


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
**«Академия реализации государственной политики
и профессионального развития работников образования
Министерства просвещения Российской Федерации»
(ФГАОУ ДПО «Академия Минпросвещения России»)**

«УТВЕРЖДАЮ»
Начальник управления по развитию
дополнительного профессионального
образования

Т.В. Расташанская
«18» _____ 2022 г.

Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ,
ИГРЫ И КВЕСТЫ НА УРОКЕ**

Ведущий эксперт
ФГАОУ ДПО «Академия
Минпросвещения России»
Тралкова Н.Б.

Москва – 2022

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы: Совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области конструирования интерактивных образовательных упражнений, игр и квестов как средств развития познавательной активности и самостоятельности ученика

1.2. 1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовая функция (Профессиональный стандарт «Педагог»)	Трудовое действие	Знать	Уметь
<p>Воспитательная деятельность Профстандарт: 01.001 Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)</p>	<p>Развитие у обучающихся познавательной активности, самостоятельности, инициативы, творческих способностей, формирование гражданской позиции, способности к труду и жизни в условиях современного мира, формирование у обучающихся культуры здорового и безопасного образа жизни</p>	<p>Основные принципы системно-деятельностного подхода</p> <p>Возрастные особенности школьников как психологическая основа интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов</p>	<p>Учитывать возрастные особенности школьников при создании интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов</p> <p>Включать ценностный аспект учебного знания и информации в интерактивные образовательные упражнения, игры, квесты, обеспечивать его понимание и переживание обучающимися</p>
<p>Общепедагогическая функция. Обучение Профстандарт: 01.001 Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)</p>	<p>Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее – ИКТ)</p>	<p>Интерактивные образовательные упражнения, игры, квесты как дидактическое средство</p> <p>Сервисы для создания интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов</p>	<p>Использовать на своих уроках библиотеки готовых интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов</p> <p>Проектировать, создавать и использовать на уроках интерактивные образовательные упражнения, игры, квесты как</p>

			средства развития познавательной активности и самостоятельности ученика
--	--	--	---

1.3. Категория слушателей:

учителя, реализующие программы общего образования, преподаватели общеобразовательных дисциплин в системе СПО.

1.4. Форма обучения – Заочная

1.5. Срок освоения программы: 24 ч.

Раздел 2. Содержание программы

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Формы контроля
			Лекции, час	Самостоятельная работа	
1.	Модуль 1. Государственная политика в образовании	2	0	2	Тест
1.1.	Государственная политика в сфере общего образования Российской Федерации	1	0	1	
1.2.	Цифровая трансформация образования	1	0	1	
2.	Модуль 2. Интерактивные образовательные упражнения, игры и квесты на уроке	22	8	14	
2.1.	Системно-деятельностный подход в образовании. Дидактический потенциал интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов.	2	1	1	
2.2.	Проектирование и использование интерактивных образовательных упражнений, игр,	2	1	1	

	квестов на разных предметах и разных этапах урока.				
2.3.	Онлайн конструкторы для создания интерактивных образовательных упражнений	6	2	4	Практическая работа №1
2.4.	Онлайн конструкторы для создания образовательных игр	6	2	4	Практическая работа №2
2.5.	Онлайн конструкторы для создания образовательных квестов	6	2	4	Практическая работа №3
3.	Итоговая аттестация	0	0	0	По совокупности выполненных работ и их обсуждения в форумах курса
	Всего:	24	8	14	

2.2. Рабочая программа

Модуль 1. Государственная политика в образовании

1.1. Государственная политика в сфере общего образования Российской Федерации (самостоятельная работа - 1 ч.)

Самостоятельная работа. Образовательное законодательство Российской Федерации. Цели и ключевые задачи Российской Федерации в сфере образования. Показатели федеральных проектов. Механизмы достижения поставленных целей. Единая система научно-методического сопровождения педагогических работников и управленческих кадров.

1.2. Цифровая трансформация образования (самостоятельная работа – 1 ч.)

Самостоятельная работа. Основные положения и сущностные понятия цифровой трансформации образования. Дидактические и технологические особенности обучения в эпоху цифровой трансформации. Основные направления цифровой трансформации. Роль использования цифровых инструментов и сервисов. Изменение роли педагога в цифровую эпоху. Понятия общепользовательской и общепедагогической ИКТ-компетентности.

Этические и правовые нормы использования ИКТ. Примерные локальные нормативные акты школы для эффективного применения ИКТ. Изучение учебных материалов по теме. Анализ локальных нормативных актов школы, связанных с применением ИКТ. Ответы на вопросы для самопроверки (Тест).

2. Модуль 2. Образовательные упражнения, игры и квесты на уроке

2.1. Системно-деятельностный подход в образовании. Дидактический потенциал интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов. (лекция - 1 ч. самостоятельная работа - 1 ч.)

Лекция. Основные принципы системно-деятельностного подхода в образовании. Дидактический тетраэдр. Критерии эффективности урока. Способы мотивации ученика к самостоятельной учебной деятельности и самоконтролю. Виды образовательных упражнений, игр и квестов, их дидактический потенциал, анализ достоинств и недочетов. Обзор библиотек готовых образовательных упражнений, игр и квестов.

