

	Министерство образования и науки Республики Бурятия Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Бурятский республиканский педагогический колледж»
	Система менеджмента качества
	Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации Цифровые компетенции воспитателя ДОО
СМК – Пр – 2.6 – 01 – 2020	



УТВЕРЖДАЮ

директор ГБПОУ БРПК

БРПК

(подпись)

С.Ц.Нимбуева

« 7 » Октября

2020 г.

СИСТЕМА МЕНЕДЖМЕНТА КАЧЕСТВА
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
ЦИФРОВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ ВОСПИТАТЕЛЯ ДОО

СМК –Пр – 2.6 – 01 – 2020

Версия 01

Улан-Удэ, 2020



1. Цели реализации программы

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации направлена на совершенствование и (или) получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации, с учетом спецификации стандарта Ворлдскиллс по компетенции «Дошкольного воспитания».

2. Требования к результатам обучения. Планируемые результаты обучения

2.1. Требования к результатам освоения программы

В результате освоения программы слушатель должен

знать:

- основные и актуальные для современной системы образования теории обучения, воспитания и развития детей раннего и дошкольного возраста;
- федеральный государственный образовательный стандарт и содержание примерных основных образовательных программ дошкольного образования;
- дидактические основы, используемые в учебно-воспитательном процессе образовательных технологий;
- общие закономерности развития ребенка в дошкольном возрасте;
- современные технологии обучения и воспитания;

уметь:

- обеспечивать постановку и достижение целей обучения с учетом способностей и индивидуальных особенностей детей;
- применять современные теории и технологии обучения и воспитания;
- организовывать взаимодействие с семьей в разнообразных интерактивных формах (родительские собрания, беседы, консультации и т.д.);
- транслировать передовой педагогический опыт посредством различных форм интерактивного взаимодействия;
- осуществлять исследовательскую и проектную деятельность в области начального общего образования;
- соответствовать нормам профессиональной этики.
- анализировать влияние цифровых ресурсов на психологическое развитие ребенка;
- анализировать имеющиеся цифровые образовательные ресурсы;
- планировать процесс организации образовательной деятельности с помощью информационных ресурсов;
- разрабатывать онлайн выставки и виртуальные экскурсии, квизы, викторины;
- разрабатывать игры с помощью программной среды SMART Notebook;
- анализировать имеющиеся игровые цифровые образовательные ресурсы;
- разрабатывать обучающие видеоролики с помощью цифровых ресурсов ProShow Producer, Фото ШОУ, Renderforest;
- разрабатывать онлайн консультации для родителей.
-

3. Содержание программы

Категория слушателей: лица, имеющие среднее профессиональное образование и (или) высшее образование.

Трудоемкость обучения: 72 академических часа.

Форма обучения: очная

3.1. Учебный план

№	Наименование модулей	Всего, ак. час.	В том числе		
			Лекции	практ. занятия	промежут. и итог. контроль
1	2	3	4	5	6
1.	Модуль 1. Лего-конструирование и возможности его применения в образовательном процессе ДОО	12	4	8	
2.	Модуль 2. Интерактивная песочница iSandBox и возможности его применения в образовательном процессе ДОО	12	4	8	
3.	Модуль 3. Особенности организации виртуальных экскурсий с детьми дошкольного возраста в мобильном планетарии	12	3	9	
4.	Модуль 4. Особенности использования интерактивных кубов iMO-LEARN	12	2	10	
5.	Модуль 5. Особенности использования образовательная система EduQuest	12	2	10	
6.	Модуль 6. Особенности организации дидактических игр в программе SMART notebook	12	4	8	
ИТОГО:		72	19	53	

3.2. Учебно-тематический план

№	Наименование модулей	Всего, ак. час.	В том числе		
			лекции	практ. занятия	промежут. и итог. контроль
1	2	3	4	5	6
1.	Лего-конструирование и возможности его применения в образовательном процессе ДОО	12			
1.1	Основы технического творчества конструирования в дошкольном образовании	2	2		
1.2	Методика организации занятий по конструированию в разных возрастных группах ДОО	2	2		

