

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное образовательное учреждение
высшего образования Московской области
«Государственный гуманитарно-технологический университет»

Факультет инновационных образовательных технологий

«СОГЛАСОВАНО»

на заседании Учёного совета
от «16» декабря 2023 г.
Протокол № 8



«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор Г.Н. Скударева
«16» декабря 2023 г.

Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ»

Разработчик программы:
ст. преподаватель, Епишина Л.В.,
ГОУ ВО МО ГГТУ

Орехово-Зуево, 2023 г.

РАЗДЕЛ 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы - совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области использования информационно-коммуникативных технологий при решении профессиональных задач в процессе осуществления педагогической деятельности в образовательных организациях.

1.2. Планируемые результаты обучения

Перечень профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения, составлен в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», код: 01.001:

Воспитатель ДОО

Таблица 1

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Общепедагогическая функция. Обучение	Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями	-дидактические возможности современных технических и программных средств; - методики разработки цифровых образовательных ресурсов на основе презентации, анимированных презентаций и анимационных видеороликов	применять современные ИКТ в образовательном процессе дошкольных образовательных организаций; разрабатывать материалы и задания, подразумевающие использование интерактивного и мультимедийного оборудования для организации познавательного развития детей.

Учитель

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
------------------	-------------------	-------	-------

1	2	3	4	5	6	7	8
	Входной контроль	1	0	0	1	тест	1
1	Раздел 1 Теоретические аспекты использования информационных технологий для познавательного развития детей						
1.1	Познавательное развитие детей	2	2	0	0		2
1.2	Роль ИКТ в организации познавательной деятельности детей	2	2	0	0		2
1.3	Нормативные основания внедрения и эффективного использования электронного обучения в образовательных организациях	2	2	0	0		2
1.4	Промежуточная аттестация по разделу 1	1	0	0	1	тест	1
2	Раздел 2 Применение интерактивных и мультимедийных средств обучения в практической деятельности педагога						
2.1	Виртуальный музей, виртуальная выставка и виртуальная экскурсия как современные формы работы с детьми	10	2	6	2	Практическая работа	10
2.2	Использование мобильного планетария в развитии познавательной активности детей	10	2	6	2	Практическая работа	10

2.3	Интерактивная доска в образовательном процессе	8	2	4	2	Практическая работа	8
2.4	Возможности использования в образовательном пространстве интерактивного стола и «Умного пола»	8	2	4	2	Практическая работа	8
2.5	Интерактивная песочница как инновационный инструмент в развитии познавательной сферы детей	8	2	4	2	Практическая работа	8
2.6	Особенности использования обучающих фильмов для развития познавательного интереса детей	8	2	4	2	Практическая работа	8
2.7	Возможности цифровой лаборатории для познавательного развития детей	8	2	4	2	Практическая работа	8
2.8	Промежуточная аттестация по разделу 2	3	0	0	3	Методическая разработка	3
	Итоговое тестирование	1	0	0	1	тест	1
	Итоговая аттестация	0	0	0	0	По совокупности всех форм контроля	0
	Итого	72	20	32	20	0	72

№ п.п	Название модулей (разделов) и тем	Всего часов	Контактная работа		Самостоятельная работа	Формы контроля	Трудоемкость
			Лекции	Практические занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8
	Входной контроль	1	0	0	1	тест	1
1	Раздел 1 Теоретические аспекты использования информационных технологий для познавательного развития детей						
1.1	Познавательное развитие детей	2	2	0	0		2
1.2	Роль ИКТ в организации познавательной деятельности детей	2	2	0	0		2
1.3	Нормативные основания внедрения и эффективного использования электронного обучения в образовательных организациях	2	2	0	0		2
1.4	Промежуточная аттестация по разделу 1	1	0	0	1	тест	1
2	Раздел 2 Применение интерактивных и мультимедийных средств обучения в практической деятельности педагога						
2.1	Виртуальный музей, виртуальная выставка и виртуальная экскурсия как современные формы работы с детьми	10	2	4	4	Практическая работа	10

2.2	Использование мобильного планетария в развитии познавательной активности детей	10	2	4	4	Практическая работа	10
2.3	Интерактивная доска в образовательном процессе	8	2	4	2	Практическая работа	8
2.4	Возможности использования в образовательном пространстве интерактивного стола и «Умного пола»	8	2	4	2	Практическая работа	8
2.5	Интерактивная песочница как инновационный инструмент в развитии познавательной сферы детей	8	2	2	4	Практическая работа	8
2.6	Особенности использования обучающих фильмов для развития познавательного интереса детей	8	2	2	4	Практическая работа	8
2.7	Возможности цифровой лаборатории для познавательного развития детей	8	2	2	4	Практическая работа	8
2.8	Промежуточная аттестация по разделу 2	3	0	0	3	Методическая разработка	3
	Итоговое тестирование	1	0	0	1	тест	1
	Итоговая аттестация	0	0	0	0	По совокупности всех форм контроля	0
	Итого	72	20	22	30	0	72

1.9. Календарный учебный график:

Календарным учебный график – это часть дополнительной профессиональной программы повышения квалификации, определяющая продолжительность и последовательность обучения, текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации.

Номер недели	Часы				
	Л	ПЗ	СРС	ПА	ИА
Входной контроль				тест	
1	12	16	8	тест	
2	8	16	12	Методическая разработка	По совокупности выполненных работ

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Входной контроль (самостоятельная работа - 1 ч.) Содержание теста (см. Раздел 3 «Формы аттестации и оценочные материалы»).

