

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

«УТВЕРЖДАЮ»

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

«13» октября 2022 г.



**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

**«Интерактивные возможности и геймификация учебного занятия в
формировании навыков 21 века»**

Автор курса: Хохлова Е.Н.

Москва – 2022

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программ

Совершенствование профессиональных компетенций обучающихся в области использования интерактивных возможностей и геймификации учебного занятия в формировании навыков 21 века.

Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование бакалавриат
		Код компетенции
2.	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
	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

1.2. Планируемые результаты обучения.

№	Знать – уметь	Направление подготовки Педагогическое образование 44.03.01
		Квалификация бакалавриат
		Код компетенции
1.	Знать: - алгоритмы деятельности с виртуальной доской для индивидуальной и совместной деятельности учащихся на учебном занятии. Уметь: - подбирать виды индивидуальной и совместной деятельности учащихся с виртуальной доской для решения различных учебных задач, направленных на формирование навыков 21 века	ОПК-3
2.	Знать: - особенности работы с группами при использовании мобильных приложений (на примере сервиса Quizizz) - стратегию разработки тестов и викторин по своему учебному предмету с помощью сервиса	ОПК-8

	<p>Quizizz и планирования их использования с целью формирования навыков 21 века.</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать тесты и викторины по своему учебному предмету с помощью сервиса Quizizz - планировать использование учебных материалов Quizizz на учебном занятии 	
3.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные типы интерактивных упражнений (на примере приложений Learning Apps) - стратегии разработки интерактивных заданий и планирования их использования на учебном занятии с целью формирования навыков 21 века. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать интерактивные задания в приложении Learning Apps - планировать использование учебных материалов Learning Apps в сопровождении учебного занятия, в том числе с использованием совместимых он-лайн платформ (МЭШ) 	ОПК-8
4.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные средства и инструменты мобильного обучения для организации индивидуальной и совместной учебной деятельности учащихся - алгоритм разработки учебного задания в форме карточек Quizlet <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать наборы интерактивных карточек Quizlet - планировать использование учебных материалов Quizlet в сопровождении учебного занятия, направленном на формирование навыков 21 века. 	ОПК-3, ОПК -8
5.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - стратегии планирования использования образовательных квестов в совместной деятельности учащихся при формировании навыков 21 века. - алгоритм разработки образовательного Web-квеста <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разработать образовательный Web-квест по своему учебному предмету. 	ОПК-3
6.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - возможности виртуальных сервисов создания комиксов (на примере сервиса Pixton) для повышения мотивации учащихся при формировании навыков 21 века; - основные функции и особенности интерактивных комиксов для геймификации урочной и внеурочной деятельности; - технологию создания виртуального комикса. <p>Уметь:</p>	ОПК -8

	- создавать виртуальные комиксы на основе учебного материала в сервисе Pixton и планировать их использование в учебной деятельности при формировании навыков 21 века	
--	--	--

1.3. Категория обучающихся: уровень образования - ВО, область профессиональной деятельности - общее образование, дополнительное образование.

1.4. Форма обучения: Программа заочная (с применением дистанционных образовательных 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	Самостоятельная работа	
	Раздел 1. Организация эффективного группового взаимодействия на учебном занятии	12	4	8	
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
2	Раздел 2. Интерактивное сопровождение учебного занятия.	14	4	10	
2.1	Конструирование интерактивных упражнений	8	2	6	Практическая работа №2
2.3	Мобильные приложения в сопровождении	6	2	4	Практическая работа №3

	учебного занятия.				
	Раздел 3. Геймификация учебного занятия	10	4	6	
3.1	Образовательные квесты как форма геймификации учебного занятия.	5	2	3	Практическая работа №4
3.2	Интерактивные комиксы как инструмент повышения учебной мотивации.	5	2	3	Практическая работа №5
4.	Итоговая аттестация				Зачет по совокупности выполненных практических работ №№1-5 и теста №1
	Итого:	36	12	24	

