

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДАЮ

ЗАМЕСТИТЕЛЬ РУКОВОДИТЕЛЯ  
ЦОПП

Директор  
автономное  
учреждение  
«Ирбитский  
колледж»

Государственное  
образовательное  
Свердловской области  
гуманитарный



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_ Г.

\_\_\_\_\_  
К.В. Кузнецова  
Приказ №88-од от 07.07.2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА:  
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (СЗ)**

**Направление подготовки (специальности):** 44.02..01 Дошкольное образование

**Категория слушателей:** лица, имеющие или получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование

**Уровень квалификации:** 6

**Объем:** 144 академ. часа

**Срок:** 3 недели

**Форма обучения:** Очная

**Организация процесса обучения:** непрерывно С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

Ирбит, 2023

## Компетенции:

1 Планировать, организовывать и проводить любую совместную (игровую) деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин.

2 Применять компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); создавать документы, интерактивные игры при помощи программ Microsoft Office и в программах SMART notebook и SMART table

3 Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить различные виды игр (настольно-печатные игры – «лабиринт», «бродилки», «пазлы», «мозаика», «лото», «домино»; интерактивные игры в программе SMART notebook; развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича; «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», мини-робота Bee-Bot «Умная пчела») в соответствии с режимом дня, перспективным планированием и т.д.; планировать и корректировать образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).

4 Знать профессиональную терминологию; способы и формы общения с детьми; средства выразительности речи; этические нормы.

В результате освоения программы слушатель должен уметь:  
применять компьютерные средства обучения;  
создавать документы при помощи программ Microsoft Office;  
создавать игры с правилами в программе SMART notebook;  
определять цели и задачи обучения, воспитания и развития личности в ходе проведения образовательной деятельности с использованием одного из представленных пособий (настольно-печатные игры – «Лабиринт», «Бродилки»,

«Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино» ; интерактивные игры в программе SMART notebook; развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича; «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», мини-робота Bee-Bot «Умная пчела»); формулировать игровые задачи и игровые правила, определять игровые действия в соответствии с ними; организовывать различные виды игр в соответствии с режимом дня, перспективным планированием и т. д.; планировать, организовывать и проводить непосредственно образовательную и/или совместную деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин; работать с различными пособиями (настольно-печатные игры – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»; интерактивные игры в программе SMART notebook; развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В. Воскобовича; «Палочки Дж. Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», мини-робота Bee-Bot «Умная пчела»); составлять конспект непосредственно образовательной и/или совместной образовательной деятельности.

Объем программы: 144 часа

Режим реализации: очно

Входные требования к слушателям к освоению программы допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Особенности программы – программа направлена на формирование компетенций, необходимых для профессиональной деятельности в сфере дошкольного воспитания

Разработчик(и): Обросова Елена Викторовна Преподаватель

Организация: государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Свердловской области "Ирбитский гуманитарный колледж"

Рассмотрено на заседании

Методического совета

Центра опережающей профессиональной подготовки

Протокол № \_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ Г.

Председатель \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

## Оглавление

1. Общая характеристика программы .....	4
1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы .....	4
1.2. Цели реализации программы .....	4
1.3. Требования к слушателям .....	4
1.4. Требования к результатам освоения программы .....	4
1.5. Форма документа.....	4
2. Учебный план .....	5
3. Календарный учебный график.....	6
4. Программы учебных модулей.....	7
5. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	8
5.1. Материально-техническое обеспечение .....	8
5.2. Кадровое обеспечение .....	8
5.3. Организация образовательного процесса .....	8
5.4. Информационное обеспечение обучения .....	8
6. Контроль и оценка результатов освоения программы .....	9
Бланк согласования программы.....	10
Фонд оценочных средств.....	11

## **1. Общая характеристика программы**

### **1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы**

Нормативно- правовую основу разработки программы составляют:  
Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (утвержден приказом Минтруда России от 18 октября 2013 г. № 544н).

