

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области
**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ВОЛГОГРАДСКИЙ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**
(ГАПОУ «ВСПК»)



**ПРОГРАММА - ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ РАБОЧИХ И
СЛУЖАЩИХ**

Интерактивная игротека водителя

Форма обучения
очная

с использованием дистанционных технологий обучения

Волгоград 2022

Автор программы повышения квалификации рабочих и служащих:
Белоножкина Н.А., заведующая мастерской по компетенции Р 21,
преподаватель первой квалификационной категории, государственного
автономного профессионального образовательного учреждения
Волгоградской области «Волгоградский социально-педагогический колледж»

Пояснительная записка

Информационные технологии настолько прочно вошли в образование, что уже не приходится никого убеждать в необходимости, а тем более преимуществе их применения. Успешность современного преподавателя определяет ориентированность на знания и использование новых технологий, в том числе активное использование сети Интернет. Одним из перспективных направлений развития современных информационных технологий являются облачные технологии. Облачные технологии – это удобная среда для хранения и обработки информации, объединяющая в себе аппаратные средства, лицензионное программное обеспечение, каналы связи, а также техническую поддержку пользователей. Это технологии распределённой обработки данных, в которой компьютерные ресурсы и мощности предоставляются пользователю как интернет-сервис. Облачные технологии широко используются при организации учебно-игровой деятельности учащихся.

Для внедрения игровых упражнений в образовательном пространстве лагеря, школы необходимо обеспечить эффективное обучение лиц, имеющих профессию «Вожатый» и студентов, обучающихся по специальностям педагогического профиля. Данный курс ориентирован на подготовку и организацию занятий с использованием игровых упражнений созданных с использованием облачных технологий (приложение LearningApps.org.), а также на всестороннее развитие младших школьников в период оздоровительного отдыха. Очень удобным и простым приложением для создания мультимедийных интерактивных учебных материалов является приложение LearningApps.org. Данный сервис – это своего рода конструктор для создания интерактивных учебных модулей по разным предметным дисциплинам для применения на уроках и во внеклассной работе. LearningApps.org разрабатывается как научно-исследовательский проект Центра Педагогического колледжа информатики образования РН Верн в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц (Германия).

В качестве итоговой работы слушатели, пользуясь полученными знаниями, самостоятельно разрабатывают проекты по подготовке игровых заданий на базе приложения LearningApps.org. А результатом работы является реализация их проектов для детей младшего школьного возраста на базе лагерей дневного пребывания и профильных лагерей.

Программа разработана с учетом требований:

- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 г. N840н "Об утверждении профессионального стандарта «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»
- Приказ Минздравсоцразвития РФ от 26.08.2010 N 761н (ред. от 31.05.2011) «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 06.10.2010 N 18638);

1. Цель реализации программы: совершенствование компетенции и получение новой компетенции в области разработки игровых упражнений на базе LearningApps.org. на уровне начального общего образования, необходимой для профессиональной деятельности и повышения профессионального уровня.

Задачи:

- 1) освоить методику разработки занятий с использованием игровых упражнений LearningApps.org.;
- 2) осуществлять эффективную организацию игровой деятельности с детьми младшего школьного возраста с использованием приложения LearningApps.org.;
- 3) апробировать внедрение облачных технологий в образовательное пространство лагеря, школы;

2. Требования к результатам освоения программы

В результате освоения программы слушатель должен

знать:

- сущность и методику применения ИКТ в образовательно – досуговой деятельности детей;
- психологические особенности детского творчества на уровне начального общего образования;
- основное содержание детского творчества на уровне начального общего образования;
- основы алгоритмизации по созданию игровых заданий в приложении LearningApps.org в образовательном процессе образовательной организации;
- развивающие возможности приложения LearningApps.org в работе с детьми младшего школьного возраста в условиях реализации ФГОС НОО
- требования к разработке и содержанию дополнительных общеобразовательных программ;
- содержание игровой деятельности с детьми младшего школьного возраста;
- техники безопасности при работе с электрооборудованием, правила СанПин;

уметь:

- осуществлять учет психологических особенностей при проведении занятий с использованием облачных технологий;
- организовать педагогическую деятельность с использованием полученных знаний;
- решать учебные задачи с использованием приложения LearningApps.org;
- пользоваться условными обозначениями и терминологией приложения LearningApps.org;
- организовывать различные виды деятельности в соответствии с режимом дня, перспективным планированием и т.д.