Цель входного тестирования: определение уровня общепрофессиональной компетентности потенциального слушателя требованиям ДПП

Раздел 1. Теоретические аспекты использования информационных технологий для познавательного развития детей

1.1 Познавательное развитие детей (лекция – 2ч.)

Педагогические условия успешного и полноценного познавательного развития детей дошкольного и младшего школьного возраста. Современные методы и приемы развития познавательной деятельности детей. Развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий. Познавательное развитие детей дошкольного, младшего школьного возраста с учетом возрастных особенностей.

1.2 Роль ИКТ в организации познавательной деятельности детей

(Лекция -2ч)

Лекция: Обзор отечественного и зарубежного опыта использования компьютерной техники в образовании детей. Примеры использования информационных ресурсов в организации познавательной деятельности дошкольников и младших школьников.

Применение современных ИКТ в образовательном процессе детей. Интерактивные и мультимедийные средства обучения.

1.3 Нормативные основания внедрения и эффективного использования электронного обучения в образовательных организациях (лекция-2ч)

Лекция. Федеральные и региональные законодательные и нормативно-правовые акты в области электронного образования. Сферы правового регулирования ЭО в образовательной организации. Формы локальных правовых актов образовательной организации в области ЭО. Санитарно-гигиенические условия использования информационных технологий в образовательных организациях.

Промежуточная аттестация по разделу 1 (самостоятельная работа - 1ч.)

Содержание теста (см. Раздел 3 «Формы аттестации и оценочные материалы»).

Цель теста: проверить знания слушателей по разделу 1 «Теоретические аспекты использования информационных технологий для познавательного развития детей»

Раздел 2. Применение интерактивных и мультимедийных средств обучения в практической деятельности педагога

2.1 Виртуальный музей, виртуальная выставка и виртуальная экскурсия как современные формы работы с детьми

Лекция (2 ч)

Понятие виртуального музея. Содержание и структура виртуального музея. Виды виртуальных музеев. Этапы подготовки виртуального музея. Организация виртуальной выставки. Содержание и структура виртуальной экскурсии. Виды виртуальных экскурсий. Преимущества виртуальных экскурсий.

Практическое занятие (6ч)

Цель: изучение технологии создания виртуального музея и виртуальной экскурсии в программе Power Point

Планируемый результат: знать методические условия в реализации виртуального музея в образовательной организации; уметь создавать виртуальные экскурсии и выставки.

Ход работы:

Методические условия в реализации виртуального музея в образовательной организации. Создание виртуального музея в программе Power Point. Оформление виртуальных выставок с помощью простейших видеоредакторов. Этапы подготовки виртуальной экскурсии. Создание виртуальной экскурсии.

Самостоятельная работа (2ч)

Цель: формирование умения создавать виртуальные музеи, выставки, экскурсии в программе Power Point

Планируемый результат: создание виртуальных выставок, музеев, экскурсий с помощью простейших видеоредакторов.

Задание для самостоятельного выполнения:

Разработка (на выбор) виртуального музея, виртуальной выставки, виртуальной экскурсии

2.2 Использование мобильного планетария в развитии познавательной активности детей.

Лекция (2ч)

Особенностях организации виртуальных экскурсий с детьми дошкольного и младшего школьного возраста в мобильном планетарии. Аппаратное и программное обеспечение создания и обработки видеоконтента. Формат представления видеоконтента.

Практическое занятие (6ч)

Цель: формирование практических навыков создания виртуальных экскурсий с детьми в мобильном планетарии.

Планируемый результат: знать методы и приемы организации виртуальных экскурсий с детьми в мобильном планетарии; создание виртуальных экскурсий в мобильном планетарии.

Ход работы:

Техника безопасности при организации виртуальных экскурсий с детьми в мобильном планетарии. Методы и приемы организации виртуальных экскурсий с детьми в мобильном планетарии Знакомство со средствами обработки и создания видеоконтента в программном продукте Windows Movie Maker. Этапы создания виртуальной экскурсии: отбор, обработка, хранение и демонстрация статического и динамического контента

Самостоятельная работа (2ч)

Цель: формирование практических навыков создания виртуальных экскурсий с детьми в мобильном планетарии

Планируемый результат: создание конспекта виртуальной экскурсии в мобильном планетарии

Задание для самостоятельного выполнения:

Разработка конспекта виртуальной экскурсии в мобильном планетарии

2.3 Интерактивная доска в образовательном процессе

Лекция (2ч)

Программно-аппаратный комплект "Интерактивная доска" Используемое программное обеспечение для интерактивной доски Возможности интерактивной доски. Способ работы с программами на интерактивной доске Этапы работы детей старшего дошкольного и младшего школьного возрасте с интерактивной доской

Практическое занятие (4ч)

Цель: формирование навыка работы с интерактивной доской

Планируемый результат: умение работать в программном обеспечении Smart Notebook

Ход работы:

Способ работы с программами на интерактивной доске (лоток для маркеров, маркеры, экранная клавиатура, калибровка интерактивной доски, индикатор состояния, создание записей, восстановление записей и изображений). Работа в программном обеспечении Smart Notebook

Самостоятельная работа (2ч)

Цель: формирование навыка работы с интерактивной доской

Планируемый результат: разработка конспекта занятия/урока с применением интерактивной доски

Задание для самостоятельного выполнения:

Разработка конспекта занятия/урока с применением интерактивной доски

2.4 Возможности использования в образовательном пространстве интерактивного стола и «Умного пола»

Лекция (2ч)

Методические возможности использования интерактивного пола и интерактивного стола для познавательного развития детей.

