

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

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ДПО «ЦНМО»

Малахова К.В.

» октября 2017 г.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Создание дидактических игр  
с помощью конструктора интерактивных упражнений LearningApps.org

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

2017 г.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

### Создание дидактических игр

с помощью конструктора интерактивных упражнений LearningApps.org

**Категория слушателей**, для которых предназначен данный курс: педагоги образовательных организаций, педагоги дошкольных образовательных организаций, педагоги организаций дополнительного образования, библиотечные специалисты

### 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

Рекомендована к реализации  
решением Педагогического совета  
Протокол № 4 от «31» 10 2017 г.

2017 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 интерактивных упражнений LearningApps.org
- Общие принципы работы с конструктором LearningApps.org
- Виды шаблонов интерактивных упражнений LearningApps.org
- Инструменты LearningApps.org
- Алгоритм создания игры с помощью конструктора интерактивных упражнений LearningApps.org

#### **будет уметь:**

- Создавать различные виды интерактивных упражнений с помощью сервиса LearningApps.org: викторины, упражнения на соответствие, пазлы, хронологическая линейка, кроссворды, заполнение пропусков, онлайн-игры и др.
- Пользоваться инструментами LearningApps.org: доска объявлений, голосование и др.

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

Преподавание общеобразовательных дисциплин, курсов дополнительного образования, самостоятельная работа учащихся по предмету, наполнение личного сайта или блога, дистанционное обучение, внеурочная деятельность

**Нормативный срок освоения программы – 16 часов**

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

**Режим занятий (без отрыва от производства) – 2 занятия по 4 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 интерактивных упражнений LearningApps.org	3	2	1		
2.	Создание игр с помощью конструктора интерактивных упражнений LearningApps.org	11		5	6	
3.	Итоговая аттестация: защита итоговой работы	2			1	Оценивание итоговой работы 1
<b>Итого:</b>		16	2	6	7	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 сервисом <a href="http://learningapps.org">http://learningapps.org</a>	2	2			
2.	Регистрация на сайте <a href="http://learningapps.org">http://learningapps.org</a> . Общие принципы работы с конструктором	1		1		
3.	Шаблоны №1: "Найти пару", "Классификация",	5		1	4	



	"Хронологическая линейка", "Простой порядок", "Ввод текста", "Сортировка картинок", "Аудио/видео контент", "Сетка приложений"					
4.	Шаблоны №2: "Кто хочет стать миллионером?", "Викторина с выбором правильного ответа", "Викторина", "Пазл "Угадай-ка", "Кроссворд", "Найти на карте", "Слова из букв", "Заполнить пропуски", "Где находится это?", "Виселица", "Скачки", "Игра "Парочки", "Оцените"	4		2	2	
5.	Инструменты: "Голосование", "Доска объявлений"	2		2		
6.	Итоговая аттестация	2			1	Оценивание итоговой работы 1
<b>Итого:</b>		16	2	6	7	1

#### Рабочая (учебная) программа

- 1. Знакомство с конструктором интерактивных упражнений LearningApps.org (3 ч)**  
Конструктор интерактивных упражнений, сайт <http://learningapps.org>, шаблоны игр
- 2. Создание игр с помощью конструктора интерактивных упражнений LearningApps.org (13 ч)**  
Викторины, установление соответствия, шкала времени, кроссворды, онлайн-игры, инструменты, чат, доска, классификация, пропуски

#### Тематика самостоятельных работ

1. Создание интерактивных дидактических игр, используя шаблоны №1
2. Создание интерактивных дидактических игр, используя шаблоны №2

### РАЗДЕЛ № 3. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Форма итоговой аттестации:

- Копилка интерактивных дидактических игр по своему предмету

Зачет по итоговой работе ставится при выполнении следующих условий:

1. Наличие минимум 5 упражнений из шаблонов №1
2. Наличие минимум 5 упражнений из шаблонов №2
3. Наличие сведений об авторе копилки

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
- Учебно-методическое обеспечение программы: используемые технологии: ИКТ, дистанционные технологии, практические занятия, выполнение итоговой работы
- Информационное обеспечение программы :
  1. Мастер-класс педагога: Митрофанова Елена Павловна «Создание дидактических игр с помощью конструктора интерактивных упражнений LearningApps.org». – Режим доступа: <http://planeta.tspu.ru/?ur=810&ur1=1481&ur2=2449>
  2. Создание интерактивных упражнений в LearningApps.org. – Режим доступа: <http://www.nachalka.com/node/4998>
  3. Щербаков В.Ю. Создание дидактических материалов с помощью сервиса learningapps.org. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/mklerning/o-master--klasse>
- Кадровые условия реализации программы:
  - 1 преподаватель – методист по ИКТ высшей квалификационной категории