

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «УЧИ.РУ»

УТВЕРЖДАЮ
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
ООО «УЧИ.РУ»
_____/ПАРШИН И.А.
«19» августа 2021 г.

АННОТАЦИЯ
дополнительной профессиональной программы
повышения квалификации
«Геймификация на уроках в начальной школе в условиях цифровой среды обучения»

Москва 2021 г.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы

Цель реализации программы ориентирована на формирование и совершенствование компетенций педагогов в области игрового обучения и умения применять его в профессиональной деятельности. Изменение и преобразование профессиональных компетенций необходимо для осуществления профессиональной деятельности, выраженных в задачах программы:

- планирование и проведение мероприятий по достижению результатов обучения и развитию цифровых компетенций посредством применения современных методов, приемов и средств обучения, в том числе образовательной платформы Учи.ру;
- создание привлекательной «упаковки» для образовательного процесса с целью повышения учебной мотивации и вовлеченности обучающихся в процесс обучения;
- использование нестандартных форм взаимодействия со всеми участниками образовательного процесса, в том числе с родителями обучающихся.

В процессе освоения программы слушатель формирует и совершенствует следующие универсальные компетенции:

- разработка и реализация проекта внедрения геймификации в образовательный процесс с применением информационных технологий;
- коммуникация со всеми участниками образовательного процесса;
- безопасность жизнедеятельности при работе с цифровыми технологиями и ресурсами интернета;
- самоорганизация и реализация собственной траектории изучения материалов курса.

1.2 Планируемые результаты обучения

В ходе реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации слушатель в соответствии с квалификационными характеристиками должностей работников образования (приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 года N 761н «Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих») и профессиональным стандартом "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)", утвержденным приказом Минтруда России от 18.10.2013 № 544н совершенствует следующие профессиональные компетенции (способности):

Перечень профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения	
В соответствии с ЕКС ¹	В соответствии с профстандартом ²
осуществлять обучение и воспитание обучающихся с учетом их психолого-физиологических особенностей и специфики преподаваемого предмета; использовать разнообразные формы, приемы, методы и средства обучения, в том числе по индивидуальным учебным планам, ускоренным курсам в рамках федеральных государственных образовательных стандартов, современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы; обоснованно выбирать программы и учебно-методическое обеспечение, включая цифровые образовательные ресурсы.	разработка и реализация программ учебных дисциплин в рамках основной общеобразовательной программы; планирование и проведение учебных занятий; формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее - ИКТ) применять современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы владеть ИКТ-компетентностями

¹ приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 года N 761н «Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих»

² приказ Минтруда России от 18.10.2013 № 544н «Об утверждении профессионального стандарта Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»

№ п/п	Планируемые результаты обучения
Знать:	
1	Основные механики и модели геймификации, способы их интеграции в образовательный процесс
2	Интерактивные формы взаимодействия с участниками образовательного процесса
3	Современные методы, приемы и средства достижения образовательных результатов
Уметь:	
1	Использовать продукты и сервисы Учи.ру для организации образовательного процесса и достижения предметных и метапредметных результатов
1	Навыками конструирования урока на основе геймификации с применением цифровых образовательных продуктов и сервисов
2	Навыками организации эффективного взаимодействия участников образовательного процесса для достижения образовательных и воспитательных результатов

Программа определяет:

- основные механики и модели геймификации, этапы внедрения геймификации в образовательный процесс;
- требования к результатам реализации основной образовательной программы начального общего образования, портрет выпускника начальной школы;
- приемы развития смыслового чтения на уроках русского языка, литературного чтения, математики и окружающего мира;
- этапы и приемы формирования благоприятного психологического климата в ученическом и родительском коллективе;
- психовозрастные особенности младших школьников (особенности развития эмоций, мышления, коммуникации);
- средства развития эмоционального интеллекта, в том числе геймификацию и платформу Учи.ру;
- понятие game-based learning, примеры и результаты его использования;
- возможности применения курсов и сервисов Учи.ру для формирования у обучающихся учебной деятельности, развития мышления, коммуникативных умений, эмоционального интеллекта и смыслового чтения.

Изучение программы способствует:

- применять основные модели и инструменты геймификации для достижения образовательных результатов;
- создавать атмосферу сотрудничества и сотворчества в ученическом коллективе;
- применять разные формы взаимодействия в ученическом и родительском коллективах;
- организовывать эффективную коммуникацию с обучающимися, в том числе при помощи регулярной обратной связи;
- отбирать методы, приемы и средства обучения для развития смыслового чтения и эмоционального интеллекта;
- интегрировать game-based learning в образовательный процесс при помощи Учи.ру и Kahoot!;

- выбирать и использовать продукты и сервисы Учи.ру для организации образовательного процесса.

1.3. Категория слушателей, сроки и трудоемкость обучения

Категория слушателей: уровень образования — высшее образование, направления подготовки — «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)».

Срок освоения программы, режим занятий: 4 недели (36 часов).

Форма обучения: заочная

Применение дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план программы повышения квалификации

«Геймификация на уроках в начальной школе в условиях цифровой среды обучения»

№ п / п	Наименование разделов (модулей)	Общая трудоемкость, акад. час		Всего часов	Дистанционные занятия		Сам. раб.	Формы промежуточной и итоговой аттестации
		час	з. е.		лекции и	практ. зан., сем., лаб. раб.		
1	Модуль 1. Геймификация образовательного процесса	5,5		5,5	1,5	2	2	Зачет
2	Модуль 2. Предметно-содержательный блок про ФГОС НОО	4,5		4,5	1,5	1	2	Зачет
3	Модуль 3. Универсальность текстов в начальной школе: приемы работы	6,5		6,5	1,5	3	2	Зачет
4	Модуль 4. Социализация и коммуникация	4		4	2	1	1	Зачет
5	Модуль 5. Психовозрастные особенности личности ученика начальных классов	6,5		6,5	1,5	4	1	Зачет
6	Модуль 6. Game-based learning: следующий этап развития геймификации	3		3	1	1	1	Зачет
5	Модуль 7. Контрольный модуль (Итоговая аттестация)	6		6		6		Зачет

Итого	36	1 з. е.	36	9	18	9	
-------	----	---------	----	---	----	---	--

3.3. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы обеспечивается педагогическими работниками, требования к квалификации которых регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда.

Квалификация педагогических работников соответствует требованиям Единого квалификационного справочника и профессиональных стандартов по соответствующим должностям.

ИКТ-поддержка курса осуществляется преподавателем по адресу сайта Центра ДПО <https://edu.uchi.ru>