Практическое занятие (4ч)

Цель: формирование навыка работы с интерактивным столом и «Умным полом»

Планируемый результат: создание дидактических игр для интерактивного стола и «Умного пола».

Ход работы:

Создание дидактических игр по познавательному развитию старших дошкольников и младших школьников в редакторе Power Point для интерактивного стола. Анализ и классификация игр для интерактивного пола

Самостоятельная работа (2ч)

Цель: формирование навыка использования интерактивного стола и «Умного пола» на занятиях/уроках.

Планируемый результат: конспекта занятия/урока с применением интерактивной доски и интерактивного пола

Задание для самостоятельного выполнения:

Разработка конспекта занятия/урока с применением интерактивной доски и интерактивного пола.

2.5 Интерактивная песочница как инновационный инструмент в развитии познавательной сферы детей

Лекция (2ч)

Задачи использования интерактивной песочницы. Комплектация интерактивной песочницы Методические возможности использования интерактивной песочницы для познавательного развития детей.

Практическое занятие (4ч)

Цель: изучить методические возможности использования интерактивной песочницы для познавательного развития детей

Планируемый результат: разработка занятия/урока в интерактивной песочнице

Ход работы:

Песочная терапия в интерактивной песочнице. Режим в интерактивной песочнице («Ландшафт», «Времена года», «Вулкан», «Океан», «Сафари», «Ледниковый период» и т.п.). Примеры познавательных игр в интерактивной песочнице. Разработка занятия/урока в интерактивной песочнице «Зимующие птицы»

Самостоятельная работа (2ч)

Цель: формирование навыка работы с интерактивной песочницей.

Планируемый результат: конспект занятия/урока с применением интерактивной песочницы

Задание для самостоятельного выполнения:

Разработка конспекта занятия/урока с применением интерактивной песочницы.

2.6 Особенности использования обучающих фильмов для развития познавательного интереса детей

Лекция (2ч)

Санитарно-гигиенические требования к использованию обучающих фильмов для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Классификация обучающих фильмов для детей. Общие вопросы работы с обучающим фильмом.

Практическое занятие (4ч)

Цель: классификация обучающих фильмов для детей

Планируемый результат: каталог обучающих фильмов для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста

Ход работы:

Этапы подготовки к занятию/урока с использованием обучающих фильмов. Составление каталога обучающих фильмов для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста (работа с интернет ресурсами). Составление перечня правил к демонстрации обучающих фильмов в образовательной организации с учетом санитарно-гигиенических требований.

Самостоятельная работа (2ч)

Цель: изучить особенности использования обучающих фильмов для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста

Планируемый результат: конспект занятия/урока с применением обучающего фильма

Задание для самостоятельного выполнения:

Разработка конспекта занятия/урока с применением обучающего фильма.

2.7 Возможности цифровой лаборатории для познавательного развития детей

Лекция (2ч)

Особенности детской цифровой лаборатории «Наураша». Состав лаборатории. Методические возможности цифровой лаборатории для познавательного развития детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Практическое занятие (4ч)

Цель: изучить методические возможности цифровой лаборатории для познавательного развития детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста

Планируемый результат: календарно-тематический плана «Наураша в стране Наурандии»

Ход работы:

Изучить состав лаборатории (8 модулей: Звук, Сила; Кислотность; Электричество; Свет; пульс, Магнетизм, Температура). Составление календарно-тематического плана «Наураша в стране Наурандии»

Самостоятельная работа (2ч)

Цель: формирование навыка работы с цифровой лабораторией «Наураша».

Планируемый результат: конспекта занятия/урока с применением цифровой лаборатории

Задание для самостоятельного выполнения:

Разработка конспекта занятия/урока с применением цифровой лаборатории.

Промежуточная аттестация по разделу 2 (самостоятельная работа - 3 ч.)

2.8. Самостоятельная работа: методическая разработка. Содержание работы (см. Раздел 3 «Формы аттестации и оценочные материалы»).

РАЗДЕЛ 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Входной контроль: тестирование (1ч)

Цель: определить начальный уровень общепрофессиональной компетентности слушателя

Критерии оценивания:

Всего вопросов –12

За верное выполнение каждого задания присваивается 10%, соответственно, максимально слушатель может набрать 100%. По итогам самодиагностики слушатель устанавливает уровень владения компетенцией: 81 - 100% - сформированы/ владею в полном объёме; 51 - 80% - сформированы/ владею не в полном объёме; 20 - 50% - частично сформированы/ частично владею.

Прохождение входного тестирования каждым слушателем обязательно.

Примеры заданий:

Выберите один или несколько правильных ответов.

№ п/п	Вопрос тестового задания	Варианты ответов
1.	Что такое познавательное развитие?	а) это совокупность количественных и качественных изменений, происходящих в познавательных психических процессах, в связи с возрастом, под влиянием среды и собственного опыта ребёнка; б) чувственное отображение объективной реальности в) психические процессы, позволяющие через созерцание познавать объективный мир
2.	Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) это:	а) представленные в цифровой форме фото, видеофрагменты и

