

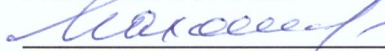
Департамент образования и науки города Москвы

**Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»**

Зеленоградское отделение – институт делового администрирования

СОГЛАСОВАНО

Председатель экспертного совета
по дополнительному образованию
ГАОУ ВО МГПУ

 /Д.А. Махотин/
Протокол № 03 от 14 октября 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор
ГАОУ ВО МГПУ



/Е.Н. Геворкян/
2020 г.

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации**

«Цифровые инструменты дошкольного образования»

(72 часа)

Автор:

Литвинова С.Н., канд. пед. наук, доцент;
Челышева Ю.В., канд. пед. наук, доцент

Москва, 2020

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области применения цифровых инструментов в дошкольном образовании.

Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе для обучающихся с особыми образовательными потребностями.	ОПК-6
2.	Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ	ОПК-7

Программа разработана в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)». Планируемые результаты обучения по дополнительной профессиональной программе соответствуют выполняемым трудовым действиям:

Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции, реализуемые после обучения	Код	Трудовые действия
Код А Педагогическая деятельность по проектированию реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Общепедагогическая функция. Обучение	А/01.6	Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее – ИКТ); Владеть ИКТ-компетентностями: общепользовательская ИКТ-компетентность; общепедагогическая ИКТ-компетентность; предметно-педагогическая ИКТ-компетентность (отражающая профессиональную ИКТ-компетентность соответствующей области человеческой деятельности)

Код В Педагогическая деятельность по проектированию и реализации основных общеобразовательных программ	Педагогическая деятельность по реализации программ дошкольного образования	В/01.5	Владеть ИКТ-компетентностями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации и оценки образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста
--	--	---------------	--

1.2. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Знать / Уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Знать: современные цифровые технологии работы с детьми, родителями и другими участниками образовательных отношений в дошкольном образовании Уметь: анализировать влияние цифровых ресурсов на психологическое развитие ребенка (SWOT-анализ) Уметь: анализировать имеющиеся цифровые образовательные ресурсы	ОПК-6
2.	Знать: современные подходы к применению цифровых инструментов в проектировании процесса организации образовательной деятельности в соответствии с ФГОС ДО Уметь: планировать процесс организации образовательной деятельности с помощью информационных ресурсов	ОПК-7
3.	Знать: технологию разработки квизов, викторин с целью развития познавательной и игровой мотивации Уметь: разрабатывать квизы, викторины для познавательной и игровой мотивации	ОПК-6
4.	Знать: технологию разработки игр с помощью программной среды SMART Notebook Уметь: разрабатывать игры с помощью программной среды SMART Notebook	ОПК-6
5.	Знать: технологию создания обучающих роликов с помощью ресурсов ProShow Producer, ФотоШОУ, Renderforest Уметь: разрабатывать обучающие видеоролики с помощью цифровых ресурсов ProShow Producer, Фото ШОУ, Renderforest.	ОПК-6
6.	Знать: технологии разработки онлайн консультаций и алгоритм применения социальных сетей и мессенджеров в работе с родителями Уметь: разрабатывать онлайн консультации для родителей	ОПК-7

1.3. Уровень образования: ВО, получающие ВО

Направление подготовки: педагогическое образование

Область профессиональной деятельности: дошкольное образование

1.4. Форма обучения: очная с ДОТ

1.5. Режим занятий: 2-4 ч. в день, 2 раза в неделю

1.6. Срок освоения: 12 недель

1.7. Трудоемкость программы: 72 часа

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), вида аттестации	Аудиторные учебные занятия, учебные работы			Внеаудиторная работа	Формы аттестации, контроля	Трудоемкость
		Всего ауд., час.	Онлайн лекции	Онлайн практ. занятия	Сам. работа		
1. Базовая часть							
1.1.	Ребенок дошкольного возраста в цифровом мире: навыки будущего	2	2			Тестирование	2
1.2.	Цифровой детский сад: проблемы и перспективы развития	4	2	2			4
1.3.	Влияние цифровизации на психическое развитие современного дошкольника	2		2		Практическая работа 1	2
1.4.	Влияние цифровых технологий на содержание игр современных дошкольников	2		2	1	Практическая работа 2	3
2. Профильная часть							
2.1.	Цифровые инструменты: понятие, характеристика	4	2	2			4
2.2.	Электронные библиотечные системы как ин-	4		4	1	Практическая работа 3	5