Самостоятельная работа. Изучение учебных материалов по теме. Ответы на вопросы для самопроверки. Поиск в интернете и отбор готовых образовательных упражнений, игр и квестов по своему предмету. Создание личной библиотеки готовых образовательных упражнений, игр и квестов (по желанию).

2.2. Проектирование и использования интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов на разных предметах и разных этапах урока (лекция - 1 ч. самостоятельная работа - 1 ч.)

Лекция. Возрастные особенности школьников как психологическая основа интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов. Проектирование интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов: отбор содержания, выбор формы, спецификация и формулирование вопросов /заданий разной сложности. Типичные ошибки при формулировании вопросов. Варианты использования интерактивных образовательных упражнений, игр, квестов на разных предметах и разных этапах урока. Организация самостоятельной деятельности учеников по проектированию образовательных упражнений, игр, квестов.

Самостоятельная работа. Изучение учебных материалов по теме. Ответы на вопросы для самопроверки.

2.3. Онлайн конструкторы для создания интерактивных образовательных упражнений (лекция – 2 ч., самостоятельная работа – 4 ч.)

Лекция. Обзор бесплатных онлайн сервисов для создания интерактивных образовательных упражнений с целью организации фронтальной и/или индивидуальной работы учащихся: способы регистрации, интерфейс, библиотека, навигация, содержание опций, возможности сохранения и передачи продукта в режиме «поделиться», интеграция с другими сервисами. Поэтапная апробация одного из конструкторов интерактивных упражнений в процессе лекции. Создание QR кода и публикация его на сайте, в блоге, в учебном курсе.

Самостоятельная работа. Изучение учебных материалов по теме. Ответы на вопросы для самопроверки. Практическая работа №1. Самостоятельное создание интерактивного образовательного упражнения по предмету с помощью любого изученного онлайн конструктора, публикация ссылки на него и обсуждение в форуме курса.

2.4. Онлайн конструкторы для создания образовательных игр (лекция – 2 ч., самостоятельная работа - 4 ч.)

Лекция. Обзор бесплатных онлайн конструкторов для создания интерактивных образовательных игр: способы регистрации, интерфейс, навигация, библиотека, содержание опций, оценка выполнения заданий, возможности сохранения и передачи игры, интеграция с другими сервисами, возможности использования игры офлайн. Поэтапная апробация одного из конструкторов образовательных игр в процессе лекции.

Самостоятельная работа. Изучение учебных материалов по теме. Ответы на вопросы для самопроверки. Практическая работа №2. Самостоятельное создание интерактивной образовательной игры по предмету с помощью любого изученного онлайн конструктора, публикация ссылки на него и обсуждение в форуме курса.

2.5. Онлайн конструкторы для создания образовательных квестов (лекция – 2 ч., самостоятельная работа - 4 ч.)

Лекция. Обзор бесплатных онлайн конструкторов для создания образовательных квестов: способы регистрации, интерфейс, навигация, библиотека, содержание опций, поощрения/очки, сохранение и доступ к квесту, интеграция с другими сервисами, Поэтапная апробация одного из конструкторов квеста в процессе лекции.

Самостоятельная работа. Изучение учебных материалов по теме. Ответы на вопросы для самопроверки. Практическая работа №3. Самостоятельное создание образовательного квеста по предмету с помощью любого изученного онлайн конструктора, публикация ссылки на него и обсуждение в форуме курса.

Итоговая аттестация

Зачет выставляется при условии успешного выполнения всех предусмотренных программой практических заданий и тестов.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Раздел программы: Модуль 1. Государственная политика в образовании

Форма: Тестирование

Описание, требования к выполнению:

Тест включает 10 вопросов. Каждый верный ответ оценивается в 1 балл.

Критерии оценивания:

Тестирование пройдено успешно, если правильно выполнено не менее 60% заданий, соответственно набрано не менее 6 баллов.

Примеры заданий:

Расставьте в иерархической последовательности нижеприведенные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».
2. Национальная доктрина образования в Российской Федерации.
3. Конституция Российской Федерации.
4. Указ «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 г.»

Основными принципами цифровой дидактики выступают (выбор всех правильных вариантов):

1. Персонализация образовательного процесса.
2. Многоступенчатый мониторинг достижений ребенка.
3. Сохранение традиционной роли учителя.

Количество попыток: не ограничено

Раздел программы: Модуль 2. Тема 2.3. **Онлайн сервисы для создания интерактивных образовательных упражнений**

Форма: Практическая работа №1.

Описание, требования к выполнению:

Создание одного интерактивного образовательного упражнения в любом изученном конструкторе. Публикация ссылки на него в зачетной папке по теме. Публикация в форуме названия и учебного задания – то есть назначения созданного упражнения, ссылки на него для коллективного обсуждения.

