

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)**

**Вовлечение школьников в обучение: интерактивные образовательные технологии**

**Авторы:**  
Прутченков Александр Сергеевич,  
Прутченкова Светлана Александровна

**Москва**  
**2020**

## Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ.

**1.1. Цель реализации программы:** совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области применения технологий вовлечения школьников в процесс обучения.

№	Компетенция	Направление подготовки <u>44.03.01 Педагогическое образование</u> (уровень бакалавриата) Код компетенции
1	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

**1.2. Планируемые результаты обучения**

Знать – уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата)
	Квалификация Педагог начального и основного общего образования
	Код компетенции
<b>Знать:</b> основные принципы, методы и приемы технологии вовлечения в обучение; <b>Уметь:</b> проектировать учебные занятия и уроки с использованием методов и приемов технологии вовлечения в обучение;	ОПК-8
<b>Знать:</b> основные принципы применения сторителлинг и мотивирующих карточек «Креативный вызов» в образовательной деятельности; <b>Уметь:</b> проектировать учебные занятия и уроки с использованием технологии сторителлинг и мотивирующих карточек «Креативный вызов»;	ОПК-8
<b>Знать:</b> возможности использования геймификации в образовательном процессе; <b>Уметь:</b> проектировать учебные занятия и уроки с использованием методов и приемов геймификации.	ОПК-8

**1.3. Категория обучающихся:** уровень образования ВО, направление подготовки – «Педагогическое образование»; область профессиональной деятельности – начальное, основное и среднее общее образование.

**1.4. Программа реализуется** с применением дистанционных образовательных 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.)	Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы		Формы контроля
			Лек ции	Практические занятия	
Тема 1.	Технологии вовлечения в обучение. Фишки и крючки. Инструменты для повышения эффективности школьников с учетом их индивидуальных особенностей.	6	2	4	Практическое задание 1.
Тема 2.	Вовлечение через сторителлинг. Сочини свою историю. Ассоциативные метафорические карты и кубики историй в обучении	6	2	4	Практическое задание 2.
Тема 3.	Моделирование сценария урока (занятия, классного часа, мероприятия, педагогического совета, конференции) с использованием мотивирующих карточек для педагогов «Креативный вызов»	6	2	4	Практическое задание 3.
Тема 4.	Чек-лист «Оцениваем вовлекающий потенциал урока» (мероприятия)	6	2	4	Практическое задание 4.
Тема 5.	Использование геймификации в образовательном процессе современной школы	6	2	4	Практическое задание 5.
Тема 6.	Проектируем сценарий занятия с помощью карточек «Мультимедийный бариста»	5	-	5	Практическое задание 6.
	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>1</b>		Зачет на основании совокупности практических результатов тестирования	основании выполненных работ и онлайн
<b>ВСЕГО</b>		<b>36</b>	<b>10</b>	<b>25</b>	<b>1</b>

**2.3. Учебная программа**

Темы	Содержание	Виды учебных работ
Тема 1. Технологии вовлечения в обучение. Фишки и крючки. Инструменты для повышения эффективности школьников с учетом их	Сделать свои уроки по-настоящему современными и интересными. Разные приемы и техники. Что такое технологии вовлечения. Как технологии вовлечения смогут помочь в педагогической деятельности.	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие 4 ч.