	струмент развития информационной грамотности педагога						
2.3.	Инструменты развития познавательной и игровой мотивации дошкольников	6		6	1	Практическая работа 4	7
2.4.	Цифровые инструменты организации исследовательской и игровой деятельности	6	2	4	1	Практическая работа 5	7
2.5.	Цифровые инструменты интерактивного игрового обучения дошкольников	14	2	12	1	Практическая работа 6	15
2.6.	Инструменты цифрового творчества	12		12	2	Практическая работа 7	14
2.7.	Социальные сети и выстраивание коммуникаций в дошкольном образовании	6		6	1	Практическая работа 8	7
2.8.	Цифровая безопасность в дошкольном образовании	2		2			2
3.	Итоговая аттестация					Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ)	
	ИТОГО	64	10	54	8		72

2.2. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
1	2	3
1. Базовая часть		
Тема 1.1. Ребенок дошкольного возраста в цифровом мире: навыки будущего	Лекция, 2 часа	Современные особенности организации дошкольного образования в соответствии с ФГОС ДО. Характеристика социокультурной ситуации развития цифровых детей. Соотношение закономерностей психического развития детей с законами развития цифрового мира. Тестирование.
Тема 1.2. Цифровой детский сад:	Лекция, 2 часа	Цифровая образовательная среда: характеристика, анализ ресурсов. Мировые практики создания цифровой образовательной среды в детском саду

проблемы и перспективы развития	Практическое занятие, 2 часа	Практическое занятие с элементами коллаборации на доске MIRO. Анализ компонентов цифровой образовательной среды с позиции их интеграции в содержание образовательной деятельности (работа по подгруппам на доске MIRO).
Тема 1.3. Влияние цифровизации на психическое развитие современного дошкольника	Практическое занятие, 2 часа	Практическое занятие с элементами коллаборации на доске MIRO. Современные цифровые технологии в дошкольном образовании: работа с детьми, родителями и другими участниками образовательных отношений. Характеристика цифровизации образования и особенности цифровой социализации дошкольников. Психологические особенности детей дошкольного возраста с позиции теории поколений. Изменения высших психических функций, риски цифрового мира, преимущества цифровых ресурсов для дошкольников. <i>Практическая работа № 1</i> SWOT-анализ влияния цифровых ресурсов на психологическое развитие ребенка. Решение кейсов, предложенных педагогом
Тема 1.4. Влияние цифровых технологий на содержание игр современных дошкольников	Практикум, 2 часа	<i>Практическая работа 2.</i> Цифровые технологии и их влияние на содержание игр современных дошкольников. Игровая субкультура дошкольника: время и его отражение в играх. Анализ воспоминаний, анализ исследований современных ученых (игровой антропогенез). Подготовка аналитической записки «Сравнение игр моего детства с играми современных детей».
	Самостоятельная работа, 1 час	Содержание игр современных дошкольников. Игра как феномен детской субкультуры. Время и пространство реализации.
2. Профильная часть		
Тема 2.1. Цифровые инструменты: понятие, характеристика	Лекция, 2 часа	Характеристика цифровых инструментов, соотношение цифровых инструментов и образовательных технологий. Особенности проектирования процесса организации образовательной деятельности в соответствии с ФГОС ДО
	Практическое занятие, 2 часа	Анализ практик применения цифровых образовательных ресурсов
Тема 2.2. Электронные библиотечные системы как инструмент развития информационной грамотности педагога	Практикум, 4 часа	<i>Практическая работа № 3.</i> Планирование процесса организации образовательной деятельности с помощью информационных ресурсов (ЭБС). Электронные библиотечные системы как инструмент развития информационной грамотности педагога. ЭБС: «Юрайт», национальная электронная детская библиотека, Znanium, IPRbook, библиотека Московской электронной школы (МЭШ): возможности применения для развития профессиональных компетенций в области информационной грамотности педагогов. Технические возможности ресурсов и специфика использования в работе с детьми, родителями, коллегами

