

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

Институт дополнительного профессионального образования
и кадрового инжиниринга «Горизонт»



УТВЕРЖДАЮ

Председатель ученого совета,
ректор ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова»

 Д.В. Терентьев

«2» января 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Организация проектной деятельности в дошкольной образовательной организации
с использованием цифровых ресурсов

Программа утверждена ученым советом МГТУ

Протокол № 3 «30» января 2024 г.

г. Магнитогорск, 2024

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы

Повышение профессионального уровня слушателей в сфере (дошкольного образования) в рамках имеющейся квалификации.

или

Совершенствование и (или) получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности в сфере *(педагогической, дошкольное образование)*.

Программа реализуется на русском языке.

1.2. Планируемые результаты обучения

Программа разработана с учетом требований:

профессионального(ых) стандарта(ов): Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. N 544н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)" С изменениями и дополнениями от: 25 декабря 2014 г., 5 августа 2016 г.

или квалификационных требований: _Воспитатель: высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования "Образование и педагогические науки" либо высшее образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательной организации

По окончании обучения планируется достижение слушателями следующих результатов по реализации обобщенной трудовой функции:

Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования (уровень квалификации 6).

В результате освоения программы у слушателей должны быть сформированы следующие **компетенции**:

- 1) организация и реализация проектной деятельности с детьми дошкольного возраста;
- 2) использование цифровых технологий в образовательной деятельности;
- 3) организация деятельности проектных команд.

Трудовая функция: Общепедагогическая функция обучение.

Трудовые действия: Осуществление профессиональной деятельности в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного; Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее - ИКТ).

Необходимые умения: Владеть формами и методами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п.; Владеть ИКТ-компетентностями: общепользовательская ИКТ-компетентность; общепедагогическая ИКТ-компетентность; предметно-педагогическая ИКТ-компетентность (отражающая профессиональную ИКТ-компетентность соответствующей области человеческой деятельности)

Необходимые знания: Пути достижения образовательных результатов и способы оценки результатов обучения.

1.3. Категория слушателей

К освоению программы допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование; лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

1.4 Требования к уровню подготовки поступающего на обучение и специальные требования (при наличии)

1) Не предусмотрены.

1.5. Форма обучения

(заочная, с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения)

1.6. Трудоемкость программы составляет 16 часов.

1.7. Выдаваемый документ

Лицам, успешно освоившим образовательную программу и успешно прошедшим итоговую аттестацию, выдается удостоверение о повышении квалификации.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Учебный план

№ п/п	Наименование разделов/ модулей/ дисциплин/ тем	Все- го, час.	Аудитор- ные занятия, час.		Самостоятельная/ проектная работа слушателя, час	Дистанци- онные занятия, в т.ч.		Консультации	Стажировка	Формы аттестации
			Лекции	Практические, лабораторные занятия		Теоретические занятия	Практические занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Технологии и принципы разработки проектов с детьми дошкольного возраста	3	1	1	1			1		
2	Виды проектов, реализуемых в ДОО и их особенности	3	1	1	1					
3	Проектная деятельность как технология четвертого поколения	3	1	1	1					
4	Геймификация и эдьютеймент как цифровые инструменты проектной деятельности	4	1	2	1					

5	Представление продуктов проектной деятельности через социальную сеть Вконтакте	3	1	1	1					
	Итоговая аттестация	1	за-чет	тестирование						
ИТОГО		16								

2.2. Календарный учебный график (примерный)

Наименование модуля/раздела/дисциплины/темы	Объем нагрузки для слушателя, ч.	Учебные недели			
		1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя
Технологии и принципы разработки проектов с детьми дошкольного возраста	3				
Виды проектов, реализуемых в ДОО и их особенности	3				
Проектная деятельность как технология четвертого поколения	3				
Геймификация и эдьютеймент как цифровые инструменты проектной деятельности	4				
Представление продуктов проектной деятельности через социальную сеть Вконтакте					
Тестирование					
Итоговая аттестация					
ИТОГО:					

2.3. Рабочие программы разделов/модулей/дисциплин.

