименование учебного плана – ИБ_Лингвистика_ФЕ 2022

Б. Место дисциплины в образовательном стандарте и учебном плане

- Вариативная часть.
- Блок дисциплин: вариативная часть
- Тип: дисциплина по выбору
- Курс – 4
- Семестр – 7.

В. Перечень дисциплин, которые должны быть освоены для начала освоения данной дисциплины: «Теория и практика речевого общения (1-й иностранный язык)», «Язык и межкультурная коммуникация», «Современные методы и подходы к обучению иностранным языкам».

Г. Общая трудоемкость – 72 ч., 2 з.е.

3. **Планируемые результаты обучения**

А. Перечень компетенций, формируемых в результате освоения дисциплины

Цели и задачи курса соответствуют следующим компетенциям:

универсальным (УК):

- способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);.
- способен использовать современные информационно-коммуникационные технологии в академической и профессиональной сферах (УК-10).

и ***профессиональной (ПК):***

- способен планировать и проводить учебные занятия, осуществлять контроль знаний, необходимых навыков и умений у обучающихся в образовательных организациях общего образования и дополнительного образования (ПК-4);
- способен использовать образовательные технологии для совершенствования образовательного процесса, создания учебно-методического обеспечения и стандартизированного контроля курсового обучения с учетом требований ФГОС в образовательных организациях общего образования и дополнительного образования (ПК-5);
- способен использовать теоретические знания и практические навыки моделирования учебного процесса в области преподавания иностранных языков и культур в образовательных организациях общего образования и дополнительного образования (ПК-6).
-

Б. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Содержание компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.	Знает: методы анализа потребностей аудитории и контекста обучения; критерии оценки эффективности учебных материалов. Умеет: систематизировать и интерпретировать данные,

		полученные в ходе исследования аудитории; критически анализировать готовые учебные курсы на предмет их соответствия целям и принципам педагогического дизайна. Владеет: навыками системного подхода к проектированию структуры и содержания курса.
УК-10	Способен использовать современные информационно-коммуникационные технологии в академической и профессиональной сферах.	Владеет: - навыками работы с конструкторами курсов (iSpring Suite, Articulate Storyline) и системами управления обучением (LMS) для разработки и размещения учебных материалов.
ПК-4	Способен планировать и проводить учебные занятия, осуществлять контроль знаний, необходимых навыков и умений у обучающихся в образовательных организациях общего образования и дополнительного образования.	Знает: принципы проектирования учебных занятий на основе моделей педагогического дизайна; таксономию образовательных целей (Блума) для разработки контролирующих заданий. Умеет: формулировать измеримые результаты обучения и разрабатывать разнообразные задания для их проверки (тесты, практические задачи, проекты). Владеет: методами проектирования учебных заданий, направленных на достижение конкретных результатов.
ПК-5	Способен использовать образовательные технологии для совершенствования образовательного процесса, создания учебно-методического обеспечения и стандартизированного контроля курсового обучения с учетом требований ФГОС в образовательных организациях общего образования и дополнительного образования	Знает: - современные модели и технологии педагогического дизайна (ADDIE, SAM); принципы отбора, структурирования и адаптации содержания для разных форматов обучения. Умеет: проектировать учебные модули и курсы с интеграцией различных цифровых инструментов и элементов геймификации.

		Владеет: технологией создания интерактивных и мультимедийных учебных материалов.
ПК-6	Способен использовать теоретические знания и практические навыки моделирования учебного процесса в области преподавания иностранных языков и культур в образовательных организациях общего образования и дополнительного образования	Владеет: навыками разработки полноценного учебного курса (или его фрагмента) от этапа анализа до оценки эффективности, с применением принципов педагогического дизайна.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е. или 72 ч., из них:

- лекции– 18 ч.;
- самостоятельная работа – 36 ч.

Форма контроля – экзамен.

4.1. Распределение трудоемкости по разделам и темам, а также формам проведения занятий с указанием форм текущего контроля и промежуточной аттестации.

