

Научно-образовательное учреждение дополнительного профессионального образования  
«Институт новых технологий»

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор

Научно-образовательного учреждения  
дополнительного профессионального  
образования «Институт новых технологий»  
В.В. Крутов



«28» сентября 2022 г.

**Дополнительная профессиональная программа  
(повышение квалификации)**

**«Инструменты разработки интерактивных компонентов учебного занятия»**

Автор курса: Хохлова Е.Н.

Москва – 2022

## Раздел 1. «Характеристика программы»

### 1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций обучающихся в области использования инструментов разработки интерактивных компонентов учебного занятия.

#### Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки <a href="#">44.03.01</a> Педагогическое образование бакалавриат
		Код компетенции
1.	Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов.	ОПК-3
2.	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

### 1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать – уметь	Направление подготовки Педагогическое образование <a href="#">44.03.01</a>
		Квалификация бакалавриат
		Код компетенции
1.	<b>Знать:</b> - алгоритмы деятельности с виртуальной доской для индивидуальной и совместной деятельности учащихся на учебном занятии. <b>Уметь:</b> - подбирать виды индивидуальной и совместной деятельности учащихся с виртуальной доской для решения различных учебных задач	ОПК-3
2.	<b>Знать:</b> - особенности работы с группами при использовании мобильных приложений (на примере сервиса Kahoot) - стратегию разработки тестов и викторин по	ОПК-8

	<p>своему учебному предмету с помощью сервиса Kahoot</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать тесты и викторины по своему учебному предмету с помощью сервиса Kahoot</li> <li>- планировать использование учебных материалов Kahoot на учебном занятии</li> </ul>	
3.	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные типы интерактивных упражнений (на примере приложений Learning Apps)</li> <li>- стратегии разработки интерактивных заданий и планирования их использования на учебном занятии.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать интерактивные задания в приложении Learning Apps</li> <li>- планировать использование учебных материалов Learning Apps в сопровождении учебного занятия, в том числе с использованием совместимых он-лайн платформ (МЭШ, Googl Класс)</li> </ul>	ОПК-8
4.	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные средства и инструменты мобильного обучения для организации индивидуальной и совместной учебной деятельности учащихся</li> <li>- алгоритм разработки учебного задания в форме карточек Quizlet</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать наборы интерактивных карточек Quizlet</li> <li>- планировать использование учебных материалов Quizlet в сопровождении учебного занятия.</li> </ul>	ОПК-3, ОПК -8
5.	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- стратегии планирования использования образовательных квестов в совместной деятельности учащихся</li> <li>- алгоритм разработки образовательного Web-квеста</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разработать образовательный Web-квест по своему учебному предмету .</li> </ul>	ОПК-3
6.	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- возможности виртуальных сервисов создания комиксов (на примере сервиса Pixton);</li> <li>- основные функции и особенности интерактивных комиксов для геймификации урочной и внеурочной деятельности;</li> <li>- технологию создания виртуального комикса.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать виртуальные комиксы на основе учебного материала в сервисе Pixton и планировать их использование в учебной деятельности</li> </ul>	ОПК -8

**1.3. Категория обучающихся:** уровень образования ВО и/или получающие ВО, направление подготовки «Педагогическое образование», область профессиональной деятельности - общее образование, дополнительное образование.

**1.4. Форма обучения:** заочная (с применением дистанционных технологий)

**1.5. Режим занятий:** 6 часов в день, 1 раз в неделю, 36 часов или в режиме ИНТЕНСИВ

**1.6 Трудоемкость:** 36 часов

## Раздел 2. Содержание программы

### 2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы			Формы контроля
		Всего часов, трудоемкость	Видеолекции	Самостоятельные работы	
	<b>Раздел 1. Организация эффективного группового взаимодействия на учебном занятии</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
1.1	Образовательные возможности виртуальных досок	6	2	4	Тест №1
1.2	Использование онлайн сервисов для вовлечения в обучение.	6	2	4	Практическая работа №1
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Интерактивное сопровождение учебного занятия.</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
2.1	Конструирование интерактивных заданий.	10	2	8	Практическая работа №2
2.2	Мобильные приложения в сопровождении	6	2	4	Практическая работа №3

	учебного занятия.				
	<b>Раздел 3. Геймификация учебного занятия</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
3.1	Образовательные квесты как форма геймификации учебного занятия.	4	1	3	Практическая работа №4
3.2	Интерактивные комиксы как инструмент повышения учебной мотивации.	4	1	3	Практическая работа №5
<b>5.</b>	<b>Итоговая аттестация</b>				Зачет по совокупности выполненных практических работ и теста
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	

