

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

«УТВЕРЖДАЮ»

Президент Образовательного
учреждения Фонд
«Педагогический университет
“Первое сентября”»

Соловейчик А.С.



Программа

дополнительного профессионального образования
(повышения квалификации)

Квизы и квесты – форматы воспитания младших школьников

Автор:

Галямова Эльмира Махмудовна
кандидат педагогических наук, доцент, зам. директора Института детства МПГУ по научной работе,
доцент кафедры исследовательской и творческой деятельности в начальной школе

Москва
2023

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. **Цель реализации программы:** совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области применения игровых технологий квест и квиз в целях воспитания и развития детей и подростков.

1.2. **Совершенствуемые /формируемые компетенции.**

| № | Компетенция | Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование ФГОС ВО (3++) по направлениям бакалавриата Код компетенции |
|----------|--|--|
| 1 | Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний | ОПК-8 |

1.3. **Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)» функциональная карта вида профессиональной деятельности)**

| Обобщенные трудовые функции | | | Трудовые функции | | |
|-----------------------------|---|----------------------|-----------------------------|------------|-----------------------------------|
| Код | Наименование | Уровень квалификации | Наименование | Код | Уровень (подуровень) квалификации |
| А | Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования | 6 | Воспитательная деятельность | А/02 .6 | 6 |

1.4. **Планируемые результаты обучения**

| | |
|---------------|--|
| Знать – уметь | Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование ФГОС ВО (3++) по направлениям бакалавриата Код компетенции |
| Знать: | ОПК-8 |

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • что такое квесты и квизы, какими они бывают; • как их организовать и провести; • как их можно использовать для решения образовательных задач <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • разрабатывать задание для квестов и квизов; • создавать и проводить образовательные квесты и квизы. | |
|---|--|

1.5. Категория обучающихся: уровень образования ВО, направление подготовки – «Педагогическое образование»; область профессиональной деятельности – начальное, основное, среднее общее образование..

1.6. Форма обучения: заочная с применением электронного обучения (самостоятельное изучение).

1.7. Режим занятий: 1 раз в неделю по 6 ч.

1.8. Трудоемкость: 6 ч.

Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

| № | Наименование тем | Всего (час.) | Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы | | Формы контроля |
|--------------|--|--------------|---|---|----------------------|
| | | | Лекции | Практические занятия | |
| Тема 1. | Квизы и квесты – форматы воспитания младших школьников | 5 | 1 | 4 | Практическое задание |
| | Онлайн тестирование | 1 | | 1 | Онлайн тест |
| | Итоговая аттестация | | | Зачет на основании результатов тестирований | онлайн |
| ВСЕГО | | 6 | 1 | 5 | |

2.2. Рабочая программа

| Темы | Виды учебных занятий/работ, час. | Содержание |
|---|----------------------------------|--|
| Тема 1. Квизы и квесты – форматы воспитания младших школьников | Лекция, 1 ч. | Что такое квесты и квизы. Какими они бывают. Как их организовать и провести. Как их можно использовать для решения образовательных задач. Создание заданий для квестов и квизов. Научно-познавательная квест-игра «Лабиринты познания». Интеллектуальная викторина, квиз «Я – гражданин России». |
| | Практическое занятие, 2 ч. | <i>Практическое задание.</i> Разработайте сценарий квеста или квиза воспитательной направленности, используя предложенный алгоритмы и примеры их создания, представленные в учебных материалах. |
| Онлайн тестирование | Практическое занятие, 1 ч. | Онлайн тестирование |

| | | |
|---------------------|--|--|
| Итоговая аттестация | | Зачет на основании совокупности результатов онлайн тестирований. |
|---------------------|--|--|

Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

3.1. Текущий контроль

Формы текущего контроля: выполнение практических заданий, тестирования по темам образовательной программы.

Требования к практическим заданиям №№1-4.

Выполнение практических заданий оценивается положительно при условии их выполнения на основе заданных алгоритмов и использования рабочих учебных материалов, которые были предложены обучающимся.

Ответы на практические задания оформляются в печатном виде: шрифт: Times New Roman, размер шрифта – 12 pt, положение на странице – по ширине текста, отступы с каждой стороны страницы – 2 см., междустрочный интервал – 1,15 pt..

