

Общественная организация ДПО «Чувашское региональное отделение
Академии информатизации образования»

УТВЕРЖДАЮ
Председатель научного совета ОО ДПО ЧРО
АИО _____ Н.В. Софронова
« _____ » _____ 2024 г.

**Дополнительная профессиональная образовательная программа
повышения квалификации**

***Интерактивные программы в воспитательной работе со
школьниками***

Форма обучения
дистанционная

Чебоксары 2024 г.

Дополнительная профессиональная образовательная программа повышения квалификации составлена в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 13.07.2015) "Об образовании в Российской Федерации" и Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 1 июля 2013 г. N 499 г. Москва

Дополнительная профессиональная образовательная программа повышения квалификации «Интерактивные программы в воспитательной работе со школьниками» предназначена для повышения квалификации учителей информатики, учителей начальных классов, преподающих информатику, заместителей директоров школ по информатизации, методистов по информатике и других работников образования, ведущие работу с одаренными детьми в области информатики (в дальнейшем слушателей).

Составитель программы: _____ к.т.н., доцент А. А. Бельчусов

Содержание

1. Цели реализации программы.....	3
2. Планируемые результаты обучения	3
3. Учебный план	4
4. Календарный учебный график	6
5. Рабочая программа	6
6. Оценочные материалы	7
7. Формы аттестации	9
8. Организационно-педагогические условия	10

1. Цели реализации программы

Целью дополнительной профессиональной образовательной программы повышения квалификации «Интерактивные технологии во внеурочной деятельности» является повышение профессиональной компетентности учителей в области использования интерактивных технологий для организации и эффективного проведения занятий в ходе внеурочной деятельности.

Основными задачами программы являются:

- ознакомление с современными интерактивными технологиями;
- формирование навыков работы с цифровыми инструментами,
- обеспечение преемственности между урочной и внеурочной деятельностью.

2. Планируемые результаты обучения

Слушатели способны разрабатывать и реализовывать программы внеурочной деятельности с использованием интерактивных технологий, создавать и применять интерактивные материалы, успешно интегрировать интерактивные технологии в образовательный процесс, обеспечивая преемственность между урочной и внеурочной деятельностью.

Учителя повысят свою профессиональную компетентность в области использования интерактивных технологий, разовьют мотивацию к самообразованию и интерактивных технологий подходов в свою практику, будут готовы к обмену опытом и распространению лучших практик использования интерактивных технологий в образовательной деятельности.

В результате освоения программы слушатель будет:

Знать:

- современные интерактивные технологии и их возможности для организации внеурочной деятельности.
- принципы работы с интерактивными инструментами и платформами (интерактивные доски, мобильные приложения, онлайн-сервисы и др.).
- методы интеграции интерактивных технологий в образовательный процесс для обеспечения преемственности между урочной и внеурочной деятельностью.

Уметь:

- эффективно использовать цифровые ресурсы для организации внеурочной деятельности.
- создавать интерактивные материалы (презентации, викторины, игры и др.) для вовлечения учащихся в активную деятельность.
- применять интерактивные технологии в различных форматах внеурочной деятельности (квесты, игры, проекты, викторины и т.д.).
- интегрировать интерактивные технологии в общий образовательный процесс, создавая единую образовательную среду.

Владеть:

- навыками работы с цифровыми инструментами для организации и проведения внеурочных занятий.
- методами проектирования и реализации внеурочной деятельности с использованием интерактивных технологий.

3. Учебный план

Категория слушателей:

учителя обладающие базовой информационной компетентностью.

Срок обучения: 36 часа

Форма обучения: дистанционная

Режим обучения: по 2 часа в день

Период обучения: 1 месяц

№ раздела	Наименование тем	Всего, (час)	виды учебной работы			
			ЛК	ПР	ЛБ работы	Сам работа
1	2	3	4	5	6	7
Раздел «Ознакомление с современными интерактивными технологиями»						

1.	Актуальные интерактивные инструменты и платформы (интерактивные доски, мобильные приложения, онлайн-сервисы и др.).	12	2	-	2	2
2.	Методы применения интерактивных технологий в различных форматах внеурочной деятельности (квесты, игры, проекты, викторины и т.д.).		2	-	2	2
Раздел «Формирование навыков работы с цифровыми инструментами»						
3.	Эффективное использование цифровых ресурсов для организации внеурочной деятельности.	12	2	-	2	2
4.	Создание интерактивных материалов (презентаций, викторин, игр и др.).		2	-	2	2
Раздел «Обеспечение преемственности между урочной и внеурочной деятельностью»						
5.	Интеграция интерактивных технологий в общий	12	2	-	2	2

	образовательный процесс.					
6.	Подходы к созданию единой образовательной среды, внеурочной деятельности		2	-	2	2
	ВСЕГО	36	12	-	12	12

4. Календарный учебный график

Время освоения курса составляет 36 часов (или 1 зачетная единица).
Изучение курса происходит по следующему графику.