## 2.2. Учебная программа

Наименование разделов (модулей) и тем	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
<b>Раздел 1. Организация эффективного группового взаимодействия на учебном занятии</b>		
Тема 1. Образовательные возможности виртуальных досок	Видеолекция, 2 ч.	Обзор виртуальных досок. Основные функции виртуальной доски. Возможности организации индивидуальной и групповой деятельности на онлайн занятии с помощью виртуальной доски. Постановка учебных задач при использовании виртуальной доски, алгоритмы организации деятельности, визуализации объяснения и совместного решения.
	Самостоятельная работа, 4 ч	Индивидуальная самостоятельная работа с видеопроинструкциями по работе с виртуальной доской Miro. Освоение приемов работы с виртуальной доской. Анализ и подбор видов индивидуальной и совместной деятельности учащихся с виртуальной доской для решения различных учебных задач <b>Выполнение теста №1.</b>
Тема 2. Использование онлайн сервисов для вовлечения в обучение.	Видеолекция, 2 ч.	Проблема вовлечения учащихся в обучение. Сервис Kahoot как инструмент вовлечения, его образовательные возможности. Обзор основных функций и возможностей для создания групповых опросов и тестов, особенности работы с группами при использовании мобильных приложений (на примере сервиса Kahoot).

		Стратегия разработки тестов и викторин по своему учебному предмету с помощью сервиса Kahoot
	Самостоятельная работа, 4 ч.	Индивидуальная самостоятельная работа с видеоинструкциями по работе с сервисом Kahoot. <b>Практическая работа №1.</b> Создание тестов и викторин по своему учебному предмету. Планирование использования учебных материалов Kahoot на учебном занятии.
<b>Раздел 2. Интерактивное сопровождение учебного занятия.</b>		
Тема 1. Конструирование интерактивных заданий	Видеолекция, 2 ч	Интерактивный подход в обучении. Сервис Learning Apps как инструмент интерактивного сопровождения обучения. Обзор приложений, основные типы интерактивных упражнений, структурирование заданий, работа с группой учащихся, отслеживание результатов выполнения заданий, возможности встраивания интерактивных приложений Learning Apps на сторонние сайты и он-лайн платформы (МЭШ, Google Класс). Стратегии разработки интерактивных заданий и планирования их использования на учебном занятии.
	Самостоятельная работа, 8 ч.	<b>Практическая работа №2.</b> Индивидуальная самостоятельная работа с видеоинструкциями по созданию интерактивных заданий в сервисе Learning Apps. Планирование использования учебных материалов Learning Apps в сопровождении учебного занятия, в том числе с использованием совместимых он-лайн платформ (МЭШ, Google Класс)
Тема 2. Мобильные приложения в сопровождении учебного занятия.	Видеолекция, 2 ч	Понятие мобильного обучения. Средства и инструменты мобильного обучения для организации индивидуальной совместной учебной деятельности. Практика использования мобильных приложений в образовательном процессе (на примере сервиса создания интерактивных заданий Quizlet). Алгоритм разработки учебного задания в форме карточек Quizlet
	Самостоятельная работа, 4 ч	<b>Практическая работа №3.</b> Индивидуальная самостоятельная работа с видеоинструкциями по созданию карточек Quizlet. Планирование использования учебных материалов Quizlet в сопровождении учебного занятия.
<b>Раздел 3. Геймификация учебного занятия</b>		
Тема 1. Образовательные квесты как форма	Видеолекция, 1 ч	Квест как современная форма геймификации учебного занятия. Классификация квестов. Разработка структуры квеста. Возможности

геймификации учебного занятия.		использования квестов в совместной деятельности при изучении различных школьных предметов. Стратегии планирования использования образовательных квестов в совместной деятельности учащихся. Алгоритм разработки образовательного Web-квеста (на примере использования сайтов Google)
	Самостоятельная работа, 3 ч	<b>Практическая работа №4.</b> Индивидуальная работа самостоятельная работа с видеоинструкциями по созданию образовательного Web-квеста.
Тема 2. Интерактивные комиксы как инструмент повышения учебной мотивации	Видеолекция, 1 ч	Образовательные возможности комикса. Комикс как инструмент повышения учебной мотивации. Возможности виртуальных сервисов создания комиксов (на примере сервиса Pixton). Технология создания виртуального комикса. Обзор он-лайн сервисов для создания комиксов, их основные функции и особенности для геймификации урочной и внеурочной деятельности.
	Самостоятельная работа, 3 ч	<b>Практическая работа №5.</b> Индивидуальная работа самостоятельная работа с видеоинструкциями по созданию интерактивного комикса в сервисе Pixton.
<b>Итоговая аттестация:</b>		<b>Зачет</b> по совокупности выполненных практических работ и теста

