

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.15 Современные инновационные технологии

для студентов, обучающихся по специальности

44.02.02 Преподавание в начальных классах

Курган 2024

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утвержденным Приказом Минтруда России от 18.10.2013 г. № 544 Н (с изм. от 25.12.2014), с учетом примерной образовательной программы среднего профессионального образования, рабочей программы воспитания и на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования, утвержденного Приказом Минпросвещения России от 17 августа 2022 г. № 742 (с изменениями от 03.07.2024 г. № 464) по специальности

код

44.02.02

наименование специальности

Преподавание в начальных классах

(программа подготовки специалистов среднего звена)

Разработчики:

	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1	Новикова Лилия Сергеевна	высшая	преподаватель

Рассмотрено на заседании МО ОП «Преподавание в начальных классах»

	Фамилия, имя, отчество руководителя МО	Дата заседания МО	№ протокола
	Дубровских Елена Николаевна	27.08.2024	1

Согласовано на заседании научно-методического совета

Дата заседания НМС	№ протокола
28.08.2024	1

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.15 Современные инновационные технологии

1.1 Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности

44.02.02

Преподавание в начальных классах

укрупненной группы специальностей

44.00.00

Образование и педагогические науки

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в рамках реализации специальности 44.02.02 «Преподавание в начальных классах» заочной формы обучения.

1.2 Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Данная учебная дисциплина входит:

в обязательную часть циклов ППССЗ

в вариативную часть циклов ППССЗ

Общепрофессиональных дисциплин

Учебная дисциплина связана с профессиональными модулями ПМ.01 Проектирование, реализация и анализ процесса обучения в начальном общем образовании, ПМ.02 Проектирование, реализация и анализ внеурочной деятельности обучающихся, ПМ.03 Воспитательная деятельность, в том числе классное руководство профессионального цикла.

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Программа учебной дисциплины отражает современные тенденции в развитии использования технологий, направлена на повышение информационной культуры обучающихся, совершенствование умений и навыков в использовании персонального компьютера и иных технических устройств.

Целью учебной дисциплины является формирование знаний и умений, а также приобретение ими практического навыка организации своей работы с детьми с использованием таких технологий, как лего-программирование, интерактивные средства.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь**:

1.	создавать методические материалы и видео-уроки;
2.	создавать рисунки и графические образы для различных приложений с помощью интерактивных программных средств;
3.	представлять и внедрять видео-уроки в интерактивные средства обучения;
4.	применять программные средства для создания интерактивных уроков;
5.	создавать и моделировать полученные знания на практическом уровне;
6.	создавать, редактировать, оформлять, сохранять, передавать электронные информационные ресурсы с помощью современных информационных технологий для

	обеспечения образовательного процесса <u>с использованием интерактивного оборудования*</u> ;
7.	<i>владеть общепользовательской ИКТ-компетентностью.*</i>

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать**:

1.	использовать развивающие игры в своей деятельности;
2.	организовывать деятельность детей по созданию и программированию леги-моделей;
3.	разрабатывать интерактивные дидактические материалы к занятиям;
4.	организовывать деятельность детей по работе с интерактивными дидактическими материалами с учетом санитарно-гигиенических норм;
5.	методы и средства работы интерактивных средств обучения;
6.	возможности программы создания графических объектов.

** требования профессионального стандарта педагогической деятельности выделяются курсивом.*

Результатом освоения учебной дисциплины является овладение обучающимися общими (ОК), профессиональными (ПК) и цифровыми компетенциями.