Недели	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	В неделю
1	2	2	2	2	2			10
2	2	2	2	2	2			10
3	2	2	2	2	2			10
4	2	2	2					6

5. Рабочая программа

№ раздела	Наименование раздела	Содержание раздела программы	Форма текущего контроля
1	2	3	4
1.	Ознакомление с современными интерактивными технологиями	Актуальные интерактивные инструменты и платформы (интерактивные доски, мобильные приложения, онлайн-сервисы и др.) Методы применения интерактивных технологий в различных форматах внеурочной деятельности (квесты, игры, проекты, викторины и т.д.).	тест
2.	Формирование навыков работы с цифровыми	Эффективное использование цифровых ресурсов для	тест

	инструментами	организации внеурочной деятельности. Создание интерактивных материалов (презентаций, викторин, игр и др.).	
3.	Обеспечение преемственности между урочной и внеурочной деятельностью	Интеграция интерактивных технологий в общий образовательный процесс. Подходы к созданию единой образовательной среды, внеурочной деятельности	тест

5.1. Лабораторный практикум

№ п/п	№ раздела программы	Наименование работ	Трудоемкость
			часы
1	2	3	4
1.	1	Введение в интерактивные программы	4
2.	2	Интерактивные технологии	4
3.	3	Интерактивные средства обучения	4

5.2 Самостоятельная работа слушателей

№ п/п	Наименование раздела	СРС	Объем час	Формы контроля
1	2	3	4	5
1	Ознакомление с современными интерактивными технологиями	Анализ ошибок допущенных при прохождении теста	4	тест
2	Формирование навыков работы с цифровыми инструментами	Анализ ошибок допущенных при прохождении теста	4	тест
3	Обеспечение преемственности между урочной и внеурочной деятельностью	Анализ ошибок допущенных при прохождении теста	4	тест

6. Оценочные материалы

Примерные вопросы на зачет

Какой из перечисленных не является преимуществом виртуальных лабораторий по сравнению с реальными?

- A) Возможность моделировать процессы, невозможные в реальных условиях.
- B) Отсутствие необходимости приобретать дорогостоящее оборудование и реактивы.
- C) Неограниченное количество лабораторных работ в бесплатном доступе.
- D) Возможность наблюдать за процессами, протекающими в разных масштабах времени.

Какая особенность платформы Labster делает ее похожей на видеоигру?

- A) Наличие инструкций к каждой работе.
- B) Большое количество лабораторных работ.
- C) Высокая точность воспроизведения биотехнологических процедур.
- D) Красивое исполнение и интерактивный формат.

Какая компания является разработчиком виртуальных лабораторий, которые характеризуются реалистичными симуляциями и интерактивностью?

- A) Labster
- B) Компания "Басова"
- C) Microsoft
- D) Google

Какая из перечисленных характеристик не является общей для Kahoot! и Quizizz?

- A) Игровой формат обучения
- B) Возможность создания тестов с нуля
- C) Подробная статистика результатов тестирования
- D) Возможность индивидуальной работы

Какое преимущество использования интерактивных тестов в дистанционном обучении не указано в тексте?

- A) Повышение вовлеченности учащихся
- B) Мотивация к активному участию
- C) Возможность использовать только на компьютерах
- D) Мгновенная обратная связь

Какая особенность Kahoot! выделяется как особенно полезная для быстрого начала работы?

- A) Наличие мобильного приложения
- B) Возможность проводить тесты в реальном времени
- C) Более 40 миллионов уже созданных игр

D) Поддержка различных типов вопросов

Какой элемент геймификации не используется в Kahoot! и Quizizz, согласно тексту?

- A) Викторины с элементами игры
- B) Соревновательный элемент между участниками
- C) Наличие очков и рейтингов
- D) Интерактивный и динамичный формат

После создания или изменения упражнения в LearningApps, по умолчанию оно попадает в категорию:

- A) "Опубликованные"
- B) "Личные"
- C) "Избранные"
- D) "Общие"

Какой шаблон в LearningApps позволяет создавать задания, где ученики должны сопоставлять слова на иностранном языке с их переводом?

- A) "Классификация"
- B) "Сортировка картинок"
- C) "Найти пару"
- D) "Викторина с выбором правильного ответа"

Какой шаблон в LearningApps предназначен для создания заданий, где ученики должны заполнять пропуски в тексте, а перед текстом можно добавить картинку, аудио или видео?

