

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

**«УТВЕРЖДАЮ»**  
**Президент Образовательного**  
**учреждения Фонд**  
**«Педагогический университет**  
**“Первое сентября”»**

  
Соловьев А.С.



**Программа**

**дополнительного профессионального образования**  
**(повышения квалификации)**

**Цифровые викторины, конкурсы и квесты в школе: пошаговая инструкция по созданию и применению**

**Автор:**  
Кутузов Сергей Анатольевич  
ведущий методист по ЭФУ, Корпорация «Российский учебник»

**Москва**  
**2019**

## Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

**1.1.Цель реализации программы:** совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области использования цифровых технологий и электронных устройств в образовательном процессе.

### 1.2.Совершенствуемые компетенции

	Компетенция	Направление подготовки Педагогическое образование Код компетенции		
		44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата)		44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры)
		4 года	5 лет	
1	готовностью реализовывать образовательные программы по учебному предмету в соответствии с требованиями образовательных стандартов	ПК-1	ПК-1	
2	способностью применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам			ПК-1
3	способностью формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики			ПК-2
4	способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	ПК-2	ПК-2	
5	способностью использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета	ПК-4		ПК-10

### 1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать	Направление подготовки Педагогическое образование Код компетенции		
		44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата)		44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры)
		4 года	5 лет	
1	основные требования ФГОС ООО И ОСО к результатам освоения	ПК-1	ПК-1	ПК-1

	образовательных программ			
2	Возможности применения цифровых технологий и электронных устройств в образовании	ПК-2	ПК-1	ПК-2
3	особенности организации и проведения образовательных викторин, квестов и конкурсов в цифровом формате	ПК-4	ПК-2	ПК-10
	<b>Уметь</b>	Педагогическое образование (уровень бакалавриата)		44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры)
		4 года	5 лет	
1	проектировать содержание образовательных викторин, квестов и конкурсов на основе планируемых результатов	ПК-1	ПК-1	ПК-1
2.	применять навыки работы с цифровыми сервисами: Quizizz, Google (Диск, Формы, Сайты), инструментами для создания и считывания QR-кода	ПК-2	ПК-2	ПК-2
3	организовывать и проводить образовательные викторины, квесты и конкурсы в цифровом формате	ПК-4	ПК-1	ПК-10

**1.3. Категория обучающихся:** Педагог (основного и среднего общего образования, педагоги дополнительного образования).

**1.4. Форма обучения:** дистанционная с применением информационных технологий.

**1.5. Срок освоения программы:** 36 ч.

**Режим занятий** – 6 ч. в неделю.

## Раздел 2. Содержание программы.

### 2.1. Учебно-тематический план программы направления дополнительного профессионального образования (повышения квалификации).

№	Наименование тем	Всего (час.)	Виды учебных работ		Формы контроля
			Лекции	Интерактивные занятия	
Тема 1	Цифровые викторины и квесты	3	1	2	Тестирование
Тема 2	Инструменты Google: создание аккаунта, обзор возможностей.	5	1	4	Разработка методических материалов
Тема 3	Инструменты и возможности сервиса Google «Формы».	5	1	4	Разработка методических материалов
Тема 4	Возможности и ограничения сервиса онлайн-викторин Quizizz.	5	1	4	Контрольная работа

Тема 5	Возможности QR-кода для быстрого доступа к материалам онлайн-викторины.	7	1	6	Разработка методических материалов
Тема 6	Подготовка материалов к проведению викторины или квеста.	7	1	6	Разработка методических материалов
	<b>Итоговый контроль</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>Зачет</b>
	<b>ВСЕГО</b>	<b>36</b>			

## 2.2. Учебная программа

Темы	Содержание	Виды учебных работ
Тема 1. Цифровые викторины и квесты.	<p>Цифровые викторины и квесты: что это, для чего нужны в школе, в чем сильные и слабые стороны? Изучение примера готовой онлайн-викторины. Особенности проектирования содержания викторины или квеста. Планируемые результаты и типы заданий. Источники для вдохновения при создании вопросов и заданий. Необходимый набор цифровых инструментов.</p> <p>Практическая часть: разработка заданий онлайн-викторины, квеста или конкурса.</p>	Лекция, 1 ч. Практические занятия, 2 ч.
Тема 2. Инструменты Google: создание аккаунта, обзор возможностей.	<p>Инструменты и возможности сервиса Google «Формы». Создание вопросов и заданий различных типов. Создание анкеты для сбора данных об участнике или команде. Создание анкет для ответов на вопросы закрытого и открытого типа. Персонализация анкеты. Просмотр и тестирование готовой анкеты. Просмотр ответов и сохранение отчета. Предоставление доступа к анкете участникам викторины.</p> <p>Практическая часть: создание анкеты и формы для сбора ответов онлайн-викторины с помощью Google «Формы».</p>	Лекция, 1 ч. Практические занятия, 4 ч.
Тема 3. Инструменты и возможности сервиса Google «Формы».	<p>Инструменты и возможности сервиса Google «Формы». Создание вопросов и заданий различных типов. Создание анкеты для сбора данных об участнике или команде. Создание анкет для ответов на</p>	Лекция, 1 ч. Практические занятия, 4 ч.