## РАЗДЕЛ 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### 3.1. Текущий контроль.

Текущий контроль осуществляется по итогам выполнения практических заданий и теста. Каждое практическое задание включает непосредственное воспроизведение того или иного компонента учебного занятия, а так же методическое описание, раскрывающее возможности/планирующее использования данного компонента в индивидуальной и совместной деятельности учащихся на учебном занятии.

**Практическая работа №1.** Создание теста или викторины по своему учебному предмету в он-лайн сервисе Kahoot

*Конечный продукт:* тест/викторина с методическим пояснением

**Требования к практической работе:**

1. Продукт создается на основании стратегии разработки тестов и викторин по своему учебному предмету с помощью сервиса Kahoot.
2. Продукт должен содержать не менее 5 вопросов
3. Продукт должен учитывать возможность работы с различными группами учащихся.
4. Методическое пояснение к продукту раскрывает возможности его использования на конкретном учебном занятии.

**Критерии оценивания:** выполнены все требования к практической работе.

**Оценка:** зачет/незачет

**Практическая работа №2.** Создание интерактивных упражнений по своему учебному предмету в сервисе Learning Apps.

*Конечный продукт:* комплект заданий (приложений Learning Apps) с методическим пояснением.

**Требования к практической работе:**

1. Продукт создается на основе стратегии разработки интерактивных заданий и планирования их использования на учебном занятии.
2. Созданный продукт содержит не менее 5 различных типов интерактивных упражнений
3. Организован групповой доступ учащихся к продукту (через класс Learning Apps, МЭШ, Google Класс)
4. методическое пояснение раскрывает возможности его использования в сопровождении конкретных учебных занятий.

**Критерии оценивания:** выполнены все требования к практической работе.

**Оценка:** зачет/незачет

**Практическая работа №3.** Создание набора интерактивных карточек по своему учебному предмету в сервисе Quizlet.



*Конечный продукт:* набор интерактивных карточек Quizlet с методическим пояснением

**Требования к практической работе:**

1. Продукт создается на основе алгоритма разработки учебного задания в форме карточек Quizlet.
2. Созданный продукт соответствует содержанию учебного предмета (да/нет)
3. Методическое пояснение к продукту раскрывает возможности его использования в сопровождении конкретных учебных занятий.

**Критерии оценивания:** выполнены все требования к практической работе.

**Оценка:** зачет/незачет

**Практическая работа №4.** Создание образовательного квеста Web-квеста.

*Конечный продукт:* образовательный Web-квест

**Требования к практической работе:**

1. Продукт создается на основе стратегии планирования использования образовательных квестов в совместной деятельности учащихся и использования алгоритма разработки образовательного Web-квеста.
2. Созданный продукт содержит не менее трех этапов, реализованных с помощью Web-страниц (например, в сайтах-Google).
3. Методическое пояснение к продукту раскрывает возможности его использования в совместной деятельности учащихся при изучении конкретной темы учебного предмета

**Критерии оценивания:** выполнены все требования к практической работе.

**Оценка:** зачет/незачет

**Практическая работа №5.** Создание образовательного комикса в сервисе Pixton.

*Конечный продукт:* образовательный комикс

**Требования к практической работе:**

1. Продукт создается на основе использования технологии создания

виртуального комикса.

2. Продукт создан на материале учебного предмета.
3. Методическое пояснение к продукту раскрывает возможности его использования в индивидуальной и совместной деятельности учащихся при изучении конкретной темы учебного предмета

**Критерии оценивания:** выполнены все требования к практической работе.

**Оценка:** зачет/незачет

### Тест №1

Тесты состоят из 10 вопросов с выбором одного или нескольких ответов.

### Примеры тестовых заданий

#### *Пример №1*

Какие из перечисленных сервисов являются виртуальными досками для совместной работы?

- Walet
- Padlet
- Miro
- Idroo
- Mimio

#### *Пример №2*

Верно ли, что при использовании виртуальной доски Miro учитель может работать с материалами доски постоянно, а ученик только во время занятия, назначенного учителем?

- Верно
- Не верно

#### *Пример №3*

При построении алгоритма деятельности с виртуальной доской Miro, вы хотите включить в него работу с текстом учебника. Например, выделить в тексте

ключевые слова. Какие из перечисленных видов деятельности возможны в Miro в этом случае?