- A) "Викторина с выбором правильного ответа"
- B) "Ввод текста"
- C) "Заполнить пропуски"
- D) "Простой порядок"

7. Формы аттестации

Итоговый контроль осуществляется в рейтинговой форме с учетом изучения слушателем всего лекционного материала, активности в ходе прохождения программы, прохождением тестов по все разделам курса.

Оценка	Критерии оценки степени сформированности компетенций
Зачтено	Рейтинг набранный входе работы с курсом более 60%
Не зачтено	Рейтинг набранный входе работы с курсом менее 60%

8. Организационно-педагогические условия

8.1 Учебная литература и другие информационные источники

1. Деева Е. М. Применение современных интерактивных методов обучения в вузе: практикум. – Ульяновск : УлГТУ, 2015. – 116 с.
2. Кашлев С.С. Интерактивные методы обучения. Учебно-методическое пособие. - М.: Тетра-Системс, 2013 - 223 с
3. Кругликов, В. Н. Интерактивные образовательные технологии : учебник и практикум для вузов / В. Н. Кругликов, М. В. Олейникова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Из-дательство Юрайт, 2022. — 355 с. — (Высшее образование). — Текст : непосредственный.
4. Садыков Т.М. История развития интерактивных технологи // СШИ «Мурагер», Казахстан, стр. 4, 2016 г.
5. Цветкова М. С., Курис Г. Э. Виртуальные лаборатории по информатике в начальной школе; Бином. Лаборатория знаний - М., 2016. - 360 с.

8.2. Дополнительная литература:

1. <https://didacts.ru/termin/interaktivnost.html>
2. <https://spravochnik.ru/definitions/interaktivnost7jwul/>
3. <https://infourok.ru/user/muzhenskaya-anna-georgievna/blog/vidi-interaktivnosti-i-sposobi-ih-realizacii-11035.html>
4. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2019/01/27/statya-na-temu-istoriya-proishozhdeniya-interaktivnogo>
5. <https://www.dhgate.com/ru/blog/the-top-game-simulation-programs-for-education-and-entertainment-c/>
6. <https://www.romper.com/parenting/virtual-after-school-programs>
7. https://www.surwiki.admsurgut.ru/wiki/images/f/fb/Кейс_технология.pdf
8. https://ypok.pф/library/intellektualnie_igri_i_ih_vidi_kak_effektivnaya_p_095358.html
9. <https://infourok.ru/prezentaciya-teoriya-intellektualnaya-igra-7292607.html>
10. <https://multiurok.ru/files/metodika-provedeniia-intellektualnykh-igr.html>
11. <https://urok.1sept.ru/articles/618810>
12. <https://developers.sber.ru/help/jazz/video-conference>
13. <https://gb.ru/blog/onlajn-doska/?ysclid=m4x1hcjxhh320794326>
14. <https://practicum.yandex.ru/blog/chto-takoe-chat-bot/>
15. <https://vinchi-interactive.ru/services/razrabotka-po-sensornoje-interaktivnoe-oborudovanie/>
16. <https://skyeng.ru/magazine/wiki/it-industriya/chto-takoe-interaktivnaia-karta/>
17. <https://www.mango-office.ru/journal/glossary/intellekt-karta/>
18. <https://media.foxford.ru/articles/kak-ispolzovat>

19. <https://www.yahoo.com/tech/labster-used-teaching-tips-tricks-090255775.html>
20. <https://www.labster.com/>
21. <https://infourok.ru/referat-na-temu-virtualnye-laboratorii-i-ih-resursy-5406824.html>
22. <https://infourok.ru/opisanie-veb-servisa-quizizz-dlya-testov-ili-viktorin-5668540.html>
23. <https://www.wikihow.com/Use-Quizizz>
24. <https://www.yahoo.com/tech/kahoot-does-teachers-tips-tricks-145603078.html>
25. <https://skillbox.ru/media/education/kak-ispolzovat-learningapps-servis-dlya-sozdaniya-interaktivnykh-uprazhneniy/?ysclid=m52p6e53at772177332>
26. <https://skillbox.ru/media/education/kak-sozdavat-interaktivnye-uprazhneniya-v-wordwall/?ysclid=m52qsolsee580203994>
27. <https://skyteach.ru/survey/quizlet-chto-eto-i-kak-rabotaet/?ysclid=m52s3ge7x9742420055>

8.3 Образовательные технологии

Интерактивные образовательные технологии, используемые в обучении.

1. Вебинары на базе системы VK Видео
2. СДО Moodle <http://moodle.infoznaika.ru/>