№, наименование модуля/раздела/дисциплины, темы	Вид занятий или формы промежуточной аттестации (из учебного плана)	Количество часов
1	2	3
Тема 1. Технологии и принципы разработки проектов с детьми дошкольного возраста Вопросы темы: 1. Принципы проектной деятельности 2. Паспорт проекта 3. Этапы проектной деятельности 4. Требования к организации проектной деятельности в ДОО 5. Критерии эффективности детской проектной деятельности	Лекция	1
	Практическое занятие	1
	Самостоятельная работа	1

Тема 2 Виды проектов, реализуемых в ДОО и их особенности Вопросы темы: 1. Метод проекта: понятие 2. Сущность 5 П 3. Виды проектов в ДОО (исследовательские, творческие, нормативные, ролево-игровые) 4. Продукты проектной деятельности	Лекция	1
	Практическое занятие	1
	Самостоятельная работа	1
Тема 3 Проектная деятельность как технология четвертого поколения Вопросы темы: 1. VUCA-мир и современные зуммеры 2. Вызовы педагогической науки 3. Информационная безопасность дошкольников 4. Современные профессии (игропедагог, игромастер, организатор проектного обучения и др).	Лекция	1
	Практическое занятие	1
	Самостоятельная работа	1
Тема 4 Геймификация и эдьютеймент как цифровые инструменты проектной деятельности Вопросы темы: 1. Геймификация в дошкольном образовании: понятие, цели. 2. Геймификация и эдьютеймент в ДО 3. Игровые компоненты и игровые механики 4. Практическая реализация геймов в ДО 5. Виртуальная и дополненная реальность в ДО: плюсы и минусы 6. Интерактивные книги для детей 7. Организация логопедической работы с помощью цифровых ресурсов	Лекция	1
	Практическое занятие	2
	Самостоятельная работа	1
Тема 5 Представление продуктов проектной деятельности через социальную сеть Вконтакте 1. Требования к педагогической деятельности. 2. Обзор проектов, размещенных в социальной сети Вконтакте. 3. Сообщество Мир дошкольников как информационная площадка кафедры Дошкольного и специального образования МГТУ им. Г.И. Носова. 4. Военно-патриотический проект. 5. Проект по безопасной жизнедеятельности дошкольников (ПДД). 6. Проект по социальной онлайн-дезадаптации школьников в 21 веке. 7. Модель удобного интерфейса на интерактивной доске МИРО	Лекция	1
	Практическое занятие	1
	Самостоятельная работа	1

Методические материалы.

1. Методические рекомендации по работе с порталом дистанционного обучения [Электронный ресурс]: URL: <https://clck.ru/SuPoX>

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1 Материально-технические условия

Вид ресурса	Характеристика ресурса
Аудитория	Лекционная, оборудованная проектором, экраном и т.д.
Компьютерный класс	Стационарный /переносной на _____ посадочных мест, доступ в Интернет
Программное обеспечение	
Канцелярские товары	Флип-чарт, маркеры ... и т.д. (при необходимости)
Условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды (при использовании ДОТ)	http://m.idpo.magtu.ru/course/view.php?id=275

3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Вид ресурса	Характеристика ресурса
Нормативные правовые акты/регламенты	
Литература	1. Пустовойтова О.В. Проектная деятельность в дошкольном образовании: монография /О.В. Пустовойтова, Н.А. Шепилова, Л.А. Яковлева. – Магнитогорск: Изд-во Магнитогорск. гос. техн. ун-та им. Г.И. Носова, 2021. – 180 с. 2. Пустовойтова О.В. Профилактика стресса у педагогических работников общеобразовательной организации посредством цифровых технологий / О.В. Пустовойтова, К.Р. Хундрякова, А.А. Яковлева: Мир детства и образование: сборник материалов XV Международной научно-практической конференции, Магнитогорск, 2021. – С. 156-159. 3. Яковлева Л.А., Пустовойтова О.В. Проектная деятельность в дошкольном образовании: учеб. пособие / Л.А. Яковлева, О.В. Пустовойтова. - Магнитогорск: Изд-во Магнитогорск. гос. техн. ун-та им. Г.И. Носова, 2019. – 70 с. 4. Пустовойтова О.В. Проектная деятельность: учебное пособие [электронный ресурс]. – Магнитогорск: Изд-во Магнитогорск. гос. техн. ун-та им. Г.И. Носова, 118 с.
Электронные ресурсы	1. Замятина, О. М. Формирование и оценка компетенций обучающихся путем геймификации образовательного процесса / О.М. Замятина, Ж.С. Абдыкерова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 15. – С. 26–30. – URL: http://e-koncept.ru/2015/95147.htm. - Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова. – Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). – 2015. – № 9 (162). 3. Горбачева, Е. В. Эдьютейнмент – он повсюду, или современное подрастающее поколение нужно учить по-другому / Е. В. Горбачева. – Молодой ученый. – 2020. – № 1 (291). – С. 130-132. – URL: https://moluch.ru/archive/291/66070/ (дата обращения: 16.12.2021). 4. Железнякова, О. М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогиче-