3. Количество часов на освоение программы.

Объем учебной нагрузки по освоению программы рассчитан на 16 часов, обязательной аудиторной учебной нагрузки (на базе мастерской по компетенции R 21 «Преподавание в младших классах») обучающихся (из них – 7 часа на дистанционных образовательных технологий (далее - ДОТ).

4. Категория слушателей.

Слушатели: обучающиеся по специальностям педагогического профиля и лица, имеющие профессию «Вожатый».

5. Содержание программы**5.1. Учебный план**

Название модулей	Всего часов	Лекционные занятия	Практические занятия	Дистанционные занятия
Модуль 1. Методологические и методические основы использования облачных образовательных технологий.	7	2	2	3
Модуль 2. Методика использования игровых заданий в приложении LearningApps.org.	8	2	2	4
Модуль 3. Итоговая аттестация	1			
Всего	16	4	4	7

5.2. Учебно-тематический план

Название модулей	Всего часов	Лекционные занятия	Практические занятия	Дистанционные занятия
Модуль 1. Методологические и методические основы использования облачных образовательных технологий.	7	2	2	3
Тема 1.1 Назначение и возможности приложения LearningApps.org. для детей младшего школьного возраста.	2	1		1
Тема 1.2 Интерфейс и основные типы заданий приложения LearningApps.org.	3	1	1	1
Тема 1.3 Работа в приложении LearningApps.org.	2		1	1
Модуль 2. Методика использования приложения LearningApps.org.	8	2	2	4
Тема 2.1. Проектирование и проведение занятий с детьми младшего школьного возраста с использованием игровых заданий в приложении LearningApps.org.	4	1	1	2
Тема 2.2 Разработка внеурочного занятия с использованием приложения LearningApps.org.	4	1	1	2
Модуль 3. Итоговая аттестация	1			
Всего	16	4	4	7

5.3. Учебная программа

МОДУЛЬ 1. Методологические и методические основы использования облачных образовательных технологий.

Тема 1.1. Назначение и возможности приложения LearningApps.org. для детей младшего школьного возраста.

Лекция: Облачные технологии. Назначение приложения LearningApps.org.

- понятие «облачные технологии»;
- регистрация и создание приложений;
- цели и задачи приложения LearningApps.org для детей младшего школьного возраста.

Дистанционное занятие: Назначение приложения LearningApps.org.

- регистрация и создание приложений;
- создание класса.

Тема 1.2. Интерфейс и основные типы заданий приложения LearningApps.org.

Лекция: Возможности приложения LearningApps.org..

- материально-технические требования необходимые для проведения занятий с использованием приложения LearningApps.org.;
- организация занятия с применением игровых заданий;

- модель образовательного проекта с использованием приложения LearningApps.org.;
- критерии оценки эффективности образовательного проекта.

Тема 1.3 Работа в приложении LearningApps.org.

Практическое занятие: Регистрация и создание приложения «Викторина с вводом правильного ответа».

- регистрация, управление участниками;
- создание новых приложений;
- контроль выполнения заданий.

Практическое занятие: Создание игры «парочка».

- структура игры;
- свойства и параметры игры.

Практическое занятие: Игры по сбору пазл.

- загрузка картинки;
- формулировка и содержание задания.

Дистанционное занятие: Разработка новых приложений.

- создание игры – найди на карте;
- задания на классификацию;
- установи соответствия.

МОДУЛЬ 2. Методика использования приложения LearningApps.org.

Тема 2.1. Проектирование и проведение занятий с детьми младшего школьного возраста с использованием игровых заданий в приложении LearningApps.org.

Лекция: Проектирование занятия (мероприятия) с использованием приложения LearningApps.org.

- структура занятий по использованию игровых заданий в приложении LearningApps.org.;

Дистанционное занятие: Организация занятия с использованием игровых заданий в LearningApps.org.

- особенности организации занятий с использованием возможности приложения LearningApps.org. при проведении занятия в младшем школьном возрасте.