№ п/п Раздел дисциплины	**Семестр Неделя семестра**	**Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов**			**Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра)**	**Форма промежуточной аттестации (по семестрам)**
		Аудиторная работа		**Самостоятельная работа**		
		Лекции	**Семинары**			
Раздел 1. Введение в педагогический дизайн. Анализ аудитории и контекста.	**Семестр 7** **Неделя 1-3**					
Тема 1.1. Что такое педагогический дизайн? Место в системе образования. Основные понятия: цели, задачи,		2		4	Фронтальный опрос; учебная дискуссия.	

принципы проектирования.						
Тема 1.2. Теоретические основы проектирования. Клас сические и современные теории обучения (таксономия Блума, принципы Роберта Ганье).		2		4	фронтальный опрос; учебная дискуссия.	
Тема 1.3. Исследование аудитории и анализ контекста. Методы исследования (опросы, интервью, карты эмпатии). Учёт внешних факторов (ресурсы, ограничения).		2		4	фронтальный опрос; учебная дискуссия.	
Раздел 2. Проектирование целей, структуры и содержания курса.	**Неделя 4-9**					
Тема 2.1. Формулирование целей и результатов обучения. Как переводить общие цели в измеримые результаты. Связь с содержанием, методами и контролем.		2		2	фронтальный опрос; составление контрольных вопросов по тематике и проблематике лекций; учебная дискуссия.	
Тема 2.2. Модели проектирования (ADDIE, SAM, «от результата», «от проблемы»). Их		2	2	2	фронтальный опрос; учебная дискуссия; презентации по тематике курса	

сильные стороны и ограничения. Выбор модели.						
Тема 2.3. Проектирование структуры и содержания. Как выстроить логику курса. Принципы отбора материала, структурирования и адаптации для разных форматов (офлайн, онлайн, смешанный).		2	2	2	фронтальный опрос; составление контрольных вопросов по тематике и проблематике лекций; учебная дискуссия; презентации по тематике курса	
Раздел 3. Разработка учебных заданий и визуализация.	**Неделя 10 - 14**					
Тема 3.1. Разработка учебных заданий и активностей. Создание разнообразных заданий: от тестов до проектных работ. Принципы интерактивности и вовлечения.		2	4	2	фронтальный опрос; составление контрольных вопросов по тематике и проблематике лекций; учебная дискуссия; презентации по тематике курса	
Тема 3.2. Дизайн и визуализация. Принципы визуального дизайна: наглядность, удобство восприятия. Использование инфографики, ментальных карт, мультимедиа.		2	4	6	фронтальный опрос; составление контрольных вопросов по тематике и проблематике лекций; учебная дискуссия;	

					презентации по тематике курса; разработка и представление фрагментов уроков на иностранном языке	
Тема 3.3. Геймификация в обучении. Как внедрить элементы игры (баллы, награды, уровни) для повышения мотивации и вовлечённости.		2	4	6	разработка концепции геймификации для учебного модуля	
Раздел 4. **Цифровые инструменты и оценка эффективности.**	**Неделя 15 -18**					
Тема 4.1. Проектирование цифровых инструментов. Работа с конструкторами курсов (iSpring Suite, Articulate Storyline), LMS. Инструменты для создания тестов и тренажёров.			6	6	фронтальный опрос; создание интерактивного теста или слайда в iSpring Suite	
Тема 4.2. Оценка эффективности.. Как измерять результаты обучения. Принципы сбора обратной связи и доработки курса на основе аналитики.			6	6	фронтальный опрос; учебная дискуссия «Критерии эффективности учебного курса»	

Тема 4.3. Защита итогового проекта.			8	10	Презентация и защита разработанного учебного модуля/курса	
Итого		18	36	54		экзамен

4.2. Содержание дисциплины по разделам и темам – аудиторная и самостоятельная работа:

Раздел 1. Введение в педагогический дизайн. Анализ аудитории и контекста.