		<p>видеоруководства, статические и динамические модели, объекты виртуальной реальности и интерактивного моделирования;</p> <p>б) графические и картографические материалы, звукозаписи, аудиокниги, различные символные объекты и деловая графика;</p> <p>в) текстовые бумаги и другие учебные материалы, нужные для организации учебного процесса;</p> <p>г) все вышеперечисленное</p>
3.	Электронные образовательные ресурсы (ЭОР) - это ...	<p>а) учебные материалы, для воспроизведения которых используются электронные устройства;</p> <p>б) средства современных информационных и коммуникационных технологий;</p> <p>в) современные средства связи, обеспечивающие информационное взаимодействие пользователей.</p>
4.	Какие средства относятся к интерактивным средствам обучения? (возможно несколько вариантов ответа)	<p>а) ноутбуки</p> <p>б) планшеты</p> <p>в) интерактивные доски</p> <p>г) проекторы</p>
5.	Как ещё можно назвать интерактивный режим работы:	<p>а) динамический</p> <p>б) диалоговый</p> <p>в) сетевой</p>
6.	Информатизация образования это	<p>а) возможность построения открытой системы образования, обеспечивающей каждому собственную траекторию обучения;</p> <p>б) поддержание благоприятного психологического климата в коллективе;</p> <p>в) учебный процесс, методическая и научно-педагогическая деятельность, управление системой образования</p>

7.	Комплекс образовательных услуг предоставляемых широким слоям населения в стране и за рубежом с помощью специализируемой образовательной среды основанной на использовании новейших информационных технологий, обеспечивающих обмен учебной информации на расстоянии (спутниковое телевидение, компьютерная связь и т.д.)	<p>а) дистанционное образование б) электронное образование в) онлайн-образование</p>
8.	Компьютерные телекоммуникации -это	<p>а) перенесение информации с компьютера на другой с помощью дискет б) средства дистанционной передачи данных с одного компьютера на другой (другие) при помощи модемов и телефонной сети в) обмен информацией между пользователями о состоянии работы компьютера</p>
9.	Какие термины определены Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (выберите один вариант ответа):	<p>а) электронной обучение, дистанционное обучение, онлайн-обучение б) электронной обучение, дистанционное обучение в) цифровой обучение, электронной обучение, дистанционное обучение г) электронной обучение д) электронной обучение, дистанционные образовательные технологии</p>
10.	Какое воздействие оказывают цифровые технологии в обучении? (выберите один вариант ответа):	<p>а) только отрицательное воздействие б) только положительное воздействие в) могут оказывать как положительное, так и</p>

		отрицательное воздействие г) не оказывают никакого воздействия
11.	В рамках Нацпроекта «Образование» в школах внедряется система защиты детей от агрессивного контента. Определите проблемы компьютерной безопасности в сфере информационных технологий:	а) выбор компьютерной программы; б) компьютерная преступность; в) компьютерные угрозы. Угрозы для мобильных устройств; г) популярность социальных сетевых проектов; д) коммуникативные технологии
12.	Из представленных ниже продуктов выберите мультимедийный	а) картина б) презентация в) фотография г) учебник

Количество попыток: 1

Текущий контроль

Раздел 2. Тема 2.1 Виртуальный музей, виртуальная выставка и виртуальная экскурсия как современные формы работы с детьми

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Методические условия в реализации виртуального музея в образовательных организациях. Создание виртуального музея в программе Power Point. Оформление виртуальных выставок с помощью простейших видеоредакторов. Этапы подготовки виртуальной экскурсии.

Создание разработки интерактивного музея, интерактивной выставки, интерактивной экскурсии. Время на выполнение - 6 часов.

Критерии оценивания: Практическая работа будет зачтена, если педагог создал и представил мультимедийный продукт (разработка интерактивного музея, интерактивной выставки, интерактивной экскурсии), обосновал применение ИКТ в образовательном процессе.

Примеры заданий:

Задание.

1. Изучить понятие виртуального музея в образовательной организации.
 2. Раскрыть методические условия применения виртуального музея в образовательных организациях.
 3. Подготовить методическую разработку интерактивного музея «В музее Богородской игрушки» используя редактор Power Point
- Главными этапами в создании виртуальной экскурсии являются:
- постановка цели и задач;
 - выбор темы;
 - поиск литературы по исследуемому вопросу;

- отбор и исследование музейных объектов объектов;
- подбор фото и иллюстраций,
- разработка речи работника музея

Задание.

Подготовить методическую разработку интерактивной экскурсии (фотопутешествие (знакомство с объектами и явлениями природы вместе с каким-либо героем). Подается как презентация.

Главными этапами в создании виртуальной экскурсии являются:

- постановка цели и задач;
- выбор темы;
- поиск литературы по исследуемому вопросу;
- отбор и исследование экскурсионных объектов;
- подбор фото и иллюстраций,
- составление маршрута экскурсии на базе видеоряда;
- разработка речи экскурсовода;
- составление плана ведения экскурсии;
- показ экскурсии

Задание

Подготовить методическую разработку интерактивной выставки используя редактор Power Point. Основной единицей электронной презентации в среде PowerPoint является слайд. Такая выставка состоит из:

Титульный слайд

Титульный слайд открывает содержание виртуальной выставки, несет основную смысловую нагрузку, соответствующую теме выставки. На первом слайде указывается, к чему приурочена выставка.

Титульный слайд включает:

- название выставки;
- информацию об учреждении, которое подготовило выставку
- информационный повод, если выставка приурочена к какому-либо событию или памятной дате.

Предисловие

Предисловие - вводная часть выставки, которая сообщает пользователю те сведения, которые необходимы для лучшего понимания выставки, облегчает восприятие ее содержания.

Систематизация фотографий творческих работ

Отобранные для выставки фотографии и материалы к ним систематизируются в соответствии с концепцией выставки по разделам и подразделам.

Сопроводительный текст

Большое место в выставках отводится ведущим текстам и текстам-комментариям, сопутствующим раскрытию темы. Текст в электронной выставке представлен в краткой форме.