### **1.2. Цели реализации программы**

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации направлена на совершенствование и (или) получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации по компетенции «Дошкольное воспитание».

### **1.3. Требования к слушателям**

Допускаются лица, имеющие или получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование. Медицинские ограничения регламентированы Перечнем медицинских противопоказаний Минздрава России.

### **1.4. Требования к результатам освоения программы**

Результатом освоения программы является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
-----	---

ПК 1.1	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий
ПК 2.1	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий
ПК 3.1	Обеспечивать охрану жизни и здоровья обучающихся во время образовательного процесса
ПК 4.1	Планировать, организовывать и проводить любую совместную (игровую) деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин.
ПК 5.1	Применять компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); создавать документы, интерактивные игры при помощи программ Microsoft Office и в программах SMART notebook и SMART table
ПК 6.1	Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить различные виды игр развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича
ПК 7.1	Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», планировать и корректировать образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).
ПК 8.1	Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить различные виды игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» в соответствии с режимом дня, перспективным планированием и т.д.; планировать и корректировать образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).

### 1.5. Форма документа

По результатам освоения программы выдается: Удостоверение о повышении квалификации

## 2. Учебный план

Наименование компонентов программы	Объем программы (академические часы)							
	Всего	В том числе с применением ДОТ и ЭО	Самостоятельная работа	Консультация	Нагрузка во взаимодействии с преподавателями			
					Теоретическое обучение	Практические и лабораторные работы	Практика (стажировка )	Промежуточная аттестация, форма
<b>Модуль 1</b> Актуальные требования рынка труда, современные технологии в профессиональной сфере	14	14			12			2, Зачёт
<b>Модуль 2</b> Общие вопросы по работе в статусе самозанятого	8	8			6			2, Зачёт
<b>Модуль 3</b> Требования охраны труда и техники безопасности	10	10			4	4		2, Зачёт
<b>Модуль 4</b> Планирование, организация и проведение настольно-	19	16			6	10		3, Зачёт



печатных игр – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»								
<b>Модуль 5</b> Планирование, организация и проведение дидактические интерактивные игры, разработанные в программе SMART notebook	19	19			6	10		3, Зачёт
<b>Модуль 6</b> Планирование, организация и проведение развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича	16	12			4	8		4, Зачёт
<b>Модуль 7</b> Планирование, организация и проведение «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки 3.Дьенеша»,	42	42			16	23		3, Зачёт

«Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»								
<b>Модуль 8</b> Планирование, организация и проведение игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»	10	10			2	6		2, Зачёт
<b>Итоговая аттестация</b>	6							Демонстрационный экзамен
<b>Итого по программе</b>	144	131						

### 3. Календарный учебный график

Компоненты программы	Вид учебной нагрузки	Временные параметры (недели)																					Всего
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
<b>Модуль 1</b> Актуальные требования рынка труда, современные технологии в профессиональной сфере	Занятия с применением ДОТ и ЭО	8	4																				12
	Промежуточная аттестация		2																				2
<b>Модуль 2</b> Общие вопросы по работе в статусе самозанятого	Занятия с применением ДОТ и ЭО			6																			6
	Промежуточная аттестация			2																			2
<b>Модуль 3</b> Требования охраны труда и техники безопасности	Занятия с применением ДОТ и ЭО				8																		8
	Промежуточная аттестация				2																		2
<b>Модуль 4</b> Планирование, организация и проведение настольно-печатных игр – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»	Занятия с применением ДОТ и ЭО				6	8	2																16
	Промежуточная аттестация					3																	3
<b>Модуль 5</b> Планирование, организация и проведение дидактические интерактивные игры, разработанные в программе SMART notebook	Занятия с применением ДОТ и ЭО					3	8	5															16
	Промежуточная аттестация							3															3



#### 4. Программы учебных модулей

##### 4.1. Модуль 1. Актуальные требования рынка труда, современные технологии в профессиональной сфере

Получение знаний по теме “Актуальные требования рынка труда, современные технологии в профессиональной сфере”