1.3	Программы по лего-конструированию для детей дошкольного возраста	2		2	
1.4	Проектирование и проведение занятий с использованием LEGO конструктора	3		3	
1.5	Использование технологии LEGO-конструирования как творческопродуктивной деятельности дошкольников	3		3	
2.	Интерактивная песочница iSandBox и возможности его применения в образовательном процессе ДОО	12			
2.1	Особенности песочной терапии	4	4		
2.2	Методика организации занятий с использованием интерактивной песочницы iSandBox в разных возрастных группах ДОО	8		8	
3.	Особенности организации виртуальных экскурсий с детьми дошкольного возраста в мобильном планетарии	12			
3.1	Требования к организации виртуальных экскурсий в мобильном планетарии для дошкольников	3	3		
3.2	Интерфейс программного продукта Windows Movie Maker	4		4	
3.3	Создание виртуальной экскурсии для дошкольников в программе Windows Movie Maker	5		5	
4.	Особенности использования интерактивных кубов iMO-LEARN	12			
4.1	Особенности использования интерактивных кубов iMO-LEARN	2	2		
4.2	Интерфейс программного продукта iMO-CONNECT	10		10	
5.	Особенности использования образовательная система EduQuest	12			
5.1	Особенности использования образовательная система EduQuest	2	2		
5.2	Создание игр в системе EduQuest	10	10		

6	Особенности организации дидактических игр в программе SMART notebook	12			
6.1	Требования к организации дидактических игр в программе SMART notebook для дошкольников	4	4		
6.2	Создание дидактических игр в программе SMART notebook	8		8	
	ИТОГО:	72	19	53	

3.3. Учебная программа

Лего-конструирование и возможности его применения в образовательном процессе ДОО

Модуль 1. Основы технического творчества конструирования в дошкольном образовании

Тема 1 Использование технологии LEGO-конструирования как творческопродуктивной деятельности дошкольников (1 часа)

Тема 2 Виды LEGO-конструкторов, ориентированные на использование в дошкольных образовательных учреждениях (1 час)

Методика организации занятий по конструированию в разных возрастных группах ДОО

Тема 3 Содержание и методы организации LEGO-конструирования детей среднего дошкольного возраста (1 час)

Тема 4 Содержание и методы организации LEGO-конструирования детей старшего дошкольного возраста (2 часа)

Тема 5 Организация и методы руководства самостоятельной конструктивно-модельной деятельностью дошкольников из деталей LEGO-конструкторов (2 часа)

Программы по лего-конструированию для детей дошкольного возраста

Тема 6 Программы по лего-конструированию для детей дошкольного возраста (2 часа)

Проектирование и проведение занятий с использованием LEGO конструктора (3 часов)

Тема 7 Проектирование и проведение занятий с использованием LEGO конструктора (1 часа)

Тема 8 Лего-конструирование и образовательная робототехника в ДОО как средство развития технического творчества у детей дошкольного возраста (1 часа)

Тема 9 Содержание психолого-педагогической работы по конструктивно-модельной деятельности (ФГОС ДО) (1 часа)

Использование технологии LEGO-конструирования как творческо-продуктивной деятельности дошкольников

Тема 10 Развитие конструктивной деятельности и технического творчества дошкольников

через LEGO-конструирование и робототехнику (1 час)

Тема 11 Специфика детской конструктивно-модельной деятельности и способы её формирования (1 час)

Тема 12 Формы организации конструктивно-модельной деятельности детей дошкольного возраста (1 час)

Модуль 2. Интерактивная песочница iSandBox и возможности его применения в образовательном процессе ДОО

Тема 1 Особенности песочной терапии (4 часа)

Тема 2 Методика организации занятий с использованием интерактивной песочницы iSandBox в разных возрастных группах ДОО (8 часов)

Модуль 3. Особенности организации виртуальных экскурсий с детьми дошкольного возраста в мобильном планетарии

Требования к организации виртуальных экскурсий в мобильном планетарии для дошкольников

Тема 1 Техника безопасности при организации виртуальных экскурсий с детьми дошкольного возраста в мобильном планетарии (2 час)

Тема 2 Техника безопасности при работе с оборудованием для видеосъемки (1 час)

Интерфейс программного продукта Windows Movie Maker

Тема 3 Возможности программы Windows Movie Maker (2 час)

Тема 4 Основы видеосъемки и монтажа (2 час)

Создание виртуальной экскурсии для дошкольников в программе Windows Movie Maker

Тема 5 Этапы создания виртуальной экскурсии: отбор, обработка, хранение и демонстрация статического и динамического контента (5 часа)

Модуль 4. Особенности использования интерактивных кубов iMO-LEARN

Тема 1 Особенности использования интерактивных кубов iMO-LEARN (4 часа)

Тема 2 Интерфейс программного продукта iMO-CONNECT (8 часов)

Модуль 5. Особенности использования образовательная система EduQuest

Тема 2 Особенности использования образовательная система EduQuest (4 часа)