2.2. Учебная программа

Наименование разделов (модулей) и тем	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
Раздел 1. Организация эффективного группового взаимодействия на учебном занятии		
Тема 1. Образовательные возможности виртуальных досок	Видеолекция, 2 ч.	Обзор виртуальных досок. Основные функции виртуальной доски. Возможности организации индивидуальной и групповой деятельности на он-лайн 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 видеоинструкциями 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, направленных на формирование навыков 21 века. Выполнение теста №1.
Тема 2. Использование он-лайн сервисов для вовлечения в обучение.	Видеолекция, 2 ч.	Проблема вовлечения учащихся в обучение в 21 веке. Сервис Quizizz как инструмент вовлечения, его образовательные возможности. Обзор основных функций и возможностей для создания

		опросов и тестов, особенности работы при использовании мобильных приложений (на примере сервиса Quizizz). Стратегия разработки тестов и викторин по своему учебному предмету с помощью сервиса Quizizz и планирование их использования с целью формирования навыков 21 века
	Самостоятельная работа, 4 ч.	Индивидуальная самостоятельная работа с видеоинструкциями по работе с сервисом Quizizz. Практическая работа №1. Создание викторины по своему учебному предмету. Планирование использования учебных материалов Quizizz на учебном занятии.
Раздел 2. Интерактивное сопровождение учебного занятия.		
Тема 1. Конструирование интерактивных упражнений	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 и и планирования их использования с целью формирования навыков 21 века.
	Самостоятельная работа, 6 ч.	Практическая работа №2. 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	Практическая работа №3. Индивидуальная самостоятельная работа с видеоинструкциями по созданию карточек Quizlet. Планирование использования учебных материалов Quizlet в сопровождении учебного

		занятия, направленном на формирование навыков 21 века.
Раздел 3. Геймификация учебного занятия		
Тема 3. Образовательные квесты как форма геймификации учебного занятия.	Видеолекция, 2 ч	Квест как современная форма геймификации учебного занятия. Классификация квестов. Разработка структуры квеста. Возможности использования квестов в совместной деятельности при изучении различных школьных предметов. Стратегии планирования использования образовательных квестов в совместной деятельности учащихся при формировании навыков 21 века. Алгоритм разработки образовательного Web-квеста (на примере использования сайтов Google)
	Самостоятельная работа, 3 ч	Практическая работа №4. Индивидуальная работа самостоятельная работа с видеоинструкциями по созданию образовательного Web-квеста.
Тема 4. Интерактивные комиксы как инструмент повышения учебной мотивации	Видеолекция, 2 ч	Образовательные возможности комикса. Комикс как инструмент повышения учебной мотивации в формировании навыков 21 века. 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	Практическая работа №5. Индивидуальная работа самостоятельная работа с видеоинструкциями по созданию интерактивного комикса в сервисе Pixton. Планирование их использование в учебной деятельности при формировании навыков 21 века
Итоговая аттестация:		Зачет по совокупности выполненных практических работ №№1-5 и теста №1

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

3.1. Текущий контроль.

Текущий контроль осуществляется по итогам выполнения практических заданий и тестов. 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 Quizizz

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 Quizizz и планирования их использования с целью формирования навыков 21 века.
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 с целью формирования навыков 21 века.
2. Созданный продукт содержит не менее 5 различных типов интерактивных упражнений
3. Организован групповой доступ учащихся к продукту (через класс Learning Apps, МЭШ, рассылка по электронной почте)
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 направленных на формирование навыков 21 века.

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 при формировании навыков 21 века 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 при формировании навыков 21 века, в том числе для повышения мотивации

Критерии оценивания: выполнены все требования к практической работе.

Оценка: зачет/незачет

Примеры тестовых заданий из Теста №1. Тест включает 10 вопросов по Теме 1.

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: Правильность ответов на вопросы теста проверяется автоматически. Максимально возможная оценка за тест – 15 баллов. Тест считается пройденным успешно, если дано не менее 65% правильных ответов, то есть получено не менее 6,5 балла.