	Самостоятельная работа, 1 час	Подбор материала по заданной теме (в соответствии с календарно-тематическим планированием)
Тема 2.3 Инструменты развития познавательной и игровой мотивации дошкольников	Практикум, 2 часа	Виртуальные экскурсии как средство познавательного развития дошкольников. Анализ готового контента музеев и выставок. Самостоятельная разработка виртуальной экскурсии.
	Практикум, 2 часа	Обучающие мультфильмы и научно-популярные фильмы как инструмент технологии познавательного развития дошкольников. Анализ возможностей. Анализ практик применения.
	Практикум, 2 часа	<i>Практическая работа № 4.</i> Разработка квизов и викторин для познавательной и игровой мотивации. Онлайн-сервисы для создания квизов и викторин. Разработка квизов и викторин для детей и родителей на ресурсах LearningApps.org и MyQuiz.
	Самостоятельная работа, 1 час	Апробация разработанного проекта квиза или викторины в работе детьми или родителями
Тема 2.4. Цифровые инструменты организации исследовательской и игровой деятельности	Лекция, 2 часа	Цифровые технологии организации игровой исследовательской деятельности дошкольников. Обучающие компьютерные игры, игровые ресурсы. Цифровые лаборатории.
	Практикум, 2 часа	<i>Практическая работа № 5.</i> Анализ игровых цифровых образовательных ресурсов. Отбор по психолого-педагогическим, эргономическим и др. критериям игр на игровых Интернет-ресурсах. Анализ компьютерных игр с позиции влияния на развитие ребенка. Обучающие компьютерные игры: требования, возможности применения в детском саду, индивидуализация процесса развития. Риски и возможности
	Практикум, 1 час	Цифровые исследовательские лаборатории: Наураша в стране Наурандии и др.
	Практикум, 1 час	Мультипликационные лаборатории: Я творю мир и другие.
	Самостоятельная работа, 1 час	Игровые сайты для дошкольников в интернете
Тема 2.5. Цифровые инструменты интерактивного игрового обучения дошкольников	Лекция, 2 часа	Анализ интерактивных технологий и цифровых инструментов реализации в дошкольном образовании. Технология разработки игр с помощью программной среды SMART Notebook
	Практикум, 6 часа	Цифровая образовательная среда Перво-Лого. Инструменты работы. Практическая работа по созданию проектов с дошкольниками.
	Практикум, 6 час.	<i>Практическая работа № 6.</i> Разработка игры с помощью программной среды SMART Notebook. Программная среда SMART Notebook. Инструменты работы. Игры, упражнения, возможности организации соревновательных игр

	Самостоятельная работа, 1 час	Изучение опыта применения инструментов SMART Notebook воспитателями.
Тема 2.6. Инструменты цифрового творчества	Практикум, 6 час.	Инструменты создания видео: ProShow Producer. Знакомство с функционалом и создание видео из фотографий и изображений. ФотоШОУ. Знакомство с функционалом и создание анимированных слайд-шоу для работы с дошкольниками. .
	Практикум, 6 час.	Renderforest – среда создания обучающих цифровых продуктов для дошкольников и родителей. Создание различных форматов визуализаций и применение в процессе работы с детьми <i>Практическая работа № 7.</i> Разработка обучающих видеороликов с помощью Renderforest.
	Самостоятельная работа, 2 часа	Апробация разработанного проекта обучающего ролика в работе детьми или родителями
Тема 2.7. Социальные сети и выстраивание коммуникаций в дошкольном образовании	Практикум, 2 часа	Технологии проведения онлайн консультация. Алгоритм применения социальных сетей и мессенджеров в работе с родителями Анализ возможностей и рисков социальных сетей, мессенджеров для обеспечения коммуникации с родителями. Требования к онлайн коммуникации. Культура коммуникации.
	Практикум, 4 часа	<i>Практическая работа № 8.</i> Разработка онлайн консультации для родителей с применением ресурсов онлайн коммуникаций. Сервисы видеоконференций и онлайн коммуникаций с целью решения задач взаимодействия с родителями и повышения эффективности образовательного процесса. ZOOM, Microsoft teams и другие. Проведение на практическом занятии онлайн консультации со слушателями.
	Самостоятельная работа, 1 час	Апробация разработанной онлайн консультации.
Тема 2. 8. Цифровая безопасность в дошкольном образовании	Практическое занятие, 2 часа	Понятие цифровая безопасность. Анализ рисков в цифровой среде для детей дошкольного возраста. Анализ исследований лаборатории Касперского по цифровой безопасности. Анализ ресурса https://kids.kaspersky.ru/
Итоговая аттестация		Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ)