Общие требования к средствам, формам и способам представления текстового материала в электронной выставке:

- сжатость и краткость изложения, максимальная информативность текста;

- каждой идее слайда должен быть отведен отдельный абзац текста;
- вся информация на слайдах должна тщательно проверяться на отсутствие орфографических, грамматических и стилистических ошибок;
- текст должен органично дополнять фотографии

Количество попыток: не ограничено

Раздел 2. Тема 2.2 Использование мобильного планетария в развитии познавательной активности детей

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Техника безопасности при организации виртуальных экскурсий с детьми в мобильном планетарии. Методы и приемы организации виртуальных экскурсий с детьми в мобильном планетарии Знакомство со средствами обработки и создания видеоконтента в программном продукте Windows Movie Maker. Этапы создания виртуальной экскурсии: отбор, обработка, хранение и демонстрация статического и динамического контента

Время на выполнение - 6 часов.

Критерии оценивания: Практическая работа будет зачтена, если педагог создал и представил мультимедийный продукт (разработка интерактивной экскурсии в мобильном планетарии), обосновал применение ИКТ в образовательном процессе.

Примеры заданий:

Задание.

Разработка конспекта виртуальной экскурсии «Планеты Солнечной системы» в мобильном планетарии. Создание виртуальной экскурсии для дошкольников/младших школьников в программе WindowsMovieMaker

Основные этапы работы:

Импорт медиа содержимого в проект MovieMaker Монтаж переходов, субтитров и видеоэффекты MovieMaker Работа со звуковыми дорожками. Наложение звукового сопровождения в MovieMaker Экспорт готового видеофайла из MovieMaker

Количество попыток: не ограничено

Раздел 2. Тема 2.3 Интерактивная доска в образовательном процессе

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Способ работы с программами на интерактивной доске (лоток для маркеров, маркеры, экранная клавиатура, калибровка интерактивной доски, индикатор состояния, создание записей, восстановление записей и изображений). Работа в программном обеспечении Smart Notebook. Время на выполнение - 4 часа.

Критерии оценивания: Практическая работа будет зачтена, если педагог создал и представил мультимедийный продукт , обосновал применение ИКТ в образовательном процессе.

Примеры заданий:

Задание

Изучить возможности программного обеспечения SMART Notebook: разработать задание с перемещением объектов, оформить задание «Пазлы» с помощью инструмента «Захват Экрана»; познакомиться с утилитой множественного клонирования, инструментами «Ластик» и «Художественное перо» и «Затенение ячейки», научатся создавать задания со скрытыми объектами, изучить возможности порядка объектов и анимации; вставить аудио/видеофайл; создать интерактивные задания с помощью инструментов LAT 2.0 SmartNotebook

Количество попыток: не ограничено

Раздел 2. Тема 2.4 Возможности использования в образовательном пространстве интерактивного стола и «Умного пола»

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Создание дидактических игр по познавательному развитию детей в редакторе Power Point для интерактивного стола. Анализ и классификация игр для интерактивного пола. Время на выполнение - 4 часа.

Критерии оценивания: Практическая работа будет зачтена, если педагог создал и представил мультимедийный продукт (разработка дидактических игр для умного стола), обосновал применение ИКТ в образовательном процессе, разработка заданий для познавательного развития в разных проекциях интерактивного пола

Примеры заданий:

Задание.

Составьте увлекательные игры и задания для интерактивного пола для развития познавательной активности детей в проекциях «Птицы», «Рыбы». «Времена года», «Морские обитатели»

Задание.

С помощью редактора Power Point составьте дидактические игры «Овощи и фрукты». «Времена года». «Дикие и домашние животные»

Алгоритм создания интерактивных игр и памятка по работе с триггерами/переключателями

1. Создайте новый слайд (пустой)

2. Установите фон (если требуется)

3. Расположите на слайде необходимые изображения

4. Настройка анимации: - выделите объект, задайте анимацию (вкладка «Анимация» «Настройка анимации») - добавить эффект (вход/ выделение/ выход)

5. Настройка триггера / переключателя: - правой кнопкой мыши щелкаем на объекте в окне «Настройка анимации» (справа от рабочего пространства) - выбираем в выпадающем списке пункт «время» - нажимаем кнопку «Переключатели» - устанавливаем флажок «начать выполнение по щелчку» - в выпадающем списке выбираем название нужного нам объекта.

Настройка смены слайдов

1. Выбираем вкладку «Анимация», ищем на рабочей ленте раздел «смена слайдов». В более поздних версиях программы нужно найти вкладку «Переходы».

Количество попыток: не ограничено

Раздел 2. Тема 2.5 Интерактивная песочница как инновационный инструмент в развитии познавательной сферы детей

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Знакомство с режимами в интерактивной песочнице («Ландшафт», «Времена года», «Вулкан», «Океан», «Сафари», «Ледниковый период» и т.п.). Разработка познавательных игр в интерактивной песочнице в разных режимах. Разработка занятия в интерактивной песочнице «Вулкан». Время на выполнение - 4 часа.

Критерии оценивания: Практическая работа будет зачтена, если педагог создал и представил 6 познавательных игр в интерактивной песочнице в разных режимах. Разработал конспект занятия/урока «Зимующие птицы» с использованием интерактивной доски.

Примеры заданий:

Задание.

Разработайте по 6 познавательных игр в интерактивной песочнице в разных режимах («Ландшафт», «Времена года», «Вулкан», «Океан», «Сафари», «Ледниковый период» и т.п.). Примеры познавательных игр в интерактивной песочнице

- игры на ознакомление с окружающим миром (познаем то, что рядом с нами: животные, реки, моря, города)
- географические игры (моделируем в песочнице климатические зоны и жизнь на них, узнаем, как живут люди в разных уголках планеты)
- фантастические игры (дети имитируют жизнь на других планетах-ландшафт Луны, поверхность Марса)
- исторические игры (строят, ломают, изучают стратегию боевых действий и снова строят)
- игры-экскурсии по городу (знакомим с родным городом и его историей).