Критерии оценивания:

- 1) название и формулировка задания соответствуют содержанию образовательного контента
- 2) отбор учебного материала по качеству - необходим, по объему - достаточен
- 3) форма упражнения позволяет реализовать методический замысел педагога
- 4) изобразительный ряд отвечает эстетическим требованиям и способствует мотивации учащихся
- 5) есть проблемный компонент
- 6) предусмотрен компонент для любознательных
- 7) в форуме курса ПК опубликованы название и задание интерактивного образовательного упражнения, ссылки на него для коллективного обсуждения

Пример ПР №1:

<https://learningapps.org/view8718593>

Раздел программы: Модуль 2. Тема 2.4. **Онлайн конструкторы для создания образовательных игр.**

Форма: Практическая работа №2.

Создание одной интерактивной образовательной игры в любом изученном конструкторе. Публикация ссылки на нее в зачетной папке по теме. Публикация в форуме названия и цели созданной игры, ссылки на нее для коллективного обсуждения.

Критерии оценивания:

- 1) название и цель соответствуют содержанию образовательного контента игры
- 2) выбранный учебный материал для игры по качеству - необходим, по объему - достаточен
- 3) форма игры позволяет реализовать методический замысел педагога
- 4) в форуме курса ПК опубликованы название и цель созданной игры, ссылки на нее для коллективного обсуждения

Пример ПР №2:

<https://www.umapalata.com/zexpo/game.html?LANG=RU&idGames=19248>

Раздел программы: Модуль 2. Тема 2.5 **Онлайн конструкторы для создания образовательных квестов.**

Форма: Практическая работа №3.

Создание одного интерактивного образовательного квеста в любом изученном конструкторе. Публикация ссылки на него в зачетной папке по теме. Публикация в форуме названия и цели созданного квеста, ссылки на него для коллективного обсуждения.

Критерии оценивания:

- 1) название и учебное задание соответствуют содержанию образовательного контента квеста
- 2) выбранный учебный материал для квеста по качеству - необходим, по объему – достаточен
- 3) квест включает в себя не менее чем три этапа
- 4) интрига каждого этапа продумана
- 5) выбранный конструктор квеста позволяет реализовать методический замысел педагога
- 6) в форуме курса ПК опубликованы название и цель созданного квеста, ссылки на него для коллективного обсуждения

Пример ПР №3:

<https://joyteka.com/100005698>

Итоговая аттестация

Зачет выставляется при условии успешного выполнения всех предусмотренных программой практических заданий и тестов.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

1.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы

1. Конституция Российской Федерации. КонсультантПлюс, URL: <http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=LAW;n=2875> (дата обращения 24.01.2022)
2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями от 31.07.2020 (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020) URL: <https://docs.cntd.ru/document/902389617> (дата обращения 24.01.2022)
3. Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)», приложение к приказу Минтруда Российской Федерации от 18.10.2013 № 544н, URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_155553/ (дата обращения 24.01.2022)
4. Примерная основная образовательная программа среднего общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 28.06.2016 N 2/16-з) URL: <https://base.garant.ru/71809212/> (дата обращения 24.01.2022)
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 “Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования” URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/> (дата обращения 24.01.2022)

Литература

Список основной литературы

1. УДОБА – конструктор бесплатных образовательных ресурсов. URL: <http://didaktor.ru/udoba-konstruktor-otkrytyx-obrazovatelnyx-resursov/> (дата обращения: 24.01.2022).
2. Сикасян Л. 8 онлайн сервисов для создания интерактивных заданий: краткий обзор. <https://edmarket.ru/blog/adm-8-online-services> (дата обращения: 24.01.2022).
3. Обучающие игры. URL: <https://clck.ru/amqDg> (дата обращения: 24.01.2022).
4. Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приемы. – ж. Народное образование №1-2, 2018. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-smysl-soderzhanie-tehnologicheskie-priyomy/viewer> (дата обращения: 24.01.2022).

Список дополнительной литературы

1. Что такое «квест». URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест> (дата обращения: 24.01.2022).
2. Образовательный межпредметный онлайн-квест “По следам капитана Гранта”: принципы создания, сценарий и инструменты. URL: <https://clck.ru/ams2V> (дата обращения: 24.01.2022).

Электронные обучающие материалы

Информационно-образовательная среда ДПО:

<https://education.apkpro.ru/courses>

<https://elearning.apkpro.ru/>

Интернет-ресурсы

1. Библиотека образовательных игр. URL: <https://www.umaigra.com/esplora/games> (дата обращения: 24.01.2022)
2. Образовательная платформа JOYTEKA. URL: <https://joyteka.com/ru> (дата обращения: 24.01.2022)
3. WebQuest: шаблоны и онлайн-конструкторы квестов. URL: <https://nitforyou.com/webquest-maker> (дата обращения: 24.01.2022).

1.1. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

1. Компьютер у каждого обучающегося.
2. Наушники или колонки, микрофон.
3. Браузер Chrome.
4. Доступ в интернет.
5. Учебные материалы, размещенные в цифровой среде образовательной организации.

Видеозаписи занятий и все учебные материалы размещаются в информационной среде курса.

Информационная поддержка курса осуществляется в мессенджере Telegram

https://t.me/minpro_academy.