2.4. Календарный учебный график (Приложение 1)

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

3.1. Текущая аттестация.

Тестирование

Форма проведения	Очно
Виды оценочных материалов	Тест в электронной форме https://forms.gle/eUBD3pNE9GvMRrYn7
Критерии оценивания	Качественная оценка дефицитов в области применения цифровых инструментов дошкольного образования: применение инструментов цифрового творчества, применение инструментов развития игровой и познавательной активности, применение инструментов коммуникаций, использование инструментов интерактивного обучения.
Оценка	Не предусмотрено (тестирование проводится с целью определения уровня владения материалом)

Практическая работа № 1 по теме 1.3 «Влияние цифровизации на психическое развитие дошкольника»

Название	SWOT-анализ влияния цифровых ресурсов на психологическое развитие ребенка.
Требования к структуре содержанию	Решение кейсов, предложенных педагогом (Образцы кейсов представлены в приложении №3). Определение рисков цифрового мира. Определение возможностей. Определение условий применения и т.д. Участники применяют технологию SWOT-анализа
Критерии оценивания	2 балла – выделены комплексные и качественные характеристики влияния цифровизации на психическое развитие дошкольника. 1 балл - анализ сделан поверхностно 0 баллов – анализ не сделан
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практическая работа № 2 по теме 1.4 «Влияние цифровых технологий на содержание игр современных дошкольников»

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Аналитическая записка «Сравнение игр моего детства с играми современных детей»
Требования к структуре содержанию	Анализ имеющихся цифровых образовательных ресурсов. Подготовка аналитической записки «Сравнение игр моего детства с играми современных детей» на основе анализа собственных воспоминаний и наблюдений за играми дошкольников. Критерии анализа: тематика игр,

	игровое сообщество, игровое общение, игровые атрибуты, игровое пространство
Критерии оценивания	2 балла – проведен комплексный анализ по всем критериям 1 балл - частично отражает содержание критериев 0 баллов –не отражает содержание критериев
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практическая работа № 3 по теме 2.2 «Электронные библиотечные системы как инструмент развития информационной грамотности педагога»

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Планирование процесса организации образовательной деятельности с помощью информационных ресурсов
Требования к структуре и содержанию	Слушатель должен спланировать применение ЭБС и продемонстрировать компетенции в области информационной грамотности. Требования: подготовить план образовательной деятельности на 1 день: подобрать материал по одной из образовательных областей, сделать ссылки на ресурсы ЭБС.
Критерии оценивания	2 балла – работа выполнена по всем требованиям 1 балл - работа частично отражает содержание требований 0 баллов –работа не выполнена
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практическая работа № 4 по теме 2.3 «Инструменты развития познавательной и игровой мотивации дошкольников»

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Разработка квизов и викторин для познавательной и игровой мотивации.
Требования к структуре и содержанию	Слушатель должен разработать квиз или игровую викторину, используя ресурсы LearningApps.org и MyQuiz. Требования: определить тему, цель, целевую аудиторию (дети, коллеги, родители). Отправить ссылку на готовую викторину
Критерии оценивания	2 балла – работа выполнена по всем требованиям 1 балл - работа частично отражает содержание требований 0 баллов –работа не выполнена

Практическая работа № 5 по теме 2.4. «Цифровые инструменты организации исследовательской и игровой деятельности»

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Анализ игровых цифровых образовательных ресурсов.
Требования к структуре и содержанию	Отбор по психолого-педагогическим, эргономическим, критериям безопасности, игр на игровых Интернет-ресурсах. Анализ компьютерных игр с позиции влияния на развитие ребенка (критерии в