Тема 1.1. Что такое педагогический дизайн?
Содержание: Определение педагогического дизайна (instructional design) как науки и практики. Его место в современной системе образования и корпоративном обучении. Ключевые понятия: педагогический дизайн, учебный курс, модуль, учебный материал, педагогический сценарий. Цели, задачи и принципы проектирования (системность, целенаправленность, ориентация на результат, доступность). Роль педагогического дизайнера в команде разработчиков образовательного продукта.

Самостоятельная работа студентов: подготовка к фронтальному опросу, изучение дополнительной литературы по определению педагогического дизайна.

Тема 1.2. Теоретические основы проектирования.
Содержание: Классические и современные теории обучения, лежащие в основе педагогического дизайна. Таксономия образовательных целей Б. Блума (когнитивная, аффективная, психомоторная сферы) и ее роль в проектировании. Принципы Роберта Ганье («условия обучения», девять событий учебного процесса). Поведенческий, когнитивный и конструктивистский подходы к обучению и их влияние на дизайн материалов.

Самостоятельная работа студентов: составление ментальной карты «Таксономия Блума», подготовка к учебной дискуссии.

Тема 1.3. Исследование аудитории и анализ контекста.
Содержание: Почему анализ — ключевой этап проектирования. Методы сбора данных: опросы, интервью, фокус-группы. Инструменты визуализации данных: карты эмпатии, портреты пользователей (персонажи). Как определить характеристики целевой аудитории (возраст, уровень подготовки, мотивация, цифровая грамотность). Анализ внешних факторов: доступные ресурсы (время, бюджет, техническое оснащение), ограничения (стандарты, требования), контекст обучения (офлайн, онлайн, смешанный).

Самостоятельная работа студентов: создание карты эмпатии для гипотетической аудитории студентов иностранного языка, подготовка к дискуссии.

Раздел 2. Проектирование целей, структуры и содержания курса.

Тема 2.1. Формулирование целей и результатов обучения.
Содержание: Разница между целями обучения (цели педагога) и результатами обучения (что получит студент). SMART-критерии для формулировки целей. Как переводить общие задачи в измеримые результаты с использованием глаголов таксономии Блума. Связь результатов обучения с содержанием, выбором методов преподавания и формами контроля. Каскадное проектирование: от общей программы к отдельному модулю и занятию.

Самостоятельная работа студентов: практическое задание: написать измеримые результаты для учебного модуля (например, «Работа с текстом на английском языке»).

Тема 2.2. Модели проектирования.
Содержание: Классические и современные модели педагогического дизайна. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) — как фундаментальная линейная модель. SAM (Successive Approximation Model) — итеративная модель с быстрым прототипированием. Модели «от результата» (Backward Design — Wiggins & McTighe), «через опыт» (Experiential Learning — Kolb), «от проблемы» (Problem-Based Learning). Сильные стороны и ограничения каждой модели. Критерии выбора модели в зависимости от контекста и задачи.

Самостоятельная работа студентов: подготовка к фронтальному опросу, анализ кейса (выбор модели для конкретной задачи).

Тема 2.3. Проектирование структуры и содержания.
Содержание: Логика построения курса: модульная структура, линейная и нелинейная навигация. Принципы отбора содержания: критерии релевантности, актуальности, достаточности. Способы структурирования материала: от простого к сложному, хронологический, тематический, спиральный. Адаптация содержания под разные форматы: офлайн (лекции, печатные материалы), онлайн (видеолекции, интерактивные элементы), смешанный (blended learning). Дорожная карта курса (силлабус) как инструмент управления ожиданиями студентов.

Самостоятельная работа студентов: разработка силлабуса и календарно-тематического плана для небольшого курса (на выбор).

Раздел 3. Разработка учебных заданий и визуализация.

Тема 3.1. Разработка учебных заданий и активностей.
Содержание: Классификация заданий по целям (диагностические, формирующие, тренировочные, контрольные). Создание разнообразных активностей: тесты (закрытые и открытые вопросы), практические и ситуационные задачи (кейсы), проектные работы,

дискуссии, исследовательские задания. Принципы интерактивности и вовлечения: как сделать задания не только полезными, но и интересными. Оценка сложности заданий и их соответствие уровням таксономии Блума.