###### 4.1.1. Цели реализации модуля

Получить знания по теме “Актуальные требования рынка труда, современные технологии в профессиональной сфере”

###### 4.1.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 1.1	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий

В результате освоения модуля слушатель должен:

**- иметь практический опыт:**

Осуществляет профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий

**- знать:**

Возможности и критерии выбора программных средств для решения профессиональных и образовательных задач

**- уметь:**

Эффективно использовать современные информационные компьютерные средства и технологии для включения в учебный курс ресурсов разного вида, в том числе медиаресурсов

###### 4.1.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Региональные меры содействия занятости в том числе поиска работы, осуществления индивидуальной предпринимательской деятельности, работы в качестве самозанятого"	<b>Содержание:</b> Ознакомление с региональными мерами содействия занятости в том числе поиска работы, осуществления индивидуальной предпринимательской деятельности, работы в качестве самозанятого	4
	<i>Лекция</i> Региональные меры содействия занятости в том числе поиска работы, осуществления индивидуальной предпринимательской деятельности, работы в качестве самозанятого	4
Тема "Актуальная ситуация на региональном рынке труда"	<b>Содержание:</b> Ознакомление с актуальными ситуациями на региональном рынке труда	4
	<i>Лекция</i> Актуальная ситуация на региональном рынке труда	4
Тема "Современные технологии в профессиональной сфере, соответствующей компетенции"	<b>Содержание:</b> Ознакомление с современными технологиями в профессиональной сфере, соответствующей компетенции	4
	<i>Лекция</i> Современные технологии в профессиональной сфере, соответствующей компетенции	4
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Тест	2
<b>Итого:</b>		14

#### 4.1.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская - ФБ Дошкольное воспитание, ЦПДЭ	1 Бубен 2 Гимнастический коврик 3 Документ. камера

- |    |   |
|----|---|
| 4  | Интерактивная панель                                  |
| 5  | Канат   |
| 6  | Конструктор LEGO Education WeDo 2.0                   |
| 7  | Мышь компьютерная                                     |
| 8  | Мячи массажные с шипами                               |
| 9  | Мяч фитбол 75 см                                      |
| 10 | Напольная мобильная стойка для панелей LCD, НМС-PANEL |
| 11 | Ноутбук   |
| 12 | Обручи  |
| 13 | Палка гимнастическая                                  |
| 14 | Резиновый коврик с мелкими шипами                     |
| 15 | Стеллажи под настольно печатные игры и игрушки        |
| 16 | Стол  |
| 17 | Стул  |
| 18 | Флешка  |
| 19 | Цифровая лаборатория                                  |
| 1  | Microsoft Office                                      |
| 2  | ПО Adobe Reader                                       |
| 3  | ПО Браузер Safari                                     |
| 4  | Программное обеспечение SMART NoteBook 18.1           |

#### **4.1.5. Кадровое обеспечение**

В реализации программы участвуют преподаватели, имеющие сертификаты (сертифицированного эксперта, эксперта-мастера), свидетельства (эксперта с правом проведения региональных чемпионатов, с правом оценки демонстрационного экзамена)

#### **4.1.6. Организация образовательного процесса**

Занятия проводятся на базе мастерской по компетенции “Дошкольное образование” с использованием интерактивных, игровых технологий, современного

оборудования (цифровая STEAM лаборатория ). Слушателям оказывается консультативная помощь.