- Возможна деятельность с изображением страницы учебника в режиме «только для чтения»
- Возможно редактирование страницы учебника
- Возможно выполнение заданий – добавление надписей от руки, выделений и подчеркиваний
- Ученик может выполнять задания в реальном учебнике и размещать фотографии выполненных заданий на доске
- Нельзя использовать страницы учебника при работе с виртуальной доской

**Критерии оценивания:** Выполнение теста засчитывается в случае верного выбора ответов не менее, чем на 7 вопросов из 10.

**Оценивание:** зачет/незачет

### **3. 2. Итоговая аттестация.**

Зачет по совокупности выполненных практических работ и теста.

**Оценка:** зачет/незачет.

## Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

### 4.1 Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы.

#### Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]// Советом Федерации.URL: <https://clck.ru/gfgib> (дата обращения: 12.09.2022).
2. Приказ Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки и Министерства просвещения РФ от 6.05.2019 № 590/219 «Об утверждении Методологии и критериев оценки качества общего образования в общеобразовательных организациях на основе практики международных исследований качества подготовки обучающихся» <https://fioco.ru/Media/Default/Documents/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F.pdf> (дата обращения: 07.10.2022).
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» <https://goo.su/bJWY> (дата обращения: 14.09.2022).

#### Основная литература

1. Аствацатуров Г.О. Облачные технологии в практике образовательного учреждения. Методические рекомендации. Москва: Библиотека журнала Директор школы. Управление Сентябрь, 2018
2. Краснова Г.А., Можаяева Г.В. Электронное образование в эпоху цифровой трансформации. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2019. – 200 с.
3. Карпенко Е.А., Райс О.И., Интерактивные технологии в обучении. Педагогика нового времени. Москва: Интеллектуальная издательская система Ridero, 2020. 80 с.
4. Легконогих Е.К. Проблема применения цифровых технологий для оптимизации образовательного процесса. Полиязычный международный научный журнал «Modern Science». 2019. № 12-4. С. 331-336.

### Дополнительная литература

1. Алферов М.Ю., Невская О.В., Паромова С.Я., Федорова Ю.В. Федеральные образовательные стандарты как нормативная база компетентного подхода к проектированию целей образовательных программ дополнительного профессионального образования. Москва: Материалы XXV международной конференции «Применение новых технологий в образовании». Научно-методическое издание. – 2014. – С.97-99.
2. Литвинова И.Н. Математический квест как современная форма игровой технологии. Санкт-Петербург: Образовательный вестник. 2018. №3 (19). URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/matematicheskiy-kvest-kak-sovremennaya-forma-igrovoy-tehnologii> (дата обращения: 25.09.2022).

### Интернет-ресурсы

1. Пак Л. Е., Данилина Е К. Оптимизация системы контроля на занятиях по иностранному языку на базе мобильного приложения "Kahoot". АНИ: педагогика и психология. 2019. №3 (28). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/optimizatsiya-sistemy-kontrolya-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku-na-baze-mobilnogo-prilozheniya-kahoot> (дата обращения: 04.09.2022).
2. Забродина Е. В. Применение сервиса LearningApps.org при обучении бакалавров педагогического образования. Молодой ученый. — 2018. — № 18 (204). — С. 182-186. — URL: <https://moluch.ru/archive/204/49974> (дата обращения: 04.09.2022).
3. Родионов М. А., Губанова О. М. Мобильное обучение, или как использовать приложения. Народное образование. 2020. №1 (1478). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mobilnoe-obuchenie-ili-kak-ispolzovat-prilozheniya> (дата обращения: 04.09.2022).
4. Волкова О.В., Витохина О.А., Лысова И.И. Педагогическая квестология. Научные ведомости БелГУ. Серия: Гуманитарные науки. 2019. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskaya-kvestologiya> (дата обращения: 15.09.2022).
5. Меньшакова С.Ю. Платформа Квизлет как средство совершенствования лексической компетенции учащихся 5-х классов. Материалы XI Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» URL: <http://scienceforum.ru/2019/article/2018013364> (дата обращения: 24.09.2022 ).

## 4.2. Материально-технические условия реализации программы

Каждый обучающийся должен иметь компьютер с доступом в Интернет и типовым программным обеспечением (офисный пакет, интернет-браузер), наушники, микрофон.

Все учебные ресурсы и видеоинструкции по выполнению заданий, размещены в информационной среде курса <http://moodle.int-edu.ru/course/view.php?id=29>