	<p>вопросы закрытого и открытого типа. Персонализация анкеты. Просмотр и тестирование готовой анкеты. Просмотр ответов и сохранение отчета. Предоставление доступа к анкете участникам викторины.</p> <p>Практическая часть: создание анкеты и формы для сбора ответов онлайн-викторины с помощью Google «Формы».</p>	
Тема 4. Возможности и ограничения сервиса онлайн-викторин Quizizz.	<p>Возможности и ограничения сервиса онлайн-викторин Quizizz. Инструменты для создания новой викторины и редактирования готовой. Особенности режимов викторины «в классе» и «дома». Настройка параметров викторины.</p> <p>Практическая часть: создание онлайн-викторины с помощью сервиса Quizizz.</p>	Лекция, 1 ч. Практические занятия , 4 ч.
Тема 5. Возможности QR-кода для быстрого доступа к материалам онлайн-викторины.	<p>Возможности QR-кода для быстрого доступа к материалам онлайн-викторины. Инструменты для создания и сканирования. Особенности печати, размещения.</p> <p>Практическая часть: создание QR-кода для доступа к заданиям викторины.</p>	Лекция, 1 ч. Практические занятия , 6 ч.
Тема 6. Подготовка материалов к проведению викторины или квеста.	<p>Подготовка материалов к проведению викторины или квеста. Планирование этапов и создание положения о проведении мероприятия в школе. Подготовка печатных материалов. Завершение конкурса: награждение и анализ результатов.</p>	Лекция, 1 ч. Практические занятия , 6 ч.

### **Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.**

В процессе обучения осуществляется промежуточный и итоговой контроль. Промежуточный контроль включает в себя выполнение контрольных заданий, включающих, в том числе, решение профессиональных кейсов.

Вопросы и задания для самостоятельной работы обучающихся представлены после изучения каждого раздела и/или лекции.

Вопросы и задания предназначены для промежуточной аттестации слушателей и направлены на проверку фактических знаний и практических навыков, сформированных у слушателей в результате освоения теоретического материала и выполнения практических заданий.

*Примеры вопросов и задания для промежуточной аттестации.*

1. Охарактеризуйте цифровые викторины и квесты.
2. Проанализируйте известную онлайн-викторину. Отметьте ее преимущества.
3. Раскройте особенности проектирования содержания викторины/квеста.
4. Разработайте задания для онлайн-викторины или конкурса.
5. Раскройте возможности сервиса Google «Формы».
6. Разработайте анкету и форму для сбора ответов онлайн-викторины с помощью Google «Формы».
7. Принципы разработки анкет для ответов на вопросы закрытого и открытого типа.
8. Раскройте возможности и ограничения сервиса онлайн-викторин Quizizz.
9. Каковы особенности режимов викторины «в классе» и «дома»?
10. Раскройте алгоритм настройки параметров викторины.
11. Создайте онлайн-викторину с помощью сервиса Quizizz.

Итоговая аттестация осуществляется в форме *онлайн-тестирования*.

Итоговая аттестация работа направлена на обобщение материала и выявление уровня усвоения знаний и навыков по всему курсу.

Результаты контроля успеваемости обучающихся по программе определяются оценками: «зачтено», «не зачтено».

«Зачтено» ставится за правильный и полный ответ, «не зачтено» ставится за неправильный и/или неполный ответ.

Оценка	Показатель верно решенных контрольных заданий
Зачтено	Более 70%
Не зачтено	Менее 69%

Оценка и отзыв преподавателя на итоговую работу также размещаются в Личном кабинете слушателя.

## **Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы.**

### **4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение курса**

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - Электронный ресурс. <http://ito.bitpro.ru/1999>. Дата обращения 23.03.2019.
3. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии. Электронный ресурс. [https://www.predmetnik.ru/conference\\_notes/69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69). Дата обращения 23.03.2019.
4. Жебровская О.О. Международный вебинар ««Живые» квесты в образовании (современные образовательные технологии)». Электронный ресурс. <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209>. Дата обращения 23.03.2019.
5. Киселев Г.М. Информационные технологии в педагогическом образовании:

Учебник / Г.М. Киселев, Р.В. Бочкова. – 2-е изд., перераб. и доп. М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2014. 304 с.

6. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - Электронный ресурс. [http://vio.fio.ru/vio\\_07](http://vio.fio.ru/vio_07). Дата обращения 23.03.2019.
7. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология// Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1–2.

#### **4.2. Материально-технические условия реализации программы.**

- техническое обеспечение: ПК, локальная сеть, выход в Интернет;
- программное обеспечение: операционная система Microsoft Windows 7, пакет программ Microsoft Office 2010, браузер Google Chrome или Mozilla Firefox.