#### **4.1.7. Информационное обеспечение обучения**

Основная литература:

1. Бережнова Л.Р. Современные формы организации обучения дошкольников. Методическое пособие. Мурманск: МОИПКРОиК, 2018

#### **4.1.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля**

<b>Результат освоения программы</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>
ПК 1.1 Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий	Осуществляет профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий

Форма и вид аттестации по модулю:

Тест

#### **4.2. Модуль 2. Общие вопросы по работе в статусе самозанятого**

Получение знаний по теме “Общие вопросы по работе в статусе самозанятого”

##### **4.2.1. Цели реализации модуля**

Получить знания по теме “Общие вопросы по работе в статусе самозанятого”

##### **4.2.2. Требования к результатам освоения модуля**

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

<b>Код</b>	<b>Наименование профессиональной компетенции</b>
ПК 2.1	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий

В результате освоения модуля слушатель должен:

**- иметь практический опыт:**



Осуществляет профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий

**- знать:**

Возможности и критерии выбора программных средств для решения профессиональных и образовательных задач

**- уметь:**

Эффективно использовать современные информационные компьютерные средства и технологии для включения в учебный курс ресурсов разного вида, в том числе медиаресурсов

**4.2.3. Программа модуля**

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Регистрация в качестве самозанятого"	<b>Содержание:</b> Получение знаний по теме "Общие вопросы по работе в статусе самозанятого"	2
	<i>Лекция</i> Регистрация в качестве самозанятого	2
Тема "Налог на профессиональный доход – особый режим налогообложения для самозанятых граждан"	<b>Содержание:</b> Получение знаний по теме "Налог на профессиональный доход – особый режим налогообложения для самозанятых граждан"	2
	<i>Лекция</i> Налог на профессиональный доход – особый режим налогообложения для самозанятых граждан	2
Тема "Работа в качестве самозанятого"	<b>Содержание:</b> Получение знаний по теме "Работа в качестве самозанятого"	2
	<i>Лекция</i> Работа в качестве самозанятого	2
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Тест	2
<b>Итого:</b>		8

#### 4.2.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская - ФБ Дошкольное воспитание, ЦПДЭ	1 Бубен 2 Гимнастический коврик 3 Документ. камера 4 Интерактивная панель 5 Канат 6 Конструктор LEGO Education WeDo 2.0 7 Мышь компьютерная 8 Мячи массажные с шипами 9 Мяч фитбол 75 см 10 Напольная мобильная стойка для панелей LCD, HMC-PANEL 11 Ноутбук 12 Обручи 13 Палка гимнастическая 14 Резиновый коврик с мелкими шипами 15 Стеллажи под настольно печатные игры и игрушки 16 Стол 17 Стул 18 Флешка 19 Цифровая лаборатория  1 Microsoft Office 2 ПО Adobe Reader 3 ПО Браузер Safari 4 Программное обеспечение SMART NoteBook 18.1

#### 4.2.5. Кадровое обеспечение

В реализации программы участвуют преподаватели, имеющие сертификаты (сертифицированного эксперта, эксперта-мастера), свидетельства (эксперта с правом проведения региональных чемпионатов, с правом оценки

демонстрационного экзамена)

#### **4.2.6. Организация образовательного процесса**

Занятия проводятся на базе мастерской по компетенции “Преподавание в младших классах” с использованием интерактивных, игровых технологий, современного оборудования (цифровая STEAM лаборатория ). Слушателям оказывается консультативная помощь.

#### **4.2.7. Информационное обеспечение обучения**

Основная литература:

1. Пичугина Н.О. Дошкольная педагогика: конспект лекций / Н.О.Пичугина. - Ростов н/Д : Феникс, 2018. - 384 с

#### **4.2.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля**

<b>Результат освоения программы</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>
ПК 2.1 Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий	Осуществляет профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий

Форма и вид аттестации по модулю:

Тест

#### **4.3. Модуль 3. Требования охраны труда и техники безопасности**

Получение знаний по теме “Требования охраны труда и техники безопасности”

##### **4.3.1. Цели реализации модуля**

Получить знания по теме “Требования охраны труда и техники безопасности”

##### **4.3.2. Требования к результатам освоения модуля**

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
-----	---

В результате освоения модуля слушатель должен:

**- иметь практический опыт:**

Обеспечивает охрану жизни и здоровья обучающихся во время образовательного процесса