Код	Наименование результата обучения
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
ПК 1.1.	Проектировать процесс обучения на основе федеральных государственных образовательных стандартов, примерных основных образовательных программ начального общего образования
ПК 2.1.	Разрабатывать программы внеурочной деятельности на основе требований ФГОС, примерной образовательной программы и с учетом примерных программ внеурочной деятельности и интересов обучающихся и их родителей (законных представителей)
ПК 3.1.	Проектировать и реализовывать современные программы воспитания на основе ценностного содержания образовательного процесса

Дисциплина способствует формированию цифровых (ключевых) компетенций:

Код	Цифровые (ключевые) компетенции
КК.2	Саморазвитие в условиях неопределенности
КК.3.	Креативное мышление
КК.4.	Управление информацией и данными

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
--------------------	---------------

Объем образовательной программы учебной дисциплины	36
теоретическое обучение	8
практические занятия	28
Промежуточная аттестация в 6 семестре в форме дифференцированного зачета	

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины
ОП.15 Современные инновационные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
6 (8) СЕМЕСТР (36ч.: теор. занятия – 8ч.; практ. занятий – 28ч.)			
Введение в дисциплину	Содержание учебного материала:	1/0	
	Цели и задачи изучения курса. Современные тенденции в развитии использования технологий в образовании, направленных на повышение информационной культуры обучающихся. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Техника пожарной безопасности.		ОК 01 ОК 02 ОК 04
Раздел 1.	Мультимедийные технологии в образовании.	3/5	ОК 01 ОК 02 ОК 04 ОК 05 ОК 09 ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1 КК 2-4
Тема 1.1. Виды и роль мультимедийных технологий в образовании	Содержание учебного материала:	1/0	
	Виды мультимедийных технологий и их использование в организации обучения современного школьника.		
Тема 1.2. Создание интерактивных занятий при помощи Microsoft Power Point.	Содержание учебного материала:	2/5	
	Создание интерактивных плакатов средствами редактора презентаций. Работа с триггерами. Интерактивные плакаты с использованием невидимых гиперссылок.	2	
	Практические занятия №1-5:	5	
	1. Создание презентации, с учетом рекомендаций и требований.	1	
	2. Создание кнопок переключения, гиперссылок, макросов	1	
	3. Метод «Интерактивная карта». Использование приемов «Экран», «Лупа».	1	
	4. Всплывающие окна интерактивная «стена» для мультимедийного конспекта урока.	1	
	5. Интерактивные плакаты на основе триггеров.	1	
Раздел 2.	Облачные технологии в образовании.	1/9	ОК 01 ОК 02
Тема 2.1.	Содержание учебного материала:	1/9	

Наименование разделов и тем	Содержание и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды компетенций, формирование которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Основы работы в облачных технологиях	Основы работы с облачными технологиями. Преимущества и недостатки облачных технологий. Инструменты управления облачными технологиями. Яндекс-презентация. Облачный сервис сайты Яндекс.	1	ОК 04 ОК 05 ОК 09 ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1 КК 2-4
	Практические занятия № 6-11:	9	
	1. Инструменты управления облачными технологиями на занятиях.	2	
	2. Яндекс -текст. Яндекс -таблица	2	
	3. Яндекс -презентация, основные приемы.	2	
	4. Облачный сервис сайты Яндекс, основные инструменты и приемы использования.	1	
	5. Облачный сервис видео Яндекс.	1	
	6. Представление проекта при помощи облачного сервиса.	1	
Раздел 3.	Лего-программирование.	1/10	ОК 01 ОК 02 ОК 04 ОК 05 ОК 09 ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1 КК 2-4
Тема 3.1. Конструирование и особенности его организации	Содержание учебного материала:	1/10	
	Конструирование как вид деятельности детей. История Lego. Методическая поддержка конструирования. Организация занятий с конструктором Lego Wedo. Правила техники безопасности при работе с Lego.	1	
	Практические занятия №12:	10	
	7. Выполнение практической работы №12 «Разработка занятия с использованием Лего-конструктора»	4	

Наименование разделов и тем	Содержание и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
	8. Разработка и создание собственной модели. Проведение занятий по созданию модели с детьми.	6	
Раздел 4.	Создание интерактивных дидактических материалов	2/3	ОК 01 ОК 02 ОК 04 ОК 05 ОК 09 ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1 КК 2-4
Тема 4.1. Программный комплекс SMART	Содержание учебного материала:	2/3	
	Особенности программного комплекса SMART. Ознакомление с программой и технической комплектацией.	2	
	Практическое занятие №13-14:	3	
	9. Выполнение практической работы №13 «Работа с текстом и графикой. Создание простейших заданий»	1	
	10. Выполнение практической работы №14 «Использование анимационных эффектов, встроенных модулей».	1	
	11. Создание игры-путешествия».	1	
	Дифференцированный зачёт	1	
	Итого за 6 (8) семестр	8/28	
	ВСЕГО	8/28	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины предполагает наличие