Задание.

Разработайте конспект занятия/урока «Вулкан» с использованием интерактивной доски.

Количество попыток: не ограничено

Раздел 2. Тема 2.6 Особенности использования обучающих фильмов для развития познавательного интереса детей

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Отработка навыков поиска в сети Интернет обучающих фильмов для дошкольников и младших школьников в соответствии с заданными

требованиями (по размеру, формату, продолжительности), сохранения найденных файлов на компьютере и в облачном хранилище. Анализ фильмов на определение образовательной области в соответствии с ФГОС ДО и ФГОС НО, вариантов использования в образовательном процессе, возможные формы работы с дошкольниками и младшими школьниками; выявление достоинств и недостатков. Составление каталога обучающих фильмов для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста (работа с интернет ресурсами). Составление перечня правил к демонстрации обучающих фильмов в образовательных организациях с учетом санитарно-гигиенических требований. Время на выполнение - 4 часа.

Критерии оценивания: Оценка выставляется по двухбалльной системе — зачет/незачет. Зачет ставится в случае выполнения задания в полном объеме: 1) Поиска в сети Интернет не менее 20 обучающих фильмов для детей по познавательному развитию 2) Произведен анализ обучающих фильмов и составлен каталог. Незачет ставится в случае невыполнения заданий (отсутствия варианта ответа на задания).

Примеры заданий:

Задание.

Найти в сети интернет не менее 20 обучающих фильмов по познавательному развитию детей. Проведите их анализ на определение образовательной области. Заполните таблицу

№	Название фильма	К развитию какой образовательной области подходит данный фильм	Ссылка на источник (на сайт, откуда скачали файл)

Задание.

Составьте перечень правил к демонстрации обучающих фильмов в образовательной организации с учетом санитарно-гигиенических требований.

Количество попыток: не ограничено

Раздел 2. Тема 2.7 Возможности цифровой лаборатории для познавательного развития детей

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Изучить методические возможности цифровой лаборатории для познавательного развития детей. Изучить состав лаборатории (8 модулей: Звук, Сила; Кислотность; Электричество; Свет; Пульс, Магнетизм, Температура). Составить календарно-тематического план «Наураша в стране Наурандии». Время на выполнение - 4 часа.

Примеры заданий:

Задание. Разработайте занятие/урок «Что такое температура» с использованием цифровой лаборатории

Задание. Разработайте занятие/урок «Почему сердце стучит по разному?» с использованием цифровой лаборатории

Задание. Составьте календарно-тематического по использованию цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурандии» для старшей и подготовительной группы ДОО или младших школьников

Пример

№	Тема занятия	Содержание	Оборудование
1	Знакомство с Наурашей и страной Наурандией	Знакомство с программой, оборудованием, главным героем Наурашей, правилами поведения в лаборатории	Компьютер, все лаборатории комплекса «Наураша»
2	Знакомство с лабораторией «Свет». Можно ли измерить свет?	Измерения освещенности помещения, света экрана компьютера. Экспериментирование с фонариком и лампой	Оборудование лаборатории «Свет», фонарики различного размера и яркости

Количество попыток: не ограничено

Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация по разделу 1

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению: Тест состоит из 12 вопросов.

Время на выполнение теста - 1 час.

Критерии оценивания: Тест считается пройденным, если слушатель набрал 9 и более баллов.

Примеры заданий:

1. Какая функция знаний характеризует приобщение ребенка к ценностям познания?

Выберите один ответ:

- а) регулятивная
- б) эмоциогенная

в) информативная

2. ИКТ-компетентность педагога – это:

а) совокупность взаимосвязанных качеств личности, задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов и необходимых для качественной продуктивной деятельности по отношению к ним;

б) комплексное понятие, которое рассматривается как целенаправленное, эффективное применение технических знаний и умений в реальной образовательной деятельности

в) эффективное, обоснованное применение ИКТ в образовательной деятельности для решения профессиональных задач

3. Мультимедиа это:

а) современная компьютерная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графические изображения и анимацию;

б) совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, объединенных в технологическую цепочку, обеспечивающую сбор, обработку, хранение, распространение и отображение информации с целью снижения трудоемкости процессов использования информационного ресурса, а также повышения их надежности и оперативности;

в) разработка интерактивных заданий.

4. Как дословно переводится с латинского языка термин «мультимедиа»:

а) «большой объём»

б) «многие знания»

в) «многие средства»

5. Что называют принципом организации системы, при котором цель достигается информационным обменом элементов этой системы

а) интерактивность

б) активность

в) системность

6. В каком случае человек воспринимает больше информации об объекте?

а) читая

б) слушая

в) пробуя выполнить действие

7. По какому критерию информация делится на текстовую, табличную, графическую, мультимедийную, числовую, звуковую и видеoinформацию?

а) по содержанию

б) по форме предоставления

в) по форме представления

г) по скорости передачи

8. Умение находить и воспринимать информацию, применяя компьютерные технологии, создавать объекты и устанавливать связи в гиперсреде, включающей в себя все типы и носители информации; конструировать объекты и действия в реальном мире и его моделях с помощью компьютера называется:

а) компьютерной грамотностью

б) информационной технологией

в) компьютерной технологией

9. Технические средства, обеспечивающие подачу и восприятие информации, предназначенной для зрения и слуха, называются:

а) комбинированными (экранно-звуковыми)

б) экранными

в) звуковыми

10. Отметьте положительную сторону технологии мультимедиа?