**- знать:**

Правила и требования техники безопасности в соответствии с ФГОС ДО

**- уметь:**

Применять правила и требования техники безопасности в соответствии с ФГОС ДО

### 4.3.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Требования охраны труда и техники безопасности"	<b>Содержание:</b> Общие положения и обучение по охране труда: – культура безопасного труда; – формирование культуры безопасного труда; – травматизм на производстве и в организациях; – вредные и опасные факторы и способы защиты от них; – знаки безопасности, используемые на рабочих местах экспертов для обозначения, присутствующих опасностей.	4
	<i>Лекция</i> Требования охраны труда и техники безопасности	4
Тема "Специфичные требования охраны труда, техники безопасности и окружающей среды по компетенции «Дошкольное воспитание»"	<b>Содержание:</b> Культура безопасного труда по компетенции «Дошкольного воспитания»: – инструкция по охране труда; – требования охраны труда в разных видах деятельности (работа с бумагой, картоном, ножницами, клеем; конструктором; интерактивным оборудованием и т.д.); – требования охраны труда в аварийных ситуациях; – требования охраны труда по окончанию работ.	4
	<i>Практическое занятие</i> Специфичные требования охраны труда, техники	4

	безопасности и окружающей среды по компетенции «Дошкольное воспитание»	
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Тест	2
<b>Итого:</b>		10

#### 4.3.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская - ФБ Дошкольное воспитание, ЦПДЭ	1 Бубен
	2 Гимнастический коврик
	3 Документ. камера
	4 Интерактивная панель
	5 Канат
	6 Конструктор LEGO Education WeDo 2.0
	7 Мышь компьютерная
	8 Мячи массажные с шипами
	9 Мяч футбол 75 см
	10 Напольная мобильная стойка для панелей LCD, НМС-PANEL
	11 Ноутбук
	12 Обручи
	13 Палка гимнастическая
	14 Резиновый коврик с мелкими шипами
	15 Стеллажи под настольно печатные игры и игрушки
	16 Стол
	17 Стул
	18 Флешка
	19 Цифровая лаборатория
1 Microsoft Office	
2 ПО Adobe Reader	
3 ПО Браузер Safari	
4 Программное обеспечение SMART NoteBook 18.1	

#### 4.3.5. Кадровое обеспечение

В реализации программы участвуют преподаватели, имеющие сертификаты (сертифицированного эксперта, эксперта-мастера), свидетельства (эксперта с правом проведения региональных чемпионатов, с правом оценки демонстрационного экзамена)

#### 4.3.6. Организация образовательного процесса

Занятия проводятся на базе мастерской по компетенции “Преподавание в младших классах” с использованием интерактивных, игровых технологий, современного оборудования (цифровая STEAM лаборатория ). Слушателям оказывается консультативная помощь.

#### 4.3.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Черткова Е. А. Компьютерные технологии обучения .. - М.:Издательство Юрайт. – 2019

#### 4.3.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 3.1 Обеспечивать охрану жизни и здоровья обучающихся во время образовательного процесса	Обеспечивает охрану жизни и здоровья обучающихся во время образовательного процесса

Форма и вид аттестации по модулю:

Тест

#### 4.4. Модуль 4. Планирование, организация и проведение настольно-печатных игр – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»

Получение знаний по теме “Планирование, организация и проведение настольно-

печатных игр – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»”

#### 4.4.1. Цели реализации модуля

Получить знания по теме “Планирование, организация и проведение настольно-печатных игр – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»”

#### 4.4.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 4.1	Планировать, организовывать и проводить любую совместную (игровую) деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин.

В результате освоения модуля слушатель должен:

**- иметь практический опыт:**

Планирует, организовывает и проводит любую совместную (игровую) деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин.