индивидуальных особенностей.		
Тема 2. Вовлечение через сторителлинг. Сочини свою историю. Ассоциативные метафорические карты и кубики историй в обучении	Как использовать силу историй в обучении. Как их сочинять и как превращать в цифровые истории. Как находить идеи для историй; как создавать истории по сценарному листу, с помощью метафорических карточек и кубиков историй.	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие 4ч
Тема 3. Моделирование сценария урока (занятия, классного часа, мероприятия, педагогического совета, конференции) с использованием мотивирующих карточек для педагогов «Креативный вызов»	Как создать нестандартный яркий сценарий урока, занятия, классного часа, тренинга, конференции. Как организовать работу с карточками и свой первый сценарий с помощью карточек.	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие, 4 ч.
Тема 4. Чек-лист «Оцениваем вовлекающий потенциал урока» (мероприятия)	Оценивание вовлекающего потенциала занятий. Создание сценариев занятий. Как использовать чек-листы для оценки вовлекающего потенциала урока.	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие 4 ч.
Тема 5. Использование геймификации в образовательном процессе современной школы	Как сделать свои уроки и внеклассные занятия по-настоящему интересными. Что такое геймификация. Чем она отличается от игровой технологии. Как различные способы геймификации помогают практической деятельности. Приемы и техники геймификации.	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие 4 ч.
Тема 6. Проектируем сценарий занятия с помощью карточек «Мультимедийный бариста»	Проектирование сценариев занятий с помощью карточек «Мультимедийный бариста»	Практическое занятие 5 ч.

<b>Итоговая аттестация</b>	Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку работ и результатов итогового тестирования.	Зачет, 1 ч.
----------------------------	---	-------------

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

Формы текущего контроля: выполнение практических заданий, онлайн тестирование по темам образовательной программы.

Текущий контроль включает в себя выполнение практических заданий и онлайн тестирование по темам образовательной программы.

*Требования к практическим занятиям.*

Выполнение практических заданий оценивается положительно при условии их выполнения на основе заданных алгоритмов и использования рабочих учебных материалов, которые были предложены обучающимся.

Ответы на практические задания оформляются в печатном виде: шрифт: Times New Roman, размер шрифта – 12 pt, положение на странице – по ширине текста, отступы с каждой стороны страницы – 2 см., междустрочный интервал – 1,15 pt..

Все учебные материалы размещаются на странице курса на сайте Университета. Слушатель получает результат проверки работ на странице курса в разделе «Обучение».

Взаимодействие слушателей с администрацией и преподавателями Университета осуществляется через Личный кабинет. Здесь можно задать вопросы и узнать результаты оценивания выполнения практических заданий.

*Примеры тестовых вопросов.*

1. Основная особенность онлайн-игры в том, что в ней участники:
  - не видят друг друга
  - взаимодействуют при помощи специальной платформы
  - могут играть в одиночку
2. Основное отличие геймификации от игры в том, что участники:
  - могут в любое время вернуться к обычной деятельности
  - получают реальные призы и бонусы
  - не придерживаются строгих правил
3. При использовании геймификации обратная связь является:
  - обязательной
  - желательной
  - оценивающей
4. Социальное развлечение – это удовольствие от:
  - взаимодействия с другими, даже если это соперники
  - получения новых впечатлений от происходящих событий
  - преодоления встречающихся препятствий
5. Геймификация — это когда:
  - игровые правила используют для достижения реальных целей
  - участники мотивируются ведущими игрового взаимодействия
  - не существует строгих регламентов выявления победителей
6. Геймификация возможна только в том случае, когда:
  - участники добровольно принимают предложенные правила взаимодействия
  - есть ограничения во времени до окончания игрового взаимодействия
  - есть ограничения в количестве участников
7. Геймификация эффективна только в процессе:
  - обучения
  - воспитания и социализации
  - образования
8. Квест – это:

- приключенческая игра, один их жанров компьютерных игр
- интерактивная история с главным героем, управляемым игроком
- механика геймификации

9. Геймификация влияет на психологический климат в классе:

- ухудшает его
- улучшает его
- все зависит от контекста

*Критерии оценивания результатов тестирования.*

Для успешной сдачи тестирования необходимо набрать не менее 66 % по каждому тесту. Если по одному из них тестируемый получил менее 66 %, он имеет право еще раз пройти повторное тестирование по данному тесту.

**Итоговая аттестация осуществляется**, в том числе на основании совокупности работ, выполненных на положительную оценку и результатов тестирований.

**Оценка: зачтено/ не зачтено.**

Обучающийся считается аттестованным, если: оценка за выполнение практических заданий – зачтено; результат итогового тестирования – 66 и более % выполнения заданий.

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

### **4.1. 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.