

ООО «Интерактивная проекция»

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор

Д.А. Бочкарев

(подпись)

"07" марта 2023 г.



ПРОГРАММА
повышения квалификации

**Использование интерактивного оборудования и
образовательного программного обеспечения в работе
педагогов в соответствии с ФГОС и ФОП**

Королев 2023

1. Цель реализации программы

- Обучить педагогов техническим навыкам работы на различных видах интерактивного оборудования и работе в программе «Редактор интерактивных заданий «Методист»;
- Показать методики использования оборудования в образовательном процессе.

2. Формализованные результаты обучения

- Умение работать на интерактивном оборудовании;
- Умение создавать игры и упражнения для образовательной деятельности в программном обеспечении «Редактор интерактивных заданий «Методист»;
- Умение организовать игровую, воспитательную и образовательную деятельность с использованием интерактивного оборудования и образовательного программного обеспечения «Редактор интерактивных заданий «Методист»

3. Содержание программы

Учебный план
программы повышения квалификации
«Использование интерактивного оборудования и образовательного программного обеспечения в работе педагогов в соответствии с ФГОС и ФОП»

Категория слушателей – педагоги образовательных организаций

Срок обучения - 72 часа.

Форма обучения – дистанционная (без отрыва от работы, вне образовательного учреждения)

№ п/п	Наименование разделов	Всего, час.	В том числе	
			лекции	практические занятия
	Лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование	72	25	47
	Лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование	72	25	47
Итоговая аттестация		тестирование		

Учебно-тематический план
 программы повышения квалификации
 «Использование интерактивного оборудования и образовательного программного обеспечения в работе педагогов в соответствии с ФГОС и ФОП»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего, час.	В том числе	
			лекции	практические занятия
1	2	3	4	5
1	ПО «Редактор интерактивных заданий «Методист»	14	7	7
1.1	Установка программы		1	1
1.2	Обзор блоков программы		1	2
1.3	Сохранение и перенос игр без подключения к интернету		1	2
1.4	Перенос и хранение игр в облачном хранилище		1	1
1.5	Мои коллекции игр		1	1
1.6	Игровое меню (Лаунчер)		1	
1.7	Планшет		1	
2	Интерактивное оборудование	16	8	8
2.1	Интерактивная песочница		1	1
2.2	Интерактивный стол		1	1
2.3	Интерактивный пол		1	1
2.4	Интерактивная стена		1	1
2.5	Интерактивная платформа «Ожившие рисунки»		1	1
2.6	Интерактивная панель		1	1
2.7	Мобильный интерактивный комплекс 2 в 1		1	1
2.8	Интерактивный пол-гумба "Светлячок"		1	1
3	Редактор интерактивных заданий «Методист»	42	10	32
3.1	Редактор Математика		1	3
3.2	Редактор Орфографика		1	3
3.3	Редактор Раскраски		1	3
3.4	Редактор Мишени для пола		1	3
3.5	Редактор Мнемоника		1	3
3.6	Редактор Мишени для стены		1	3
3.7	Редактор Пазлы		1	3
3.8	Редактор Викторины		1	3
3.9	Редактор Танцы		1	4
3.10	Редактор Тематика		1	4

Учебная программа
 повышения квалификации
 «Использование интерактивного оборудования и образовательного программного обеспечения в работе педагогов в соответствии с ФГОС и ФОП»

Раздел 1. ПО «Редактор интерактивных заданий «Методист» (14 часов)

Тема 1.1 Установка программы (1 час)

Обучение установке программного обеспечения "Редактор интерактивных заданий "Методист" и установке обновлений

Тема 1.2 Обзор блоков программы (1 час)

Обзор Блоков "Редактора интерактивных заданий "Методист", игровых действий и применение на оборудовании и в образовательной деятельности

Тема 1.3 Сохранение и перенос игр без подключения к интернету (1 час)

Технология и условия переноса игр при отсутствии интернета

Тема 1.4 Перенос и хранение игр в облачном хранилище (1 час)

Технология и условия переноса игр "Редактора интерактивных заданий "Методист" с одного устройства на другое

Тема 1.5 Мои коллекции игр (1 час)

Создание коллекции игр по темам в "Редакторе интерактивных заданий "Методист"

Тема 1.6 Игровое меню (Лаунчер) (1 час)

Алгоритм и нюансы работы с игровым меню

Тема 1.7 Планшет (1 час)

Обзор использования планшета для управления интерактивным оборудованием

Перечень практических занятий

Номер темы	Наименование практического занятия
1.1	Установка ПО Редактор интерактивных заданий «Методист» (1 час)
1.2	Составить план-конспект по двум выбранным блокам (pdf, word) (2 часа)
1.3	Загрузить и установить пакет «Игры Методист» (2 часа)
1.4	Создать Личный кабинет в облачном хранилище Редактора Методист (1 час)
1.5	Создать свою коллекцию игр из имеющихся

Раздел 2. Интерактивное оборудование (16 часов)

Тема 2.1 Интерактивная песочница (1 час)

Обучение работе на Интерактивной песочнице и варианты её использования в работе с детьми

Тема 2.2 Интерактивный стол (1 час)

Обучение работе на Интерактивном столе и варианты использования оборудования в работе с детьми

Тема 2.3 Интерактивный пол (1 час)

Обучение работе на Интерактивном полу и варианты использования оборудования в работе с детьми

Тема 2.4 Интерактивная стена (1 час)