	ской науке / О. М. Железнякова, О. О. Дьяконова // Alma Mater. – 2013. – № 2. – С. 67–70.
Методические материалы	1. Бабарыкина И.Н., Субботина Е.В. Электронно-образовательный ресурс «Организация самостоятельной работы студентов: Учебно-методическое пособие». - Магнитогорск: ФГБОУ ВПО «МГТУ», 2012. 2. Методические рекомендации по работе с порталом дистанционного обучения [Электронный ресурс]: URL: https://clck.ru/SuPoX
Раздаточные материалы	Презентации с проектами

3.3. Кадровые ресурсы

Кадровое обеспечение программы осуществляют:

Пустовойтова Ольга Васильевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры дошкольного и специального образования МГТУ им. Г.И. Носова

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

4.1 Входной контроль (*не нужен*).

4.2 Промежуточная аттестация (*не нужна*).

4.3 Итоговая аттестация (*тестирование*).

В разделе приводятся оценочные материалы (ссылка на место размещения оценочных материалов) и описание формы проведения аттестации

Тестовые задания

1. Назовите типовую ошибку при формулировании цели проекта

- А) цель включает много задач;
- Б) цель не предполагает результат;
- Г) цель не содержит научных терминов;
- В) цель не конкретна.

2. Целью научного познания является:

- А) добывать новые знания и предсказывать изменения в мире;
- Б) исследовать внеземные цивилизации;
- В) составлять описание событий прошлых лет;
- Г) описать события прошлого и настоящего с целью прогнозирования будущего.

3. Проектная работа — это:

- А) вид деятельности, связанный с решением заданий с заранее известным результатом и направленный на получение новых знаний;
- Б) вид организации учебного процесса, в рамках которого предполагается разный уровень усвоения учебного материала;
- В) вид деятельности, направленный на получение материального продукта, соответствующего заранее спланированному образцу;
- Г) вид деятельности, результаты которой носят абстрактный характер.

4. Выберите, какой вид работы относится к проектной деятельности:

- А) учебный проект;
- Б) макропроект;
- В) мегапроект;

Г) все варианты верны.

5. Что может стать результатом проекта:

- А) видеоролики;
- Б) сценарии, игры, танцы и постановки;
- В) книга;
- Г) все варианты верны.

6. Исключите лишнее. В основе проектной деятельности лежит идея о:

- А) о направленности познавательной деятельности обучающихся на результат
- Б) о ведущей деятельности педагога в организации проектной деятельности
- В) о непрерывности проектной деятельности
- Г) о всеохватности проектной деятельности

7. Укажите правильный ответ. Кто одним из первых предложил классификацию проектов:

- А) Д. Дьюи
- Б) Э. Коллингс
- В) У.Х. Килпатрик
- Г) Ч. Пирс

8. Исключите лишнее. Метод проектов предполагает:

- А) развитие у ребенка креативного и нестандартного мышления
- Б) развитие фантазии и воображения
- В) формирование навыков успешного социального общения
- Г) индивидуализацию ребенка

9. Исключите лишнее. Мониторинг реализации проектной деятельности предполагает:

- А) систематическое отслеживание текущих и промежуточных результатов
- Б) анализ отдельных элементов процесса проектирования
- В) имеет отстраненный, объективный характер и предоставляет набор фактов для дальнейшего анализа и осмысления
- Г) оценку деятельности дошкольников в процессе проектирования

10. Укажите правильный ответ. К достоинствам игрового проектирования нельзя отнести:

- А) Развивает навыки совместной деятельности, обучает сотрудничеству
- Б) Сплачивает обучающихся, развивая чувство коллективной ответственности
- В) Способствует индивидуализации работы обучающихся
- Г) Приобретается практический опыт разрешения сложившихся проблем.