3.1.1	учебного кабинета	информатики
3.1.2	лаборатории	Информатики и информационно-коммуникационных технологий
3.1.3	зала	библиотека; читальный зал с выходом в сеть Интернет.
3.1.4	мастерских	По компетенции «Преподавание в младших классах»

3.1.5. Оборудование учебной лаборатории:

Оборудование Мастерской 1 по компетенции «Преподавание в младших классах»

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
1.	Рабочие места по количеству обучающихся	К
2.	Рабочее место преподавателя	1
I.	Технические средства обучения	
1	Ноутбуки	13
2	Интерактивная панель SMART NOTEBOOK со стойкой, пультом	1
3	Цифровой микроскоп	7
4	Видеокамера со штативом и картой памяти	3
5	Планшетный компьютер	7
6	Документ-камера	1
7	Оргтехника: принтеры струйный цветной, лазерный ч/б	2
8	Цифровая лаборатория для начальной школы	6
9.	Веб-камера	1

Условные обозначения

Д – демонстрационный экземпляр (1 экз., кроме специально оговоренных случаев);

К – полный комплект (исходя из реальной наполняемости группы);

Ф – комплект для фронтальной работы (примерно в два раза меньше, чем полный комплект, то есть не менее 1 экз. на двух обучающихся);

П – комплект, необходимый для практической работы в группах, насчитывающих по несколько обучающихся (6-7 экз.).

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники

1. Волкова, Т.О. Проектирование занятий с обучающимися. / Т.О. Волкова, Н.Е. Шевченко – Санкт-Петербург.: Питер, 2014. – 240 с.

2. Глушаков, С.В. Интерактивные средства обучения: Учебный курс. / С.В. Глушаков, Г.А. Кнабе - Москва: Фолио, 2014 – 500с.

3. Дабижа, Г. Компьютерная графика и моделирование. – Санкт-Петербург: Питер, 2016. – 271 с.

4. Информатика: Базовый курс / под ред. С.В. Симонович. - Санкт-Петербург: Питер, 2016 – 637с.

5. Использование программных средств коллекции интерактивной доски SMART: методическое пособие / Е.В. Нехно. – Новошахтинск, 2018.

6. Лебедев, А.Н. Видеомонтаж - просто о сложном /А.Н. Лебедев. Москва: НТ Пресс, 2015. – 208 с.
7. Мезенцева, О.И. Современные образовательные технологии: учебное пособие. – Новосибирск, 2018.
8. Миронов, Д.Ф. Смарт-технологии: учебник. - Москва: Питер, 2015 – 325с.
9. Симонович, С.В. Специальная информатика: Учебное пособие. – С.В. Симонович, Г.А. Евсеев, Г.А. Алексеев – Москва: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2015 – 480с.

Дополнительные источники:

10. Гурский, Ю. Трюки и эффекты Easyteach / Ю.Гурский, А. Васильев – Санкт-Петербург: Питер, 2011. – 576 с.
11. Дунаев, В. Смарт-технологии: основные правила / В. Дунаев, В. Дунаев. – Санкт-Петербург: Питер, 2016. – 320 с.
12. Кэплин, С. Хитрости ActivInspire. Искусство создания фотореалистических монтажей /С. Кэплин. – Санкт-Петербург: Питер, 2010. – 294 с.
13. Мельниченко, В. В. Applied Vision 4. Практическое руководство / В. В. Мельниченко, А. В. Легейда – Корона-Принт, НТИ, Век +, 2010. – 528 с.
14. Миронов, Д. Ф. Movie Maker: Учебный курс / Д. Ф. Миронов – Санкт-Петербург: Питер, 2014. – 442 с.