Самостоятельная работа студентов: разработка банка из 5-10 заданий для одной темы курса (разные типы).

Тема 3.2. Дизайн и визуализация.
Содержание: Принципы визуального дизайна в образовании: простота, иерархия, баланс, контраст, единообразие. Как сделать материал наглядным и удобным для восприятия. Использование инфографики для представления сложной информации. Ментальные карты (mind maps) как инструмент структурирования и запоминания. Мультимедиа: правила использования изображений, видео, анимации. Цветовые схемы и шрифты для учебных материалов.

Самостоятельная работа студентов: создание инфографики или ментальной карты по одному из разделов разрабатываемого курса.

Тема 3.3. Геймификация в обучении.
Содержание: Что такое геймификация и как она отличается от игры. Основные элементы геймификации: очки, баллы, значки, рейтинги, уровни, сюжеты, аватары. Психологические основы геймификации: мотивация, достижения, статус. Как внедрить игровые элементы для повышения вовлеченности и мотивации, не подменяя учебные цели. Практические примеры геймификации в языковом образовании (Duolingo, Memrise, Lingualeo). Риски и ограничения.

Самостоятельная работа студентов: разработка концепции геймификации для разрабатываемого учебного модуля (сценарий, система наград).

Раздел 4. Цифровые инструменты и оценка эффективности.

Тема 4.1. Проектирование цифровых инструментов.
Содержание: Обзор современных инструментов для создания электронных курсов. Конструкторы курсов: iSpring Suite, Articulate Storyline, Adobe Captivate. Их возможности и области применения. Системы управления обучением (LMS): Moodle, Canvas, Google Classroom. Инструменты для создания тестов и тренажёров (EasyGenerator, Testolog, iSpring QuizMaker). Принципы разработки интерактивных слайдов, симуляций и диалоговых тренажеров. Интеграция цифровых материалов в учебный процесс.

Самостоятельная работа студентов: создание интерактивного теста или элемента курса (слайд с интерактивом) в iSpring Suite (или альтернативном инструменте).

Тема 4.2. Оценка эффективности и итеративное развитие.
Содержание: Как измерить результаты обучения? Уровни оценки эффективности по Д.

Киркпатрику (реакция, обучение, поведение, результаты). Сбор обратной связи от студентов (анкеты, опросы, фокус-группы) и преподавателей. Аналитика в LMS: данные о прохождении курса, успеваемости, «узких местах». Принципы итеративного развития и постоянного улучшения курса на основе собранных данных. Управление версиями учебных материалов.

Самостоятельная работа студентов: разработка анкеты для сбора обратной связи по разработанному курсу, подготовка к дискуссии о критериях эффективности.

Тема 4.3. Защита итогового проекта.
Содержание: Представление и публичная защита разработанного учебного модуля или мини-курса. Модуль должен включать: анализ аудитории, сформулированные результаты обучения, структуру и содержание, разработанные учебные задания, элементы визуализации и/или геймификации, а также прототип цифрового материала. Оценка проекта проводится по критериям целостности, практической применимости, соответствия принципам педагогического дизайна и качеству презентации.

Самостоятельная работа студентов: финализация проекта, подготовка презентации и текста защиты

5.ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Проблемные лекции с использованием мультимедийных презентаций и видео-кейсов.
Интерактивные семинары в форме учебных дискуссий (сравнительный анализ моделей проектирования, разбор кейсов), мастер-классов по работе с инструментами.
Практикумы по работе с конструкторами курсов (iSpring Suite) и созданию интерактивных элементов, инфографики и ментальных карт (с использованием Miro, Canva).
Проектная деятельность (работа в малых группах или индивидуально) по разработке полноценного учебного модуля, включающего все этапы педагогического дизайна.
Метод «обучение через преподавание» (Learning by Teaching) — студенты представляют и защищают свои проекты перед аудиторией, получая обратную связь.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

Устный опрос на семинарах по теоретическим вопросам.
Практические работы: формулировка целей и результатов по таксономии Блума; разработка структуры курса; создание банка заданий; проектирование элементов геймификации; создание инфографики/ментальной карты; разработка интерактивного теста в iSpring Suite.
Учебные дискуссии: «Сравнительный анализ моделей ADDIE и SAM», «Эффективность геймификации: за и против», «Критерии качественного учебного курса».
Итоговый проект: разработка и защита учебного модуля или мини-курса.

