

*Алгоритм разработки
программ учебных дисциплин*

Основа проектирования программ

- **Результаты обучения** сформулированные в терминах профессиональных и общих компетенций, а также в элементах компетенций: знать, уметь, практический опыт по видам профессиональной деятельности.

- **Источники:**

Примерные программы

при их отсутствии:

ФГОС и профессиональные стандарты

При отсутствии – используется методика анализа ЕТКС

Логика проектирования (при отсутствии Примерной программы)

- ❑ Изучить макет программы дисциплины;
- ❑ Идем от результатов, т.е. ПК (знать, уметь), которые должны быть сформированы, а не от разделов и тем программ дисциплин (предыдущего ФГОС);
- ❑ В программе каждое «уметь» должно формироваться на лабораторных работах или практических занятиях;
- ❑ Темы теории формулируем из «знать».

Логика проектирования (при наличии Примерной программы)

- Определяем объём часов на дисциплину по учебному плану;
- Анализируем предложенные условия реализации программы, приводим в соответствие с реальным наличием;
- Содержание разделов и тем корректируем под условия;
- Разрабатываем критерии и методы оценки результатов (на каждое «уметь» и «знать»)

Практическое занятие

Тема: **Разработка программы дисциплины**

Задание: разработать комплект оценочных средств по дисциплине или профессиональному модулю

Смотри: Приложение (макет КОС по дисциплине, макет КОС по профессиональному модулю)

Примечание: Все задания в КОС должны соответствовать программе дисциплины или ПМ

Задания в КОС оценивают результаты (см. презентацию) и должны содержать: все лабораторные работы и практические задания, а также задания на самостоятельную работу студентов, контрольные работы и весомые тесты.

Выполненную работу для проверки и оценки отправить по ссылке:

Макет дисциплины и пример
примерной программы прилагаются