Оценка: зачет/незачет.

3. 2. Итоговая аттестация.

Зачет по совокупности выполненных практических работ №№1-5 и теста №1

Оценка: зачет/незачет.

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1 Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы .

Нормативные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ. – Текст: электронный. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения 13.10.2022)
2. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года». – Текст: электронный. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202007210012/> (дата обращения 13.10.2022)
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования». – Текст: электронный. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050028/> (дата обращения 13.10.2022)

Основная литература

1. Пинская М. А., Михайлова А. М., Рыдзе О. А., Денищева Л. О., Краснянская К. А., Авдеенко Н. А. Навыки XXI века: как формировать и оценивать на уроке? // Образовательная политика. 2019. №3 (79). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/navyki-xxi-veka-kak-formirovat-i-otsenivat-na-uroke> (дата обращения: 13.10.2022).
2. Григорьева Ирина Витальевна ИННОВАЦИОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ // Вестник УРАО. 2020. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-obrazovatelnye-tehnologii-i-interaktivnye-metody-obucheniya> (дата обращения: 09.08.2022).
3. Репяхова, З. В. Использование виртуальной онлайн-доски на уроке математики / З. В. Репяхова, Т. В. Груздева, К. Г. Черепова. — Текст : непосредственный // Аспекты и тенденции педагогической науки : материалы III Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, декабрь 2017 г.). — Санкт-Петербург : Свое издательство, 2017. — С. 3-5. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/273/13261/> (дата обращения: 09.08.2022).

4. 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: 09.08.2022).
5. Новиков М.Ю., Амосова В.И. Модернизация сервисов создания образовательных квестов и викторин // МНИЖ. 2022. №6-4 (120). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/modernizatsiya-servisov-sozdaniya-obrazovatelnyh-kvestov-i-viktorin> (дата обращения: 09.08.2022).
6. 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: 09.08.2022).
7. Краснова Г.А., Можаяева Г.В. Электронное образование в эпоху цифровой трансформации. – Томск : Издательский Дом Томского государственного университета, 2019. – 200 с.
8. Д. Д. Климентьев, В. В. Климентьева Доступные мобильные приложения в образовании: бесплатно, интересно, несложно и эффективно // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2018. №1 (45). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dostupnye-mobilnye-prilozheniya-v-obrazovanii-besplatno-interesno-neslozhno-i-effektivno> (дата обращения: 09.08.2022).
9. Алексеева Тамара Владимировна, Губина Людмила Викторовна Квест как метод когнитивного обучения // Педагогическое образование в России. 2022. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-kak-metod-kognitivnogo-obucheniya> (дата обращения: 09.08.2022).

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. Материалы XXV международной конференции «Применение новых технологий в образовании». Научно-методическое издание. – 2014. – С.97-99.
2. Мурзагалина Гульназ Миннуловна, Тихомирова Галина Владимировна, Филиппова Ольга Владимировна, Корнеева Наталья Юрьевна, Галиакберова Вероника Николаевна Геймификация в образовании как фактор повышения интереса к усвоению учебного материала// Московский экономический журнал. 2022. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-kak-faktor-povysheniya-interesa-k-usvoeniyu-uchebnogo-materiala> (дата обращения: 09.08.2022).

3. Литвинова И.Н. Математический квест как современная форма игровой технологии // Санкт-Петербургский образовательный вестник. 2018. №3 (19). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/matematicheskiy-kvest-kak-sovremennaya-forma-igrovoy-tehnologii> (дата обращения: 09.08.2022).
4. Молчанова, Н. И. Образовательные комиксы как средство мотивации в обучении иностранному языку в школе / Н. И. Молчанова. — Текст : непосредственный // Проблемы и перспективы развития образования : материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, сентябрь 2015 г.). — Краснодар : Новация, 2015. — С. 79-82. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/203/8661/> (дата обращения: 09.08.2022).

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>