а) эффективное воздействие на пользователя, которому оно предназначена;

б) использование видео и анимации;

в) конвертирование видео;

г) использование видео и изображений.

11. Какие электронные образовательные ресурсы (ЭОР) учитель может использовать при реализации основных общеобразовательных программ?

а) включенные в федеральный перечень ЭОР, утвержденный приказом Минпросвещения России от 2 августа 2022 года № 653;

б) разработанные учителем самостоятельно;

в) размещенные на любых открытых ресурсах в сети Интернет.

12. Что в информационном обществе (обществе знаний) приоритетно в первую очередь?

а) образование и наука;

б) экономика и торговля;

в) компьютерная техника

Количество попыток: не ограничено

Промежуточная аттестация по разделу 2

Форма: методическая разработка.

Описание, требования к выполнению: Разработка конспекта занятия/урока с использованием информационно-коммуникативных технологий (в виде презентации). Требования, предъявляемые к методической разработке. Работы должны просматриваться на персональном компьютере с операционной системой Windows 7\8\10 и не требовать предварительной инсталляции дополнительного программного обеспечения. Предоставленные материалы не должны противоречить законодательству Российской Федерации. Работы не должны содержать: а) материалы, выполненные с нарушением законных авторских прав; б) грамматические, стилистические ошибки. Технические требования. Методическая разработка должна содержать: Файл(ы) презентации, сделанной в любой системе создания презентаций (например, Microsoft PowerPoint, OpenOffice). На первом слайде презентации должны быть указаны: название работы, фамилия и имя автора полностью, наименование образовательного учреждения, тема, цель и образовательные задачи занятия, возраст детей. Общее количество слайдов

презентации - не ограничено. В презентации обязательно должны присутствовать ссылки на список авторов с контактной информацией; источники, информация, из которых использовалась при создании презентации.

Критерии оценивания:

№ п/п	Критерии оценки	Результат зачтено/ не зачтено
1	Содержание занятия составлено с учетом возрастных особенностей детей, соответствует требованиям к познавательному развитию и способствует развитию познавательной активности и интереса детей. Педагог использует ИКТ	зачтено
2	Содержание занятия составлено без учета возрастных особенностей детей и/или не соответствуют требованиям к познавательному развитию и/или не способствуют развитию познавательной активности и интереса детей данного возраста.	не зачтено

Количество попыток: не ограничено

Итоговое тестирование

Описание, требования к выполнению итогового тестирования:

Цель: проверить уровень сформированности компетентности слушателя в области использования современного цифрового оборудования и информационно-коммуникативных технологий при решении профессиональных задач в процессе осуществления педагогической деятельности в образовательных организациях

Тест состоит из 15 заданий.

Критерии оценивания:

Выполнено более 60 % заданий - зачтено. Выполнено менее 60 % заданий — не зачтено.

Примеры заданий:

Выберите один или несколько правильных ответов.

№ п/п	Вопрос тестового задания	Варианты ответов
1.	Что такое интерактивная доска?	а) это панель с сенсорным дисплеем, которая присоединяется к компьютеру или проектору б) это система для передачи

		изображения с компьютера на медиапроектор в) это система, сконструированная по определённой технологии, для передачи изображения с компьютера на медиапроектор.
2.	Материалы, используемые в интерактивном полу, могут также включать	а) аудио- и визуальные элементы б) аудио элементы в) визуальные элементы
3.	Программное обеспечение SMART Notebook позволяет:	а) создавать уроки б) создавать презентации в) создавать тесты г) все перечисленное
4.	Какой модуль не включает цифровая лаборатория Наураша	а) звук б) сила в) кислотность г) давление
5.	Интерактивная песочница - это	а) песочница для творчества и терапии б) песочница, оснащенная компьютерами, специальными датчиками, проекторами и разработанным программным обеспечением в) проектор, который выводит изображение на песок
6.	В состав мобильного планетария входят следующие компоненты: (несколько правильных ответов)	а) каркасный купол б) сферическое зеркало в) датчики г) мультимедийное оборудование д) глобус
7.	Преимуществами виртуальной экскурсии являются	а) доступность б) возможность повторного просмотра в) наличие интерактивных заданий г) все ответы верны
8.	Интернет технологии это...	а) множество способов и методов передачи информации; б) универсальная база данных; в) издательские системы; г) все что перечислено
9.	Что относится к средствам	а) анимация, текст, видео,

	мультимедиа:	мультимедийные программы б) звук, колонки, графика в) звук, текст, графика, изображения г) видео, анимация, текст, звук, графика
10.	Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты	а) презентация б) макет в) дизайн слайдов
11.	Функция мотивирующих видеофильмов — это:	а) возбуждение интереса к учебной работе б) актуализация знаний в) обобщение знаний
12.	Фильмы, снятые по сценарию и занимательно излагающие научную или техническую проблему, называются	а) научными б) научно-популярными в) хроникально-документальные
13.	Все ЦОРы объединяются общими методическими подходами, в основе которых являются:	а) наглядность; б) увеличение количества материала; в) активизация работы ученика; г) уменьшение практических работ; д) развитие интереса у детей в познавательном процессе
14.	Одной из важных черт технологии мультимедиа является:	а) изменяемость б) интерактивность в) дискретизация г) оптимизация
15.	Понятие «виртуальная реальность» получило широкое распространение в связи с	а) информационным анализом произведений искусства; б) информационным анализом творческой деятельности человека; в) развитием компьютерной техники и вычислительных сетей; г) исследованиями в области психологии

Количество попыток: 2

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация осуществляется по совокупности результатов всех видов контроля, предусмотренных программой.