Примерные задания промежуточной аттестации

Примерные вопросы к экзамену

1. Педагогический дизайн: определение, цели, задачи, место в системе образования.
2. Таксономия Блума и ее применение при проектировании результатов обучения.
3. Девять событий учебного процесса Роберта Ганье.
4. Модель ADDIE: этапы, сильные и слабые стороны.
5. Модель SAM (Successive Approximation Model) и ее отличия от ADDIE.
6. Модель «обратного проектирования» (Backward Design) и ее принципы.
7. Методы анализа потребностей целевой аудитории (опросы, интервью, карты эмпатии).
8. SMART-критерии для формулировки целей и результатов обучения.
9. Принципы отбора и структурирования содержания учебного курса.
10. Типология учебных заданий и их соответствие уровням таксономии Блума.
11. Принципы интерактивности и вовлечения в учебных материалах.
12. Геймификация: определение, элементы, психологические основы, риски.
13. Основные правила визуального дизайна для образовательных материалов.

Параметры оценивания итогового проекта

Критерий	Описание критерия	Максимальный балл
Анализ аудитории и контекста	Проведен анализ целевой аудитории, учтены ее характеристики и внешние условия обучения.	10
Формулировка результатов обучения	Результаты обучения четкие, измеримые и соответствуют заданному уровню (таксономия Блума).	15
Структура и логика курса	Представлена логичная и обоснованная структура курса/модуля, прослеживается связь между темами.	20

Разнообразие учебных заданий	Разработан банк заданий разных типов, соответствующих целям и вовлекающих студентов.	20
Визуализация и/или геймификация	Применены элементы визуального дизайна или геймификации для повышения наглядности/мотивации (обоснованно).	15
Использование цифровых инструментов	Создан работающий прототип (интерактивный элемент, тест, фрагмент курса) в конструкторе или LMS.	10
Защита проекта	Качество презентации, аргументированность, ответы на вопросы.	10

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Основная литература:

1. Аллен, М. У. (2018). *E-Learning и создание интерактивных курсов: от идеи до реализации*. М.: Эксмо.
2. Меррилл, М. Д. (2009). *First Principles of Instruction*. Джоссей-Басс. (Переводные издания или главы).
3. Диксон, К. (2021). *Педагогический дизайн: как создавать эффективные курсы для взрослых*. М.: Альпина ПРО.
4. Гуревич, А. М. (2019). *Педагогический дизайн: теория и практика*. М.: ИНФРА-М.
5. Wiggins, G. P., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design* (2nd ed.). ASCD.

Дополнительная литература:

1. Ганье, Р. (2003). *Условия обучения и теория деятельности* (перевод). М.: Педагогика.
2. Браун, Т. (2018). *Дизайн-мышление в образовании*. М.: Манн, Иванов и Фербер.
3. Статьи из журналов «Эффективное обучение» (eLearning Industry), «Educational Technology Research and Development».
4. Онлайн-ресурсы: сайты и блоги сообщества педагогических дизайнеров (eLearning Industry, ATD).

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Образовательные платформы и инструменты: Google Classroom, LearningApps.org, Quizlet, Kahoot, Mentimeter, Padlet.

Инструменты ИИ: ChatGPT (OpenAI), Gemini (Google), Canva AI.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

- Помещение: лекционные аудитории, компьютерные классы с выходом в интернет.

– Оборудование: ноутбук/ПК для преподавателя, мультимедийный проектор, экран, интерактивная доска (при наличии), система для усиления звука.

- Обеспечение лицензионным ПО: доступ к пакету Microsoft Office 365, браузеры.