11. Укажите образовательную платформу, разработанную специально для детей:

- А) Khan Academy;
- Б) Coursera;
- В) Udemy;
- Г) Memrise.

12. Укажите образовательную платформу, разработанную для детей дошкольного возраста:

- А) Memrise;
- Б) Khan Academy;
- В) MineCraft;
- Г) WarCraft

13. Как называется вид обучения, которое предполагает использование дистанционных образовательных технологий:

- А) онлайн-обучение;
- Б) виртуальная реальность;
- В) геймификация;
- Г) диджитализация.

14. Укажите причину, по которой педагоги не желают включаться в процесс геймификации образования:

- а) боятся утратить чувство реальности;
- б) не доверие к информационной среде;
- в) испытывают дискомфорт в виртуальном мире;
- г) нежелание включаться в инновационную деятельность.

15. Выделите одно из важнейших преимуществ применения геймификации в образовательном процессе:

- А) использование игровых симуляторов способствует повышению интереса обучающихся к познанию;
- Б) способствует социализации;
- В) позволяет быть в тренде;
- Г) позволяет решать индивидуальные проблемы обучающихся.

16. Выберите правильное определение понятия социальная сеть:

- а) канал дистанционного общения;
- б) место виртуальной встречи с друзьями;
- в) веб-страница с адресом;
- г) онлайн-сервис.

17. Выберите по описанию название социальной сети: российская социальная сеть со штаб-квартирой в Санкт-Петербурге – это:

- а) Одноклассники;
- б) Вконтакте;
- в) YouTube;
- г) Тикток.

18. Какая из перечисленных характеристик наиболее полно отражает концепцию социальной сети?

- а) частота и популярность использования;
- б) призвана решать социальные проблемы;
- в) позволяет создавать личные профили и презентовать себя;
- г) доступность для всех.

19. Какое название носит комплекс мер, направленных на защиту и безопасность информации:

- а) информационная гигиена;
- б) информационная безопасность;
- в) цифровая безопасность;
- г) информационное шифрование.

20. Какое из представленных определений наиболее четко отражает понятие информационная среда – это:

- а) это сохранение и защита информации, а также ее важнейших элементов, в том числе системы и оборудование, предназначенные для использования, сбережения и передачи этой информации.
- б) виртуальная среда для обмена информацией;
- в) совокупность информационных условий существования субъекта (это наличие информационных ресурсов и их качество, развитость информационной инфраструктуры);
- г) мероприятия по оздоровлению окружающей информационной среды и оптимизации интеллектуальной деятельности.

21. Выберите социальную платформу, которую вы будете использовать для делового общения:

- а) Мой Мир;
- б) LinkedIn;
- в) Instagram;
- г) Twitter.

22. Укажите в чем принципиальное отличие социальной сети от мессенджера:

- а) подразумевает прямой диалог коммуникантов;
- б) позволяет искать знакомых и единомышленников;
- в) позволяет быстро обмениваться информацией;
- г) позволяет совершать аудио и видеозвонки.

23. Определите по описанию, о какой социальной сети идет речь: российская социальная сеть, принадлежащая Mail.ru Group – это:

- а) Одноклассники;
- б) Вконтакте;
- в) YouTube;
- г) Тикток.

24. В какой социальной сети нужно зарегистрироваться, чтобы добавлять видео на сервис Видео@Mail.Ru:

- а) Вконтакте;
- б) Одноклассники;
- в) Мой мир;
- г) LinkedIn.

25. Из предложенных вариантов размещения обучающих видеороликов какой наиболее популярный:

- а) Тикток;
- б) YouTube;
- в) RuTube;
- г) Vimeo.

Ключ: 1В, 2Г, 3В, 4Г, 5Г 6 А 7 Б 8Г 9Г 10В 11А 12В 13Г 14Г 15А 16В 17Б 18В 19Б 20В 21Б 22Б 23А 24В 25Б

5. СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ

Пустовойтова Ольга Васильевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры дошкольного и специального образования МГТУ им. Г.И. Носова