

Муниципальное автономное учреждение дополнительного профессионального образования  
«Центр научно-методического обеспечения»

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ДПО «ЦНМО»

Малахова К.В.

«12» октября 2021 г.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Создание дидактических игр для дошкольников с помощью конструктора TinyTap

Разработчик:  
Митрофанова Е.П.,  
старший методист  
МАУ ДПО «ЦНМО»

2021 г.

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

Создание дидактических игр для дошкольников с помощью конструктора TinyTap

**Категория слушателей**, для которых предназначен данный курс: педагоги и специалисты дошкольных образовательных организаций

### **Требования к категории слушателей:**

Для обучения на данном курсе слушатель должен уметь пользоваться компьютером на уровне уверенного пользователя: уметь работать с электронной почтой, офисными программами, размещать информацию в Интернете, уметь записывать звук, пользоваться сервисами для проведения видеоконференций

Рекомендована к реализации  
решением Педагогического совета  
Протокол № 2 от «12» октября 2021 г.

2021 г.

## **РАЗДЕЛ № 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**Цель курсов:** повышение уровня общепедагогической ИКТ – компетентности в области создания цифровых образовательных ресурсов (интерактивных дидактических игр)

### **Планируемые результаты обучения:**

В результате обучения по программе слушатель освоит или усовершенствует следующие компетенции:

#### **1. Профессиональные:**

Организационно – методическая компетенция (способность применять современные образовательные методики и технологии для обеспечения качества образования)

#### **2. Информационные:**

Информационно – поисковая, информационно – аналитическая и информационно – технологическая компетенции (умение находить и использовать необходимую информацию из различных источников, умение использовать основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации, умение анализировать и управлять информацией, умение работать с информацией в глобальных компьютерных сетях)

### **Кроме этого слушатель**

#### **будет знать:**

- Возможности конструктора TinyTap
- Общие принципы работы с конструктором TinyTap
- Виды шаблонов игр в TinyTap
- Алгоритм создания игры с помощью конструктора TinyTap

#### **будет уметь:**

- Создавать интерактивные игры с помощью конструктора TinyTap

### **Область применения профессиональных компетенций:**

Образовательная деятельность в детском саду, самостоятельная деятельность детей, работа с родителями, наполнение личного сайта или блога педагога.

**Нормативный срок освоения программы – 16 часов**

**Форма обучения - заочная с использованием дистанционных образовательных технологий**

**Режим занятий (без отрыва от производства) – 2 занятия по 2 часа в неделю**

## РАЗДЕЛ № 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, дисциплин (модулей)	Всего часов	в том числе:			Формы контроля, кол-во часов
			лекции	практические занятия	самост. работа	
1.	Знакомство с конструктором TinyTap	2	1	1		
2.	Создание игр с помощью конструктора TinyTap	12	2	8	2	
3.	Итоговая аттестация: защита итоговой работы	2			1	Оценивание итоговой работы 1
<b>Итого:</b>		16	3	9	3	1

### Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела, дисциплин (модулей)	Всего часов	в том числе:			Формы контроля, кол-во часов
			лекции	практические занятия	самост. работа	
1.	Знакомство с конструктором TinyTap	1	1			
2.	Регистрация на сайте <a href="https://www.tinytap.com">https://www.tinytap.com</a> . Общие принципы работы с конструктором	1		1		
3.	Вставка изображений и текста	1		1		
4.	Виды активностей: вопрос, пазл, ответ	11	2	7	2	

5.	Итоговая аттестация	2			1	Оценивание итоговой работы 1
<b>Итого:</b>		16	3	9	3	1

### Рабочая (учебная) программа

#### 1. Знакомство с конструктором TinyTap (2 ч)

Платформа <https://www.tinytap.it>

#### 2. Создание игр с помощью конструктора TinyTap (14 ч)

Активность, вопрос, ответ, запись, пазл, пакет, область

### Тематика самостоятельных работ

1. Создание игры «Четвертый лишний»
2. Создание игры – пазла

### РАЗДЕЛ № 3. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Форма итоговой аттестации:

- Дидактическая игра для дошкольников

Зачет по итоговой работе ставится при выполнении следующих условий:

1. Наличие минимум 5 слайдов в игре
2. Наличие минимум 3 разных видов активностей в игре (вопрос, пазл, ответ)
3. Наличие пояснительной записки (сведения об авторе, название игры, ссылка, тема, цель, задачи, возраст дошкольников, описание)

Оценка осуществляется в виде зачета или незачета. Зачет ставится при выполнении все условий.

### РАЗДЕЛ № 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- Материально-технические условия реализации программы: домашний компьютер с выходом в Интернет, наушники, микрофон
- Учебно-методическое обеспечение программы: используемые технологии: ИКТ, дистанционные технологии, практические занятия, выполнение итоговой работы
- Информационное обеспечение программы :
  1. Казанцева Д.Д. TinyTap –интерактивная платформа для учителя и учеников. – Режим доступа: <https://clck.ru/XxtWZ>
  2. Квашнин А.Ю. Создание мини-игр в приложении TinyTap. – Режим доступа: <https://docplayer.com/258848-Sozdanie-mini-igr-v-prilozhenii-tinytap.html>

3. Конструктор дидактических игр TinyTap. – Режим доступа:  
<http://didaktor.ru/konstruktor-didakticheskix-igr-tiny-tap/>

- Кадровые условия реализации программы:  
1 преподаватель – методист по ИКТ