Обучение работе на Интерактивной стене и варианты её использования в работе с детьми

Тема 2.5 Интерактивная платформа «Ожившие рисунки» (1 час)

Обучение работе на инновационной интерактивной платформе "Ожившие рисунки" и применение для организации занятий с детьми

Тема 2.6 Интерактивная панель (1 час)

Обучение работе на Интерактивной панели и варианты её использования в работе с детьми

Тема 2.7 Мобильный интерактивный комплекс 2 в 1 (1 час)

Обучение работе на Мобильном интерактивном комплексе для ведения образовательной деятельности под различные образовательные задачи

Тема 2.8 Интерактивный пол-тумба "Светлячок" (1 час)

Обучение работе с интерактивным полом-тумбой "Светлячок" и варианты использования оборудования в работе с детьми

Перечень практических занятий

Номер темы	Наименование практического занятия
2.1	Тестирование; составить тезисный план-конспект занятия с использованием Интерактивной песочницы (1 час)
2.2	Тестирование (1 час)
2.3	Тестирование (1 час)
2.4	Тестирование (1 час)
2.5	Предложить 3 темы для Платформы, не представленные в перечне (1 час)
2.6	Тестирование (1 час)
2.7	Тестирование (1 час)
2.8	Тестирование (1 час)

Раздел 3. Редактор интерактивных заданий «Методист» (42 часа)

Тема 3.1 Редактор Математика (1 час)

Изучение инструментов для создания примеров различной сложности на сложение, вычитание, умножение, деление и сравнение чисел

Тема 3.2 Редактор Орфографика (1 час)

Изучение алгоритма создания заданий на орфографию

Тема 3.3 Редактор Раскраски (1 час)

Изучение алгоритма создания раскрасок в двух режимах работы

Тема 3.4 Редактор Мишени для пола (1 час)

Изучение инструментов для создания игр на меткость и быстроту, ходьбу и прыжки, а также на умение классифицировать мишени по принципу «правильный-неправильный ответ»

Тема 3.5 Редактор Мнемоника (1 час)

Изучение инструментов создания мнемотаблиц для визуализации любого текста, с целью быстрого и осознанного запоминания

Тема 3.6 Редактор Мишени для стены (1 час)

Изучение инструментов для создания игр на меткость и быстроту

Тема 3.7 Редактор Пазлы (1 час)

Изучение инструментов для создания пазлов из готовых картинок на 4 или 9 сегментов

Тема 3.8 Редактор Викторины (1 час)

Изучение инструментов по созданию заданий-викторин и примеры занятий с ними

Тема 3.9 Редактор Танцы (1 час)

Изучение функционала создания танца для организации занятий и динамических минуток с детьми

Тема 3.10 Редактор Тематика (1 час)

Изучение функционала для создания сопровождения лекций и занятий визуальным рядом, создание тестовых заданий

Перечень практических занятий

Номер темы	Наименование практического занятия
3.1	Сделать задание не менее, чем из 5 вопросов; загрузить в Облако (3 часа)
3.2	Сделать задание не менее, чем из 5 вопросов; загрузить в Облако (3 часа)
3.3	Сделать два задания по 3 вопроса; загрузить в Облако (3 часа)
3.4	Сделать три игры; загрузить в Облако (3 часа)
3.5	Сделать таблицу на текст не менее одного четверостишия; загрузить в Облако (3 часа)

3.6	Сделать задание из трех игр; загрузить в Облако (3 часа)
3.7	Сделать задание из 5 картинок; загрузить в Облако (3 часа)
3.8	Сделать Викторину из 5 вопросов; загрузить в Облако (3 часа)
3.9	Сделать танец или разминку; загрузить в Облако (4 часа)
3.10	Сделать «Тему» по личному выбору не менее 10 подтем по 2 вопроса к каждой (4 часа)

4. Материально-технические условия реализации программы

Программа реализована в виде онлайн курса на интернет-платформе GetCourse.

Необходим стабильный интернет, версия ПО на устройстве не ниже Windows 10,

5. Учебно-методическое обеспечение программы

- ПО «Редактор интерактивных заданий «Методист»
- ключ активации Продукта
- видеоматериалы

6. Требования к результатам обучения

- Оценка качества освоения ДПП проводится в отношении соответствия результатов освоения программы заявленным целям и планируемым результатам обучения.
- К итоговой аттестации допускается слушатель, не имеющий задолженности и в полном объеме выполнивший учебный план по ДПП
- Итоговые экзамены осуществляются в форме компьютерного (онлайн) тестирования в форме итогового теста по всем разделам дисциплины или программы.
- По результатам аттестационных испытаний, включенных в итоговую аттестацию, выставляются отметки по двухбалльной ("удовлетворительно" ("зачтено"), "неудовлетворительно" ("не зачтено")) системе

7. Составители программы

Ячменева М.Г.

Разработчик и преподаватель образовательного курса "Использование интерактивного оборудования и образовательного программного обеспечения в работе педагогов в соответствии с ФГОС и ФОП"

Образование:

МГПУ, Специальность "Воспитатель детей дошкольного возраста, руководитель изобразительной деятельности", 2007

МПГУ, Факультет дошкольной педагогики и психологии, Специальность "Организатор-методист дошкольного образования, Педагогика и методика дошкольного образования" "Профессиональная академия" Специальность "Педагогика и методика преподавания информатики", квалификация "Учитель информатики", 2022

Член Федерального экспертного совета ВОО «Воспитатели России»