	Приложении 2)
Критерии оценивания	2 балла – работа выполнена по всем критериям 1 балл - работа частично отражает содержание критериев 0 баллов – работа не выполнена

Практическая работа № 6 по теме 2.5 «Цифровые инструменты интер-активного игрового обучения дошкольников»

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Разработка игры с помощью программной среды SMART Notebook.
Требования к структуре содержания	При разработке использовать инструменты программной среды SMART Notebook: интерактивное средство «Разноцветные перемещаемые закладки», или «Язычки»; «Сортировка изображений», «Генератор слов», «Упорядочивание картинок», «Найди пару», «Кубик с картинками». Демонстрация разработанной игры слушателям.
Критерии оценивания	2 балла – работа выполнена по всем требованиям 1 балл - работа частично отражает содержание требований 0 баллов – работа не выполнена

Практическая работа № 7 по теме 2.6 «Инструменты цифрового творчества»

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Разработка обучающего видеоролика с помощью Renderforest.
Требования к структуре содержания	Подготовка и демонстрация обучающего видеоролика (тема выбирается слушателем самостоятельно, в контексте тех образовательных задач, которые определены в календарно-тематическом планировании). Ролик делается с помощью ресурса Renderforest. Критерии: определение цели, образовательных результатов, целевой аудитории (дети, родители), направленность на образовательную область, применение инструментов смысловой визуализации.
Критерии оценивания	2 балла – работа выполнена по всем критериям 1 балл - работа частично отражает содержание критериев 0 баллов – работа не выполнена

Практическая работа № 8 по теме 2.7. «Социальные сети и выстраивание коммуникаций в дошкольном образовании»

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Разработка онлайн консультации для родителей с применением ресурсов онлайн коммуникаций.
Требования к структуре содержания	Подготовка и проведение онлайн консультации для родителей (тема выбирается слушателем самостоятельно, в контексте тех образовательных задач, которые определены в календарно-тематическом планировании). Онлайн коммуникация проводится с помощью ресурсов ZOOM, Microsoft Teams, Google Meet. Критерии:

	определение цели, образовательных результатов, направленность на развитие педагогических компетенций у родителей.
Критерии оценивания	2 балла – работа выполнена по всем критериям 1 балл - работа частично отражает содержание критериев 0 баллов – работа не выполнена

3.2. Итоговая аттестация

Форма итоговой аттестации	Зачет на основании совокупности выполненных практических работ
Требования к итоговой аттестации	Выполнение всех практических работ в соответствии с требованиями к каждой из работ
Критерии оценивания	Слушатель считается аттестованным при положительном оценивании практических работ
Оценка	Зачтено/не зачтено

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы (литература)

Основная:

1. Цифровая грамотность российских педагогов. Готовность к использованию цифровых технологий в учебном процессе./ Авторы: Т.А. Аймалетдинов, Л.Р. Баймуратова, О.А. Зайцева, Г.Р. Имаева, Л.В. Спиридонова. Аналитический центр НАФИ.-М.: Издательство НАФИ, 2019. – 84 с.
2. Денисенкова Н.С., Красилов Т.А. Развитие дошкольников в эпоху цифровой социализации // Современное дошкольное образование. - 2019. - №6(96). - С. 50-57.
3. Евдокимова В.Е. Использование ИКТ при создании мультимедийной презентации для детей дошкольного возраста // Современное дошкольное образование. Теория и практика. - 2014. - №4. - С.28-33.
4. Комарова, И.И. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании [Текст]: пособие для педагогов дошкольных учреждений,

специалистов метод. и ресурс. центров, работников органов управления образованием / И.И. Комарова, А.В. Туликов. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Мозаика-Синтез, 2013. - 184 с.

5. Солдатова Г. У. Полезный и безопасный интернет. Правила безопасного использования интернета для детей младшего школьного возраста: практическое пособие / под ред. Г.У. Солдатовой; 3-е изд., перераб. и доп. - Федеральный институт развития образования Москва, 2017. - 64 с.

