

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное бюджетное научное учреждение
«Институт стратегии развития образования»**

«УТВЕРЖДАЮ»

Заместитель директора

 /И.В. Ускова/

« 4 » _____ 06 _____ 2024 г.

Дополнительная профессиональная программа

(повышение квалификации)

**РОССИЙСКИЕ ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ
ДЛЯ СОЗДАНИЯ КВЕСТОВ, ИГР И ВИКТОРИН
НА УРОКЕ**

Автор:

Хрущева К.С.

Москва – 2024

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы – Совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области создания квестов, игр и викторин на уроке

1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовая функция (Профессиональный стандарт «Педагог»)	Трудовое действие	Знать	Уметь
Общепедагогическая функция. Обучение (Профстандарт: 01.001 Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель))	Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее – ИКТ)	Особенности применения российских инструментов конструирования квестов, игр и викторин	Использовать российские инструменты конструирования квестов, игр и викторин для образовательной деятельности

1.3. Категория слушателей:

учителя, реализующие программы общего образования.

1.4. Форма обучения – очно-заочная, с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

1.5. Срок освоения программы: 16 ч.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Формы контроля
			Лекции, час	Самостоятельная работа	
1.	Модуль 1. Применение российских инструментов конструирования квестов, игр и викторин	10	6	10	

1.1.	Особенности применения образовательной платформы Joyteka для создания квестов, игр и викторин	6	2	4	Практическая работа № 1
1.2.	Особенности применения цифрового сервиса «Опросникум» для создания викторин	4	2	2	Практическая работа № 2
1.3.	Особенности применения конструктора интерактивных заданий «Удоба» для создания игровых типов заданий	6	2	4	Практическая работа № 3
2.	Итоговая аттестация				Зачёт
	Всего:	16	6	10	

2.2. Рабочая программа

Модуль 1. Применение российских инструментов конструирования квестов, игр и викторин

1.1. Особенности применения образовательной платформы Joyteka для создания квестов, игр и викторин (лекция – 2 ч., самостоятельная работа – 3 ч.)

Лекция. Краткое описание сервиса Joyteka. Роль сервисов для создания квестов, игр и викторин в образовательном процессе. Функциональные возможности сервиса Joyteka: создание квестов. Шаблоны квестов. Примеры использования квестов и игр для различных типов учебных занятий (лекции, практические занятия, групповые работы). Преимущества и ограничения использования квестов и игр и викторин, созданных в Joyteka, для преподавателя и учеников. Ограничения и возможные проблемы.

Самостоятельная работа. Пошаговое выполнение заданий в соответствии с инструкциями, размещенными в информационной среде курса. Регистрация в Joyteka. Изучение интерфейса Joyteka. Ознакомление с основными инструментами. Создание квеста и викторины. Проведение пробного квеста (с коллегами или друзьями). Практическая работа № 1. Создание фрагмента учебного занятия с использованием сервиса Joyteka.

1.2. Особенности применения цифрового сервиса «Опросникум» для создания викторин (лекция – 2 ч., самостоятельная работа – 2 ч.)

Лекция. Краткое описание сервиса «Опросникум». Роль сервисов для создания викторин в образовательном процессе. Функциональные возможности сервиса «Опросникум»: создание вопросов различного типа. Панель инструментов сервиса. Примеры использования викторин для различных типов учебных занятий (лекции, практические занятия, групповые работы). Запуск викторины. Создание нового события. Подключение учеников. Результаты викторины.

Самостоятельная работа. Пошаговое выполнение заданий в соответствии с инструкциями, размещенными в информационной среде курса. Регистрация в «Опросникум». Изучение интерфейса «Опросникум». Ознакомление с основными инструментами. Создание

викторины. Проведение пробной викторины (с коллегами или друзьями). Практическая работа № 2. Создание фрагмента учебного занятия с использованием сервиса «Опросникум» (викторины).

1.3. Особенности применения конструктора интерактивных заданий «Удоба» для создания игровых типов заданий (лекция – 2 ч., самостоятельная работа – 4 ч.)

