

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

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ДПО «ЦНМО»

Малахова К.В.

2019 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ
КВАЛИФИКАЦИИ**

Сервисы Web 2.0

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

2019 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Сервисы Web 2.0

Категория слушателей: лица предпенсионного возраста

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 № 3 от «24» 09 2019 г.

2019 г.

РАЗДЕЛ № 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Цель курсов: повышение ИКТ – компетентности педагогов в области использования сетевых сервисов Интернет (Web 2.0) для решения профессиональных задач

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:

- Понятие сервисов Web 2.0, основные признаки и особенности
- Возможности сервисов Web 2.0 для использования в образовательном процессе
- Общие принципы работы с сервисами Google
- Алгоритм размещения информации в сети Интернет
- Общие принципы работы с конструктором LearningApps.org для создания интерактивных дидактических игр
- Сервисы Web 2.0 в помощь учителю

будет уметь:

- Создавать различные совместные документы с помощью сервисов Google: опросы, презентации, таблицы, текстовые документы и др.
- Пользоваться диском Google, ставить метки на картах Google
- Создавать интерактивные дидактические игры с помощью конструктора LearningApps.org
- Пользоваться инструментами для создания кроссвордов, пазлов, ребусов, облаков слов и т.п.
- Проектировать учебную ситуацию с использованием сервисов Web 2.0

Область применения профессиональных компетенций:

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

Нормативный срок освоения программы – 144 часа

Форма обучения - заочная с использованием дистанционных образовательных технологий

Режим занятий (без отрыва от производства) – 5 занятий 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.	Обзор сетевых сервисов Web 2.0	20	10	8	2	
2.	Сервисы Google для организации совместной деятельности	36	7	20	9	
3.	Конструктор интерактивных дидактических игр LearningApps.org	36	7	19	10	
4.	Различные сервисы Web 2.0	38	8	20	10	
5.	Итоговая аттестация: защита итоговой работы	14			10	Оценивание итоговой работы 4
Итого:		144	32	67	41	4

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.	Введение в сервисы Web 2.0, возможности их использования.	6	4	2		
2.	Обзор сетевых сервисов Web 2.0	14	6	6	2	
3.	Обзор сервисов Google. Создание гугл-аккаунта. Chrome. Почта Gmail. Диск Google.	10	2	6	2	
4.	Формы Google: опросы и анкетирование	10	2	6	2	
5.	Онлайн – офис Google: документы, презентации, таблицы. Совместный доступ.	10	2	6	2	
6.	Мультимедиа и карты Google	6	1	2	3	
7.	Знакомство с сервисом http://learningapps.org . Регистрация на сайте http://learningapps.org . Общие принципы работы с конструктором	6	2	3	1	
8.	Шаблоны №1: "Найти пару", "Классификация", "Хронологическая линейка", "Простой порядок", "Ввод текста", "Сортировка картинок", "Викторина с выбором правильного ответа", "Заполнить пропуски"	12	2	6	4	
9.	Шаблоны №2: "Сетка приложений", "Аудио/видео контент", "Кто хочет стать миллионером?", "Пазл "Угадайка", "Кроссворд", "Слова из букв", "Где находится это?", "Виселица", "Скачки", "Игра "Парочки", "Оцените"	12	2	6	4	
10.	Инструменты: "Голосование", "Доска объявлений"	6	1	4	1	
11.	Сервисы Web 2.0 для создания кроссвордов, виртуальных стен, облаков слов, ребусов и т.п	38	8	20	10	
12.	Итоговая аттестация	14			10	Оценивание итоговой

						работы 4
Итого:	144	32	67	41		4

Рабочая (учебная) программа

- 1. Обзор сетевых сервисов Web 2.0 (20 ч)**
Сервисы Web 2.0, сетевые проекты, социальные сервисы для хранения фото, видео, социальные геосервисы
- 2. Сервисы Google для организации совместной деятельности (36 ч)**
Общая характеристика сервисов Google, браузер Google Chrome, почта Gmail, диск Google, аккаунт Google, формы, таблицы, презентации, совместный доступ, загрузка файлов, YouTube, карты Google
- 3. Конструктор интерактивных дидактических игр LearningApps.org (36 ч)**
Викторины, классификация, аудио/видео контент, хронологическая линейка, кроссворд, пазлы, инструменты
- 4. Различные сервисы Web 2.0 в помощь учителю (38 ч)**
Облако слов, генератор ребусов, фабрика кроссвордов, онлайн – пазлы
- 5. Проектирование учебной ситуации с использованием сервисов Web 2.0 (14 ч)**

Тематика самостоятельных работ

1. Анализ материалов, созданных с помощью сервисов Web 2.0
2. Работа с диском Google
3. Создание совместных документов Google
4. Работа с картами Google
5. Создание интерактивных дидактических игр, используя различные шаблоны
6. Создание материалов для урока с использованием различных сервисов Google
7. Проектирование учебной ситуации с использованием сервисов Google

РАЗДЕЛ № 3. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Форма итоговой аттестации:

Комплект учебных ситуаций с применением сервисов Web 2.0

Зачет по итоговой работе ставится при выполнении следующих условий:

1. Описание минимум 5 ситуаций с применением сервисов Web2.0
2. Представление результата работы учащихся в данных сервисах

Оценка осуществляется в виде зачета или не зачета. Зачет ставится при выполнении обоих условий.

РАЗДЕЛ № 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- Материально-технические условия реализации программы: домашний компьютер с выходом в Интернет и браузером Google Chrome
- Учебно-методическое обеспечение программы: используемые технологии: ИКТ, дистанционные технологии, практические занятия, выполнение итоговой работы
- Информационное обеспечение программы :
 1. Д.В. Моглан. Методические аспекты использования сервисов Веб 2.0 в процессе смешанного обучения. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/metodicheskie-aspekty-ispolzovaniya-servisov-veb-2-0-v-protsesse-smeshannogo-obucheniya>
 2. Интерактивности. Web сервисы для образования. Автор кейса: Баданов Александр Геннадьевич. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/badanovweb2/home>
 3. 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>
 4. Орешко М. «Как я создаю игры в LearningApps». – Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=QEnadqcH8Hw>
 5. Щербаков В.Ю. Создание дидактических материалов с помощью сервиса learningapps.org. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/mklerning/o-master--klasse>
 6. WEB 2.0 - сервисы для школ. – Режим доступа: <http://schoolservis.blogspot.com/>
- Кадровые условия реализации программы:
 - 1 преподаватель – методист по ИКТ высшей квалификационной категории