Интернет – ресурсы:

1. Алексеев, А.П. Современные мультимедийные информационные технологии: учебное пособие. – Москва, 2017. – URL: https://do.kpk.kss45.ru/pluginfile.php/22051/mod_resource/content/1/%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B9%D0%BD%D1%8B%D0%B5.pdf
2. Методическое пособие по SMART Notebook: электронные материалы. – URL: <https://kpfu.ru/portal/docs/F1532584194/SmartNotebookIntrodution.pdf>
3. Информационные технологии в образовании: учебник / Т.Ф. Носкова. – Санкт-Петербург: Лань, 2016. – URL: https://do.kpk.kss45.ru/pluginfile.php/22050/mod_resource/content/1/%D0%9D%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0%20%D0%98%D0%BD%D1%84%20%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8.pdf
4. Факторович, А.А. Педагогические технологии: электронное учебное пособие. – Москва, 2018. – URL: https://studme.org/216245/pedagogika/pedagogicheskie_tehnologii

3.3. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебная дисциплина с целью обеспечения доступности образования, повышения его качества может быть реализована с применением технологий дистанционного, электронного и смешанного обучения (далее - ДОТ, ЭО, СО).

Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии используются в дополнение к основному учебному процессу для:

- организации самостоятельной работы обучающихся (предоставление материалов в электронной форме для самоподготовки; обеспечение подготовки к практическим и лабораторным работам, организация возможности самотестирования и др.);
- проведения консультаций с использованием различных средств онлайн-взаимодействия в электронно-информационной образовательной среде колледжа (далее – ЭИОС), например, вебинаров, форумов, чатов;
- организации текущего и промежуточного контроля обучающихся и др.

Основными средствами, используемыми для реализации данных технологий, являются:

– Система поддержки учебного процесса ГБПОУ "Курганский педагогический колледж", функционирующая на платформе Moodle, режим доступа: do.kpk.kss45.ru.

– Электронная библиотека ГБПОУ «Курганский педагогический колледж», режим доступа: <https://do.kpk.kss45.ru/course/index.php?categoryid=26>

– Файловый архив, режим доступа: <https://kpk.kss45.ru/учебная-работа/дистанционные-технологии/файловый-архив.html>.

– Сферум.

При проведении индивидуальных дистанционных занятий и занятий в малых группах используются ноутбуки с сенсорным экраном, позволяющие выполнять любые записи на экране с помощью стилуса. Для проведения онлайн-занятий с большой аудиторией обучающихся оборудованы кабинет онлайн обучения и конференц-зал.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, дифференцированного зачета, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>В результате изучения обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none">– использовать развивающие игры в своей деятельности;– организовывать деятельность детей по созданию и программированию лего-моделей;– разрабатывать интерактивные дидактические материалы к занятиям;– организовывать деятельность детей по работе с интерактивными дидактическими материалами с учетом санитарно-гигиенических норм;– методы и средства работы интерактивных средств обучения;– возможности программы создания графических объектов.	<ul style="list-style-type: none">- собеседование;- устный и письменный опрос;- тестирование;- оценка результативности на практических занятиях;- проверка и оценка составленных алгоритмов, подобранных примеров и других видов самостоятельной работы;- взаимопроверка и самооценка;- самопроверка и самооценка; <p>Дифференцированный зачет (защита проекта).</p>
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">– создавать методические материалы и видео-уроки;– создавать рисунки и графические образы для различных приложений с помощью интерактивных программных средств;– представлять и внедрять видео-уроки в интерактивные средства обучения;– применять программные средства для создания интерактивных уроков;– создавать и моделировать полученные знания на практическом уровне;– создавать, редактировать, оформлять, сохранять, передавать электронные информационные ресурсы с помощью современных информационных технологий для обеспечения образовательного процесса <u>с использованием интерактивного оборудования*</u>;– владеть общепользовательской ИКТ-компетентностью.*	