



Правительство Санкт-Петербурга  
Комитет по образованию  
Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального  
педагогического образования центр повышения квалификации специалистов  
«Информационно-методический центр»  
Красносельского района Санкт-Петербурга

---

198256, Россия, Санкт-Петербург, ул. Пограничника Гарькавого, д. 36, корп.6  
Тел./факс 730-01-11, тел. 730-00-58

**ПРИНЯТА**

Протокол заседания  
Педагогического совета  
от 09.06.2022 №4

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор \_\_\_\_\_ Т.А. Сенкевич  
(подпись)  
10 июня 2022г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
повышения квалификации  
**«ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ РАБОТЫ УЧИТЕЛЯ  
ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ВЕБ-КВЕСТОВ  
И СЕТЕВЫХ ПРОЕКТОВ»**

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

## 1.1. Цель реализации программы

*Дополнительная профессиональная программа направлена на совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области цифровых образовательных технологий, на обучение педагогических работников навыкам создания веб-квестов и сетевых проектов, основанных на грамотном использовании потенциала информационных технологий для решения практико-ориентированных задач профессиональной деятельности.*

## 1.2. Планируемые результаты обучения

Виды деятельности	Профессиональные компетенции или трудовые функции	Практический опыт	Умения	Знания
ВД <sub>1</sub> Обучение	Планирование и проведение учебных занятий		Организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-продуктивную, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона	Основы психодидактики, поликультурного образования, закономерностей поведения в социальных сетях
	Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями		Разрабатывать (осваивать) и применять современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде	Основы методики преподавания, основные принципы деятельностного подхода, виды и приемы современных педагогических технологий
Общепрофессиональные компетенции (ОПК) и (или) общие компетенции (ОК) или универсальные компетенции (УК) Владеть ИКТ-компетентностями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации и оценки образовательной работы				

## 1.3. Категория слушателей: педагогические работники образовательных организаций

**1.4. Форма обучения** очная

**1.5. Режим занятий:** 4 – 8 часов в неделю

**1.6. Срок освоения программы** 36 часов

## **2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **2.1. Учебный план**

№ п/п	Наименование раздела, дисциплин (модулей)	Всего аудиторных часов	в том числе		Промежуточная аттестация
			лекции	практические занятия, семинары	
1.	<b>Вебквест и сетевой проект как образовательные технологии</b>	<b>16</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	
1.1.	Входная диагностика	4	2	2	
1.2.	Нормативно-правовые основы использования цифровых инструментов	4	3	1	
1.3.	Веб-квест как форма проблемного обучения	4	1	3	
1.4.	Сетевой проект как форма организации образовательного процесса	4	1	3	
2.	<b>Технология создания вебквеста</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
2.1.	Методическая основа веб-квеста	4	1	3	
2.2.	Отечественные ресурсы для разработки веб-квестов	4	1	3	
3.	<b>Технология работы над сетевым проектом</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
3.1.	Этапы создания сетевых проектов	4	1	3	
3.2.	Платформы для создания сетевых проектов	4	1	3	
4.	<b>Выполнение итогового проекта</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
4.1.	Итоговая аттестация	4			
	Итого:	<b>36</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	

### **2.2. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) «Цифровые инструменты работы учителя для организации веб-квестов и сетевых проектов»**

*Раздел 1. Вебквест и сетевой проект как образовательные технологии (16 ч.)*

Тема 1.1. Входная диагностика (4 часа)

Тема 1.2. Нормативно-правовые основы использования цифровых инструментов (4 часа)

Тема 1.3. Веб-квест как форма проблемного обучения (4 ч.)

Веб-квест как один из методов проблемного обучения. Определение веб-квеста. Методологические обоснования использования данной проблемной методики.

Веб-квест как один из способов повышения учебной мотивации школьников. Учебные задачи, для решения которых может быть использован веб-квест.

Тема 1.2. Сетевой проект как форма организации образовательного процесса (4 ч.)

Определения и подходы, цели, задачи и функции сетевых проектов.

*Раздел 2. Технология создания вебквеста (8 ч.)*

Тема 2.1. Методическая основа веб-квеста (4 ч.)

Структурный анализ веб-квеста. Подготовка основного задания своего проекта. Выбор темы веб-квеста. Знакомство с примерами веб-квестов.

Тема 2.2. Отечественные ресурсы для разработки веб-квестов (4 ч.)

Базовые элементы веб-квеста. Предварительный поиск тематических сайтов по поставленной проблеме, анализ, выбор по теме. Интернет-сервисы web 2.0. Создание интеллект-карты по структуре веб-квеста. Знакомство с русскоязычными ресурсами для применения в модели веб-квеста в современном образовательном процессе.

*Раздел 3. Технология работы над сетевым проектом (8 ч.)*

Тема 3.1. Этапы создания сетевых проектов (4 ч.)

Этапы работы над сетевыми проектами. Тема и структура сетевого проекта, Виды заданий для реализации сетевых проектов.

Тема 3.2. Платформы для создания сетевых проектов (4 ч.)

Зарубежные и отечественные платформы, инструменты для выполнения заданий и оценки.

*Раздел 4. Выполнение итогового проекта (4 ч.)*

### **3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

3.1. Материально-технические условия реализации программы

- лекционный зал, оборудованный компьютером и мультимедийным оборудованием для презентаций;
- рабочие станции слушателей и преподавателя, объединенные в локальную компьютерную сеть, с возможностью работы с мультимедиа, доступом к учебному серверу и выходом в Интернет;
- мультимедийный проектор;
- белая доска и фломастеры.

### 3.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Предполагается очная форма обучения. Для организации практико-ориентированных занятий, включающих теорию и активную работу с цифровыми инструментами, используется аудитория, оснащенная компьютерами с выходом в Интернет, и проектором.

3.3. Информационное обеспечение программы.

1. Интернет-обучение: технологии педагогического дизайна/Под ред. кандидата педагогических наук М.В. Моисеевой. - М.:Издательский дом "Камерон", 2004.
2. Пахомова Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. - М.: АРКТИ, 2003.
3. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений/Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. - М.: Издательский центр "Академия", 2007.
4. Некрасова Г. Н., Крысова В. А. Направления работы инновационных площадок факультета технологии и дизайна ВятГГУ // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – № S18. – С. 66–70. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/75251.htm>.
5. Некрасова Г. Н., Ивкина Н. Ю., Нелюбина И. А. Сетевой образовательный проект «Творческая мастерская «Лабиринт увлечений» как средство развития творческой активности школьников» // Концепт. – 2016. – Спецвыпуск № 01. – ART 76016. – URL: <http://e-koncept.ru/2016/76016.htm>. – ISSN 2304-120X.

### 3.4. Кадровые условия реализации программы

Реализовывать данную программу могут педагоги или методисты, имеющие практический опыт использования цифровых ресурсов в профессиональной деятельности.

## 4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

### 4.1. Промежуточная аттестация:

- Тестирование по пройденным темам;
- Выполнение практических работ.

### 4.2. Итоговая аттестация:

- Выполнение итогового индивидуального проекта.

## 5. СВЕДЕНИЯ О РАЗРАБОТЧИКАХ

1. Фамилия, имя, отчество: Серженко Наталия Михайловна  
Место работы: ГБУ ИМЦ Красносельского района Санкт-Петербурга  
Электронный адрес: nserzhenko@imc.edu.ru