Форма: зачет выставляется на основании совокупности выполненных работ и итогового тестирования.

РАЗДЕЛ 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Нормативные документы

1. Закон Российской Федерации "О персональных данных" от 27.07.2006 № 152-ФЗ // СПС КонсультантПлюс. 2021
2. Закон Российской Федерации "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ // СПС КонсультантПлюс. 2021
3. Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС). // Национальная ассоциация развития образования и науки URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 07.03.2021).
4. Указ Президента Российской Федерации "О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 годы" от 09.05.2017 № 203 // СПС КонсультантПлюс. 2021
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" от 28.09.2020 № 28 // СПС КонсультантПлюс. 2021
6. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации (Минздравсоцразвития России) "Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования» от 26.08.2010 № 761н // СПС КонсультантПлюс. 2021
7. Приказ Министерства просвещения РФ "Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды" от 02.12.2019 № 649 // СПС КонсультантПлюс. 2021
8. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации (Минтруда России) "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)" от 18.10.2013 № 544н // СПС Консультант Плюс. 2021

Основная литература

1. Абрамян М.Э. Инструменты и методы разработки электронных образовательных ресурсов по компьютерным наукам. КФУ, 2019. 262с.
2. Информатика для гуманитариев: учебник и практикум для вузов / Г. Е. Кедрова [и др.]; под редакцией Г. Е. Кедровой. 2-е изд. М.: Издательство Юрайт, 2021. 653 с.
3. Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий: учебное пособие / Г.П. Катунин. М.: Лань, 2018. 796с.

4. Крапивенко А. В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений: учебное пособие / А. В. Крапивенко. — 4-е изд. — Москва: Лаборатория знаний, 2020. — 274 с.
5. Крежевских О. В. Развивающая предметно-пространственная среда дошкольной образовательной организации: учебное пособие для вузов / О. В. Крежевских. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2020. 165с.
6. Куприянов, Д. В. Информационное обеспечение профессиональной деятельности: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. В. Куприянов. Москва: Издательство Юрайт, 2021. 255 с.

Дополнительная литература

1. Гончарова Е.В. Инновационная деятельность в дошкольном образовательном учреждении : учеб.-метод. пособие / Е.В. Гончарова, И.С. Телегина. – Нижневартовск : Нижневарт. гос. ун-та, 2018. – 126 с.
2. Горвиц Ю.М. [и др.] Новые информационные технологии в дошкольном образовании. - Москва: Линка-пресс, 2018. - 328 с.
3. Глушкова Е., Леонова Л. Компьютер в детском саду/ Глушкова Е., Леонова Л.// Дошкольное воспитание. - 2019. - №10. - с. 44-49.
4. Григорьева Н. В. Инфографика как способ визуализации учебной информации / Н. В. Григорьева // Научный компонент. - 2019. - №3 (3). - С. 151-156.
5. Калаш И. Возможности информационных и коммуникационных технологий в дошкольном образовании: аналитический обзор / И. Калаш. – Москва: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2021. – 176 с.

Электронные обучающие материалы

1. Босова Л.Л. Теория и методика обучения информатике младших школьников. – М.: МПГУ, 2019. 181с.
<https://obuchalka.org/20201119127026/teoriya-i-metodika-obucheniya-informatikemladshih-shkolnikov-bosova-l-l-2019.html>
2. Информатизация образования и методика электронного обучения: цифровые технологии в образовании: материалы V Международной науч. конф., г. Красноярск, 21–24 сентября 2021 г. : в 2 ч. Ч. 2 / под общ. ред. М. В. Носкова. Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2021. 728с. <https://bik.sfu-kras.ru/ft/LIB2/ELIB/b74/free/i-489634964.pdf>
3. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>

Интернет-ресурсы

1. Animaker–онлайн-сервис для создания анимационных видеороликов- Режим доступа: <https://www.animaker.ru/>
2. Компьютер с нуля. Уроки компьютерной грамотности – Режим доступа: <http://www.big-big.ru/besplatno/luxhard.com.html>
3. Навигатор образовательных программ дошкольного образования - Режим доступа: <https://firo.ranepa.ru/navigator-programm-do>

4. Российское образование: федеральный портал – Режим доступа: <http://www.edu.ru>

5. Материально-технические условия реализации программы

1. Для реализации программы необходимо компьютерное и мультимедийное оборудование с подключением к сети интернет и автоматизированное рабочее место преподавателя, снабженное средствами проектирования (проектор и экран, интерактивная доска или интерактивная панель).

2. Наличие доступа слушателей к информационно-телекоммуникационной сети Интернет

3. На компьютерах должен быть установлен пакет офисных приложений MS Office.

4. Дистанционные занятия поддерживаются комплектом интерактивных и видео лекций, цифровых материалов.

РАЗДЕЛ 6. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа реализуется преподавателями факультета Инновационных образовательных технологий Института дополнительного образования ГГТУ. Проведение практико-ориентированного занятия возможно с приглашением носителя передового опыта.

№ п/п	Название модуля (раздела) и темы	Ф.И.О., должность, место работы приглашенного специалиста	Стажировочная площадка
1	Раздел 2 Применение интерактивных и мультимедийных средств обучения в практической деятельности педагога Тема 2.4. Возможности использования в образовательном пространстве интерактивного стола и «Умного пола»	Коробицына Марина Николаевна, директор	МБОУ центр образования №8