Практическое занятие: Создание проекта по общекультурному направлению.

- создание игровых заданий в приложении LearningApps.org.;
- разработка структуры занятия и использованием приложения LearningApps.org.;
- создание дидактического материала для проведения занятия с детьми.

Практическое занятие: Создание проекта по общеинтеллектуальному направлению.

- создание игровых заданий в приложении LearningApps.org.;
- разработка структуры занятия и использованием приложения LearningApps.org.;
- создание дидактического материала для проведения занятия с детьми.

Тема 2.2 Разработка внеурочного занятия с использованием приложения LearningApps.org.

Дистанционное занятие: Разработка внеурочного занятия по созданию игровых заданий в Разработке внеурочного занятия с использованием приложения LearningApps.org. для детей младшего школьного возраста.

- алгоритм создания игровых заданий в приложении LearningApps.org.;

- структура и требования к организации занятий с использованием игровых заданий.

Практическое занятие: Создание тематического кроссворда.

- подбор материала для задания;
- создание алгоритма разработки кроссворда в приложении LearningApps.org.;
- создание дидактического материала для проведения занятия с детьми.

Практическое занятие: Составные игровых заданий по разделу «Теория воспитания».

- использование команд условий;
- алгоритм использования возможностей приложения LearningApps.org.;
- разработка дидактического материала для проведения занятия с детьми младшего школьного возраста.

5.4. Календарный учебный график (порядок освоения модулей)

Период обучения (дни, недели)	Наименование раздела, модуля
1 неделя	МОДУЛЬ 1. Разработка внеурочного занятия с использованием приложения LearningApps.org. МОДУЛЬ 2. Методика использования приложения LearningApps.org. МОДУЛЬ 3. Итоговая аттестация

6. Организационно-педагогические условия реализации программы

6.1. Материально-технические условия реализации программы

Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация образовательного процесса предполагает наличие Мастерской по компетенции R 21 «Преподавание в младших классах».

Технические средства обучения: учебно-лабораторное оборудование Мастерской по компетенции R 21 «Преподавание в младших классах», программное и методическое обеспечение Мастерской по компетенции R 21 «Преподавание в младших классах»; персональные компьютеры, проектор, интерактивная доска, документ-камера, программное обеспечение, комплект учебно-методической документации.

6.2. Учебно-методическое обеспечение программы

- техническое описание компетенции;
- комплект оценочной документации по компетенции;
- печатные раздаточные материалы для слушателей;
- учебные пособия, изданных по отдельным разделам программы;
- профильная литература;
- отраслевые и другие нормативные документы;
- электронные ресурсы и т.д.
- официальный сайт оператора международного некоммерческого движения WorldSkills International - Союз «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)» (электронный ресурс) режим доступа: <https://worldskills.ru>;
- единая система актуальных требований Ворлдскиллс (электронный ресурс) режим доступа: <https://esat.worldskills.ru>.

6.3. Кадровые условия реализации программы

Количество ППС (физических лиц) привлеченных для реализации программы 5 человек. Из них:

- Сертифицированных экспертов Ворлдскиллс 1 человек
- Экспертов с правом проведения чемпионата по стандартам Ворлдскиллс 2 человек
- Экспертов с правом оценки демонстрационного экзамена по стандартам Ворлдскиллс 2 человека.

Данные ППС, привлеченных для реализации программы

п/п	ФИО	Статус в экспертном сообществе Ворлдскиллс	Должность
1.	Акишина Елена Александровна	Сертифицированный эксперт Ворлдскиллс	преподаватель
2.	Пономарева Ольга Ивановна	Эксперт с правом оценки демонстрационного экзамена	преподаватель
3.	Белоножкина Наталья Александровна	Эксперт с правом проведения чемпионата по стандартам Ворлдскиллс	преподаватель
4.	Завьялова Наталья Александровна	Эксперт с правом оценки демонстрационного экзамена	преподаватель
5.	Реброва Татьяна Сергеевна	Эксперт с правом проведения чемпионата по стандартам Ворлдскиллс	преподаватель

7. Оценка качества освоения программы

Итоговая аттестация проводится в форме демонстрационного экзамена.