Все учебные материалы размещаются на странице курса на сайте Университета. Слушатель получает результат проверки работ на странице курса в разделе «Обучение».

Взаимодействие слушателей с администрацией и преподавателями Университета осуществляется через Личный кабинет. Здесь можно задать вопросы и узнать результаты оценивания выполнения практических заданий.

Формы текущего контроля: выполнение практических заданий, онлайн тестирование по темам образовательной программы.

Примеры вопросов для проведения онлайн тестирования.

Онлайн тестирование включает 8 вопросов с альтернативными вариантами ответов, из которых требуется выбрать один верный вариант ответа.

Примеры вопросов для проведения онлайн тестирования

1. Чем, по мнению автора, квиз отличается от викторины?
 - a) Направлен на оценку знаний и информированности участников
 - b) Направлен на вовлечение участников в тему, побуждение интереса
 - c) Направлен на привлечение внимания участников к теме и ее понимание
2. Определите образовательную технологию: командная игра, в которой команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания.
 - a) Квест
 - b) Квиз
3. Определите основной принцип квеста.
 - a) «Ищу, разыскиваю, сопоставляю!»
 - b) «Что? Где? Когда?»
4. Определите образовательную технологию: командная интеллектуальная игра, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из самых разных сфер знания.
 - a) Квест
 - b) Квиз
5. Какая квест игра представлена автором курса в качестве примера создания квеста?
 - a) Научно-познавательная квест-игра «Дорогой знаний»
 - b) Научно-познавательная квест-игра «Лабиринты познания»
 - c) Научно-познавательная квест-игра «Нескучная наука»
6. Какой квиз представлен автором курса в качестве примера его создания?
 - a) Интеллектуальная викторина, квиз «Я – гражданин России».
 - b) Интеллектуальная викторина, квиз «Великие люди, великие открытия».

- с) Интеллектуальная викторина, квиз «Моя малая Родина».
7. Определение «приключенческая игра» больше соответствует
- квесту
 - квизу
8. Определение «интеллектуальная игра» больше соответствует
- квесту
 - квизу

Критерии оценивания и оценивание результатов тестирования.

«Зачтено» — 5 и более правильных ответов.

«Не зачтено» — 4 и менее правильных ответов.

3.2. Итоговая аттестация.

Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку практических заданий и результатов онлайн тестирования.

Критерии оценивания результатов освоения образовательной программы:

Обучающийся считается аттестованным при следующих условиях: зачтено не менее трех практических работ; результаты онлайн-тестирования – «зачтено».

Обучающийся считается неаттестованным при одном из следующих условий: зачтено менее трех практических работ; результаты онлайн-тестирования – «не зачтено».

РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

- Анализ технологии "web-квест" как новой педагогической модели обучения. [Электронный ресурс] – режим доступа: https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0b65635b2ac79a4d53a88521306d27_0.html (дата обращения 27.07.2023)
- Барахова Т. С. Образовательный квест – современная интерактивная технология. <https://urok.1sept.ru/articles/685987> (дата обращения 27.07.2023)
- Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии. Международный электронный педагогический журнал «Предметник». [Электронный ресурс] – режим доступа: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (дата обращения 27.07.2023)
- Груздова О.Г., Солгасова Т.А. Применение квиз-технологий в образовании. <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-kviz-tehnologii-v-obrazovanii/viewer> (дата обращения 27.07.2023)
- Дмитриева Е.В. Квест – как одна из деятельностных форм организации образовательного процесса ДОУ в рамках реализации ФГОС ДО. <http://imc-peterhof.spb.ru/stati/materialy/kvest-kak-odna-iz-deyatelnostnykh-form-organizatsii-obrazovatelno-go-protssessa> (дата обращения 27.07.2023)
- Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр

«Академия», 2001.

4.2. Материально-технические условия реализации программы.

Техническое обеспечение: ПК, выход в Интернет, Яндекс Браузер версии 18 и выше.

Интернет-ресурсы, используемые при обучении, размещены на отечественных серверах и соответствуют требованиям Федерального закона "О персональных данных" от 27.07.2006 N 152-ФЗ.