Лекция. Краткое описание сервиса «Удоба». Роль конструкторов интерактивных заданий в образовательном процессе. Функциональные возможности сервиса «Удоба»: создание различных типов игровых заданий, использование готовых шаблонов, настройка интерактивных элементов, интеграция мультимедийных ресурсов, отслеживание прогресса учащихся. Панель инструментов сервиса. Примеры использования игровых типов заданий для различных типов учебных занятий (лекции, практические занятия, групповые работы). Задание типа «Игровая карта» как агрегатор разных типов заданий. Преимущества и ограничения использования игровых заданий, созданных в «Удоба», для преподавателя и учеников.

Самостоятельная работа. Пошаговое выполнение заданий в соответствии с инструкциями, размещенными в информационной среде курса. Регистрация в «Удоба». Изучение интерфейса «Удоба». Ознакомление с основными инструментами. Создание игрового задания. Проведение пробного задания (с коллегами или друзьями). Практическая работа № 3. Создание фрагмента учебного занятия с использованием сервиса «Удоба».

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Промежуточный контроль

Раздел программы: Модуль 1. Применение российских инструментов конструирования квестов, игр и викторин.

Форма: Практические работы №№ 1-3.

Описание, требования к выполнению:

Проектирование учебного материала с использованием сервисов для создания квестов, игр и викторин (в соответствии с темой занятия). Учебный материал может быть размещён у в любом текстовом редакторе или в любом из облачных сервисов для совместной деятельности, например Яндекс.Диск.

Критерии оценивания:

1. Использование сервисов для создания квестов, игр и викторин педагогически оправдано.
2. Разработанный учебный материал представлен в формате скриншота или гиперссылки.
3. При разработке учебного материала используются базовые возможности сервиса (разные типы вопросов, один из шаблонов квеста, игровое задание)

Пример учебных материалов: <https://joyteka.com/100285117>

<https://udoba.org/node/107573>

Количество попыток: не ограничено

Итоговая аттестация

Зачёт: По совокупности выполненных на положительную оценку практических работ №№ 1-3

Количество попыток: не ограничено

Оценка: зачтено/ не зачтено

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. 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 14.05.2024)
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: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения 14.05.2024)
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: <https://base.garant.ru/70535556/> (дата обращения 14.05.2024)
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 14.05.2024)
5. Паспорт национального проекта «Образование». Утверждён президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16) // Правительство России: офиц.сайт. — URL: <http://government.ru/info/35566/> (дата обращения 14.05.2024)
6. 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 14.05.2024)
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" // Официальное опубликование правовых актов -офиц. Сайт — URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202012210122> (дата обращения 14.05.2024)

Литература

Список основной литературы

1. Лукина С.А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда // Методист. Профессиональное образование – М: "Издательский дом «Методист», 2023 № 2 – С. 38-39.
2. Карлов, И. А., Киясов, Н. М., Ковалев, В. О., Кожевников, Н. А., Патаракин, Е. Д., Фрумин, И. Д., Швиндт, А. Н., Шонов, Д. О.; Анализ цифровых образовательных ресурсов и сервисов для организации учебного процесса школ // Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2020. — 72 с. (Современная аналитика образования № 10(40))
3. Уваров, А.Ю. Цифровая трансформация и сценарии развития общего образования // НИУ «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2020. 108 с.

4. Шугаль, Н.Б, Бондаренко, Н.В, Варламова, Т.А. и др.; Цифровая среда в образовательных организациях различных уровней: аналитический доклад // нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики» – М : НИУ ВШЭ, 2023 – 164 с.

Список дополнительной литературы

1. Андреева Н.В., Рождественская Л.В., Ярмахов Б.Б. «Шаг школы в смешанное обучение». - Москва, Открытая школа, Рыбаков фонд. 2016. 285 с.
2. Крылова, О. Н. Новая дидактика современного урока в условиях введения ФГОС ООО : методическое пособие / О. Н. Крылова, И. В. Муштавинская. – Санкт-Петербург : КАРО, 2017. 144 с.
3. Левадная, И. М. Организация современного урока в соответствии с идеями ФГОС / И. М. Левадная.// Педагогическая мастерская. Все для учителя! –2016. – № 3. С. 2-5.

Электронные учебные материалы

Информационно-образовательная среда:

Интернет-ресурсы

1. Образовательная платформа Joyteka <https://joyteka.com/>
2. Многофункциональный сервис Опросникум <https://quick.apkpro.ru/>
3. Конструктор образовательных ресурсов Удоба <https://udoba.org/>

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

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

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