Дополнительная:

1. Кучма В.Р. и др. Гигиеническое обоснование безопасного использования электронных планшетов на занятиях дошкольников / В.Р. Кучма, М.И. Степанова, М.А. Поленова [и др.] // Российский педиатрический журнал. 2015. № 4. С. 51-55.

2. Веракса А. Н., Бухаленкова Д. А. Применение компьютерных игровых технологий для развития регуляторных функций дошкольников // Российский психологический журнал. - 2017. - Т. 14, № 3. - С. 106-132.

3. Литвинова С.Н. Феномен игровой детской субкультуры современного дошкольника// Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология, №56, 2020, С.106-116.

Интернет-ресурсы:

1. Музей изобразительных искусств им. А.С. Пушкина – детям <https://pushkinmuseum.art/education/museyon/>

2. Дом-музей Виктора Васнецова <https://www.tretyakovgallery.ru/for-visitors/museums/dom-muzey-v-vasnetsova/>

3. Мой музей с Третьяковской галереей А. Саврасов «Грачи прилетели» <https://www.youtube.com/watch?v=Zzr9cDE33AY&list=PL81xh7hlw3gastcn6RF0pl0Z-BUxO1kki&index=8>

4. Виртуальные выставки в музее Космонавтики https://kosmo-museum.ru/static_pages/virtualnye-vystavki
5. Виртуальная выставка «Юрий Гагарин: первый рейс в космос» <http://gagarin.kosmo-museum.ru/>
6. Ссылки на виртуальные экскурсии в музеях для школьников <http://journal-shkolniku.ru/virtual-ekskursii.html>
7. <https://kids.kaspersky.ru/>
8. <https://www.renderforest.com/ru/>
9. Электронный музей «Дошколенок» <https://doschoolmuseum.jimdofree.com>
10. Академия тетушки Сова https://yandex.ru/video/search?text=%D0%90%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%8F%20%D1%82%D0%B5%D1%82%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B8%20%D1%81%D0%BE%D0%B2%D1%8B&path=wizard&wiz_type=vital
11. ПервоЛого <http://www.int-edu.ru/content/pervologo-40-integrirovannaya-tvorcheskaya-sreda>
12. <https://org.naurasha.ru/>
13. <https://learningapps.org/>
14. <https://myquiz.ru/>
15. [http://ams-fotoshow.ru/modern/proshow-
ps.php?from=yadir&yclid=4678613347760628272](http://ams-fotoshow.ru/modern/proshow-
ps.php?from=yadir&yclid=4678613347760628272)
16. [http://fotoshow-pro.ru/proshow-producer-
review.php?yclid=4678630809713007786](http://fotoshow-pro.ru/proshow-producer-
review.php?yclid=4678630809713007786)
17. ЭБС «Юрайт» <https://urait.ru/>
18. Национальная электронная детская библиотека <https://arch.rgdb.ru/xmlui/>
19. ЭБС Znanium <https://znanium.com/>
20. ЭБС Университетская библиотека online <https://biblioclub.ru/>

21. ЭБС IPRbook <http://www.iprbookshop.ru/>
22. Библиотека МЭШ <https://uchebnik.mos.ru/catalogue>
23. <https://uchi.ru/>

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Для эффективной реализации программы необходимо следующее материально-техническое обеспечение: установленное приложение на компьютере Microsoft Teams для организации онлайн занятий, регистрация на ресурсе MIRO для организации командной работы и коллаборации на онлайн занятиях. При смешанном формате обучения мультимедийное оборудование (компьютер, интерактивная доска, мультимедиапроектор и пр.). Программа обеспечена видео записью лекционных занятий, размещенных на ресурсе <https://ok.mgpu.ru/>

4.3. Образовательные технологии, используемые в процессе реализации программы

Программа реализуется с использованием интерактивных образовательных технологий. Для каждой темы разработаны учебно-методические и оценочные материалы, которые позволяют слушателям самостоятельно осваивать содержание программы. В процессе реализации программы используются онлайн лекции с элементами дискуссии, работа в малых группах на доске MIRO, технологии смешанного обучения.

Утверждено на заседании зеленоградского отделения- института делового администрирования ГАОУ ВО МГПУ

Протокол № 1 от «01» сентября 2020 г.