Тема 2 Создание игр в системе EduQuest (8 часа)

Модуль 6. Особенности организации дидактических игр в программе SMART notebook

Требования к организации дидактических игр в программе SMART notebook для дошкольников (4 часов)

Создание дидактических игр в программе SMART notebook (8 часы)

3.4. Календарный учебный график (порядок освоения модулей)

Период обучения (недели)*	Наименование модуля
1 неделя	Модуль 1. Лего-конструирование и возможности его применения в образовательном процессе ДОО Модуль 2. Интерактивная песочница iSandBox и возможности его применения в образовательном процессе

	ДОО Модуль 3. Особенности организации виртуальных экскурсий с детьми дошкольного возраста в мобильном планетарии
2 неделя	Модуль 4. Особенности использования интерактивных кубов iMO-LEARN Модуль 5. Особенности использования образовательная система EduQuest Модуль 6. Особенности организации дидактических игр в программе SMART notebook
*- Период реализации модулей (дисциплин) обучения определяется в расписании занятий.	

4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Материально-технические условия реализации программы

Наименование помещения	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Аудитория	Лекции	Компьютер, мультимедийный проектор, экран, доска smart board
Лаборатория, компьютерный класс	Лабораторные и практические занятия, тестирование, итоговая аттестация.	– интернет ресурс; – интерактивная доска; – мультимедийный проектор; – программные средства обучения. – специальное программ обеспечение; SmartNotebook LegoWedo 2.0 LegoEducation iMO-LEARN EduQuest

4.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Основная литература:

1. Гигиеническая безопасность использования компьютеров в обучении детей и подростков / В.Р. Кучма, М.И. Степанова, Л.М. Текшева / Под ред. В.Р. Кучмы. – М.: Просвещение, 2017.
2. Горюнова М. А. Интерактивные доски и их использование в учебном процессе / М. А. Горюнова, Т.В. Семенова, М.Н., Солоневичева / Под общ. ред. М.А. Горюновой. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018.
3. Громов Ю.Ю., Дидрих И.В., Иванова О.Г., Ивановский М.А. Информационные технологии. //Тамбов: изд-во ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2018.

4. Джаджа В.П.. Мультимедийные технологии обучения: учеб. пособие / Самар. филиал гос. бюджет. образоват. учреждения высш. проф. образования г. Москвы «Моск. гор. пед. ун-т». – Самара : СФ ГБОУ ВПО МГПУ, 2018.
5. Лесин С.М. Современное интерактивное оборудование в образовательной организации // Интерактивное образование. 2017. №1. С. 44-51.
6. Махотин Д.А. Интерактивное образование: понятийное поле междисциплинарного исследования // Интерактивное образование. 2017. №1. С. 2-4.
7. Соболева Е. В., Соколова А. Н., Исупова Н. И., Суворова Т. Н. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. 2017. Т. 7. № 4. С. 7–25.
8. Бент Б. Андерсен, Катя ван ден Бринк, Мультимедиа в образовании. – М.:Дрофа, 2007.
9. Беспалько В. П., Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). – М.: МПСИ, МОДЭК, 2002.
10. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2010.
11. Умные уроки со Smart. Сборник методических рекомендаций по работе со Smart-устройствами и программами. Москва, 2007.
12. Чернобай Е.В. Проектирование учебного процесса учителем в современной информационной образовательной среде: М.: УЦ Перспектива, 2011.

4.3. Кадровые условия реализации программы

Количество ППС (физических лиц), привлеченных для реализации программы 5.
Из них:

Данные ППС, привлеченных для реализации программы

№ п/п	ФИО	Статус в экспертном сообществе Ворлдскиллс	Должность
1.	Березовская Екатерина Ефимовна	Эксперт с правом оценки демонстрационного экзамена по стандартам Ворлдскиллс	Преподаватель ГБПОУ БРПК
2.	Андреева Юлия Максимовна	Эксперт с правом оценки демонстрационного экзамена по стандартам Ворлдскиллс	преподаватель ГБПОУ БРПК

5. Оценка качества освоения программы

Итоговая аттестация проводится в форме выполнения тестовых заданий и практического задания с использованием ИКТ.

6. Составители программы

Березовская Екатерина Ефимовна, преподаватель кафедры дошкольного образования ГБПОУ «Бурятский республиканский педагогический колледж»;

Андреева Юлия Максимовна, преподаватель кафедры дошкольного образования ГБПОУ «Бурятский республиканский педагогический колледж».