Зам. директора _____ / __Варганов Г.Ю__ /

13.	Итоговая аттестация												ИА
-----	---------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Условные обозначения:

Т – теоретическая подготовка

П или С – практика или стажировка

К – входной, текущий, промежуточный контроль знаний, умений

ПА – промежуточная аттестация (экзамен, зачет)

ИА – итоговая аттестация

Приложение 2

Критерии анализа игр и игровых компьютерных систем

Игровой контент должен соответствовать следующим требованиям:

1. Отсутствие текстовой информации, за исключением игр для обучения грамоте, использование знаков, понятных ребенку;
2. Наличие нейтрального фона экрана, отсутствие мелких деталей, отвлекающих ребенка от решаемой задачи;
3. Оптимальный темп ответных реакций компьютера на действия;
4. Простота интерфейса для понимания ребенком способа действий для перехода к собственно игровой деятельности;
5. Применение различных способов демонстрации реакции типа «прав – не прав» «молодец», «супер» или «не расстраивайся, попробуй еще раз» и т.п.;
6. Отсутствие сцен агрессии и насилия;
7. Наличие сказочного героя-помощника;
8. Приятное звуковое сопровождение игры.

К компьютерным программным системам в дошкольном образовании должны предъявляться следующие требования:

1. высокая универсальность и адаптированность к разнообразным условиям и методам использования в широком спектре выполняемых функций; достаточное быстроедействие к выполнению этих функций;

2. обеспечение одновременной независимости работы детей по одинаковым и разнообразным программам; обеспечение управляемой взаимосвязи между детьми для организации совместной работы; наличие в составе нескольких участников;

3. обеспечение возможности протоколирования хода решения системы образовательных задач;

4. наличие развитых средств отображения графической и текстовой информации, а также средств ввода и манипулирования этой информацией; необходимое качество экранных средств, широкие возможности построения динамических изображений

5. простота и доступность интерактивного взаимодействия ребенка с техническим средством в процессе, гибкая настройка формы этого взаимодействия применительно к конкретным условиям и задачам;

6. адаптивность к индивидуальностям и возрастным особенностям, к возможностям детей;

7. простота и удобство при эксплуатации неподготовленными пользователями; высокая надежность в этих условиях;

8. защищенность от случайных и преднамеренных неверных действий ребенка и педагога;

9. гигиеничность и безопасность работы со всеми элементами технических средств;

10. минимальная стоимость при требуемых функциональных возможностях;

11. простота и удобство в организации, применении и разработке программного обеспечения.

Примерные кейсы для практической работы № 1

Кейс 1

«Ребенок 3-х лет активно использует планшет. На планшете на ресурсе <https://www.igraemsa.ru/> ребенок раскрашивает в различные цвета объекты. Процесс деятельности сопровождается приятным звуковым оформлением. Закончив работу с одним объектом, ребенок переходит к другому. Процесс увлекает малыша, он радуется полученному результату. Родители не сопровождают ребенка в данном процессе. Определите преимущества и риски данной деятельности.»



Кейс 2

«Вред гаджетов для детей: исследования.»

Просмотрите видеосюжет <https://oum.video/videos/cifrovое-pokolenie-i-cifrovое-slaboumie/>. Проблематизация: Как экранное время влияет на развитие ребенка? Как преодолеть риски влияния гаджетов на ребенка? Как соблюсти баланс между закономерностями развития ребенка и цифровизацией жизни? Каково влияние цифровых образовательных ресурсов на развитие ребенка?

Кейс 3

«Воспитатели в процессе организации речевой деятельности детей и ознакомления с окружающим миром стали использовать карту дополненной реальности «Карта нашей Родины» с помощью мобильного приложения IQ Мар. Педагоги заметили, что, когда они показывали стационарные картинки ребятам, они труднее запоминали животных, обитающих в разных частях света и составляли рассказы о них. Динамическая картинка дополненной реальности, сопровождаемая рассказом о месте проживания и образе жизни животных, вызвала яркую эмоциональную реакцию детей и способствовала речевой активизации. Определите причины такой реакции дошкольников, с какими особенностями это связано?»