**- знать:**

виды игр (настольно-печатные игры – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»)

**- уметь:**

определять цели и задачи обучения, воспитания и развития личности в ходе проведения образовательной деятельности с использованием одного из представленных пособий (настольно-печатные игры – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»)

#### 4.4.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
-----------------------------------	--	-------------

1	2	3
Тема "Особенности планирования, организации и проведения настольно-печатных игр"	<b>Содержание:</b> Настольно-печатные игры – разновидность основной деятельности дошкольников, направленной на аналитический подход в решении игровой ситуации. – настольно-печатные игры – важная часть предметно-развивающей среды в ДОУ; – цели и задачи введения настольно-печатных игр в образовательный процесс ДОУ; – визуализация – один из принципов игровой деятельности; – картотека настольно-печатных игр для дошкольников; – работа в небольших группах (2-4 человека); – осознанность командной работы; – развитие самостоятельности и принятие решений.	6
	<i>Лекция</i> Особенности планирования, организации и проведения настольно-печатных игр	6
Тема "Характеристика и методика применения настольно-печатных игр – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»"	<b>Содержание:</b> Выбор игры с учетом особенностей возрастного развития ребенка – характеристика и этапы руководства игрой «Лабиринт»; – характеристика и этапы руководства игрой «Бродилки»; – характеристика и этапы руководства играми: «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино».	10
	<i>Практическое занятие</i> Характеристика и методика применения настольно-печатных игр – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»	10
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Разработка дидактической настольно-печатной игры	3
<b>Итого:</b>		19

#### 4.4.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская - ФБ Дошкольное воспитание, ЦПДЭ	1 Бубен
	2 Гимнастический коврик
	3 Документ. камера
	4 Интерактивная панель
	5 Канат
	6 Конструктор LEGO Education WeDo 2.0



- |  |
|--|
| 7 Мышь компьютерная                                      |
| 8 Мячи массажные с шипами                                |
| 9 Мяч футбол 75 см                                       |
| 10 Напольная мобильная стойка для панелей LCD, HMC-PANEL |
| 11 Ноутбук   |
| 12 Обручи  |
| 13 Палка гимнастическая                                  |
| 14 Резиновый коврик с мелкими шипами                     |
| 15 Стеллажи под настольно печатные игры и игрушки        |
| 16 Стол  |
| 17 Стул  |
| 18 Флешка  |
| 19 Цифровая лаборатория                                  |
| 1 Microsoft Office                                       |
| 2 ПО Adobe Reader  |
| 3 ПО Браузер Safari                                      |
| 4 Программное обеспечение SMART NoteBook 18.1            |

#### **4.4.5. Кадровое обеспечение**

В реализации программы участвуют преподаватели, имеющие сертификаты (сертифицированного эксперта, эксперта-мастера), свидетельства (эксперта с правом проведения региональных чемпионатов, с правом оценки демонстрационного экзамена)

#### **4.4.6. Организация образовательного процесса**

Занятия проводятся на базе мастерской по компетенции “Преподавание в младших классах” с использованием интерактивных, игровых технологий, современного оборудования (цифровая STEAM лаборатория ). Слушателям оказывается консультативная помощь.

#### 4.4.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография - М.: Педагогическое общество России, 2018. - 128 с.

#### 4.4.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 4.1 Планировать, организовывать и проводить любую совместную (игровую) деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин.	Планирует, организывает и проводит любую совместную (игровую) деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин.

Форма и вид аттестации по модулю:

Разработка дидактической настольно-печатной игры

#### 4.5. Модуль 5. Планирование, организация и проведение дидактические интерактивные игры, разработанные в программе SMART notebook

Получение знаний по теме “Планирование, организация и проведение дидактические интерактивные игры, разработанные в программе SMART notebook”

##### 4.5.1. Цели реализации модуля

Получить знания по теме “Планирование, организация и проведение дидактические интерактивные игры, разработанные в программе SMART notebook”

##### 4.5.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 5.1	Применять компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); создавать документы, интерактивные игры при помощи программ Microsoft Office и в программах SMART notebook и SMART table

В результате освоения модуля слушатель должен:

**- иметь практический опыт:**

Применяет компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); создает документы, интерактивные игры при помощи программ Microsoft Office и в программах SMART notebook и SMART table

**- знать:**

- возможности программ Microsoft Office; SMART notebook

**- уметь:**

- создавать документы при помощи программ Microsoft Office;
- создавать игры с правилами в программе SMART notebook;

#### 4.5.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Особенности планирования, организации и проведения дидактические интерактивные игры, разработанные в программе SMART notebook "	<b>Содержание:</b> Особенности применения программы SMART notebook. – основные характеристики программы SMART notebook; – функции документ-камеры; – особенности применения шаблонов SMART notebook для конструирования дидактических игр.	6
	<i>Лекция</i> Особенности планирования, организации и проведения дидактические интерактивные игры, разработанные в программе SMART notebook	6
Тема "Характеристика и методика применения дидактических интерактивных	<b>Содержание:</b> Разработка дидактических игр в программе SMART notebook – дидактические игры на классификацию; – дидактическая игра-«Бродилка»; –	10

игр, разработанных в программе SMART notebook"	дидактическая игра на соответствие; – дидактическая игра «Сложи узор»; – дидактическая игра «Крестики - нолики»; – дидактическая игра «Морской бой».	
	<i>Практическое занятие</i> Характеристика и методика применения дидактические интерактивные игры, разработанные в программе SMART notebook	10
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Разработка и проведение дидактической игры на ИКТ оборудовании	3
<b>Итого:</b>		19

#### 4.5.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская - ФБ Дошкольное воспитание, ЦПДЭ	1 Бубен
	2 Гимнастический коврик
	3 Документ. камера
	4 Интерактивная панель
	5 Канат
	6 Конструктор LEGO Education WeDo 2.0
	7 Мышь компьютерная
	8 Мячи массажные с шипами
	9 Мяч фитбол 75 см
	10 Напольная мобильная стойка для панелей LCD, HMC-PANEL
	11 Ноутбук
	12 Обручи
	13 Палка гимнастическая
	14 Резиновый коврик с мелкими шипами
	15 Стеллажи под настольно печатные игры и игрушки
	16 Стол
	17 Стул
	18 Флешка
	19 Цифровая лаборатория

	1 Microsoft Office 2 ПО Adobe Reader 3 ПО Браузер Safari 4 Программное обеспечение SMART NoteBook 18.1
--	---

#### 4.5.5. Кадровое обеспечение

В реализации программы участвуют преподаватели, имеющие сертификаты (сертифицированного эксперта, эксперта-мастера), свидетельства (эксперта с правом проведения региональных чемпионатов, с правом оценки демонстрационного экзамена)

#### 4.5.6. Организация образовательного процесса

Занятия проводятся на базе мастерской по компетенции “Преподавание в младших классах” с использованием интерактивных, игровых технологий, современного оборудования (цифровая STEAM лаборатория ). Слушателям оказывается консультативная помощь.

#### 4.5.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Струнина А.А. Формирование готовности будущих педагогов дошкольного образования к применению методов интерактивного обучения: Дис. канд. пед. наук. - М., 2020. - 181 с.

#### 4.5.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 5.1 Применять компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); создавать документы, интерактивные игры при помощи программ Microsoft Office и в программах SMART notebook и SMART table	Применяет компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); создавать документы, интерактивные игры при помощи программ Microsoft Office и в программах SMART notebook и SMART table

Форма и вид аттестации по модулю:

Разработка и проведение дидактической игры на ИКТ оборудовании

#### **4.6. Модуль 6. Планирование, организация и проведение развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес»**

**В.Воскобовича**

Получение знаний по теме “Планирование, организация и проведение развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича”

##### **4.6.1. Цели реализации модуля**

Получить знания по теме “Планирование, организация и проведение развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича”

##### **4.6.2. Требования к результатам освоения модуля**

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 6.1	Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить различные виды игр развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича

В результате освоения модуля слушатель должен:

**- иметь практический опыт:**

Определяет программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдает структурные компоненты игровой деятельности; организовывает руководство и проводит различные развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича

**- знать:**

развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича;

**- уметь:**

определять цели и задачи обучения, воспитания и развития личности в ходе проведения образовательной деятельности с использованием одного из представленных пособий развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича;

#### 4.6.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Особенности планирования, организации и проведения развивающих игр – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича"	<b>Содержание:</b> Характеристика и особенности руководства развивающими играми – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича. – задачи игровой технологии и их реализация с помощью развивающих игр; – перечень игровых материалов; – методика работы.	4
	<i>Лекция</i> Особенности планирования, организации и проведения развивающих игр – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича	4
Тема "Характеристика и методика применения развивающих игр – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича "	<b>Содержание:</b> Разработка сценариев игр с применением развивающих игр – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича – материалы для развития математических представлений, логики; – материалы для развития творческих способностей в процессе; – материалы для речевого развития детей дошкольного возраста; – разработка серии конспектов образовательной деятельности с использованием игровых материалов В. Воскобовича.	8
	<i>Практическое занятие</i> Характеристика и методика применения развивающих игр – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича	8

<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Разработка и проведение развивающей игры с "Коврографом-Ларчик" и развивающей средой "Фиолетовый лес" В.В. Воскобовича	4
<b>Итого:</b>		16

#### 4.6.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская - ФБ Дошкольное воспитание, ЦПДЭ	1 Бубен
	2 Гимнастический коврик
	3 Документ. камера
	4 Интерактивная панель
	5 Канат
	6 Конструктор LEGO Education WeDo 2.0
	7 Мышь компьютерная
	8 Мячи массажные с шипами
	9 Мяч фитбол 75 см
	10 Напольная мобильная стойка для панелей LCD, НМС-PANEL
	11 Ноутбук
	12 Обручи
	13 Палка гимнастическая
	14 Резиновый коврик с мелкими шипами
	15 Стеллажи под настольно печатные игры и игрушки
	16 Стол
	17 Стул
	18 Флешка
	19 Цифровая лаборатория
	1 Microsoft Office
2 ПО Adobe Reader	
3 ПО Браузер Safari	
4 Программное обеспечение SMART NoteBook 18.1	



#### 4.6.5. Кадровое обеспечение

В реализации программы участвуют преподаватели, имеющие сертификаты (сертифицированного эксперта, эксперта-мастера), свидетельства (эксперта с правом проведения региональных чемпионатов, с правом оценки демонстрационного экзамена)

#### 4.6.6. Организация образовательного процесса

Занятия проводятся на базе мастерской по компетенции “Дошкольное воспитание” с использованием интерактивных, игровых технологий, современного оборудования (цифровая STEAM лаборатория ). Слушателям оказывается консультативная помощь.

#### 4.6.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Внедрение игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича: региональный опыт : сборник методических материалов : в 3-х ч. / под ред. Л. В. Серых, О. А. Деминой, С. А. Пульной. – Белгород : ОГАОУ ДПО «БелИРО», 2021 – Ч. 1 – 288 с.

#### 4.6.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 6.1 Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить различные виды игр развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича	Определяет программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдает структурные компоненты игровой деятельности; организовывает руководство и проводит различные виды игр развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича

Форма и вид аттестации по модулю:

Разработка и проведение развивающей игры с "Коврографом-Ларчик" и

развивающей средой "Фиолетовый лес" В.В. Воскобовича

#### **4.7. Модуль 7. Планирование, организация и проведение «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»**

Получение знаний по теме “Планирование, организация и проведение «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»”

##### **4.7.1. Цели реализации модуля**

Получить знания по теме “Планирование, организация и проведение «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»”

##### **4.7.2. Требования к результатам освоения модуля**

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 7.1	Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», планировать и корректировать образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).

В результате освоения модуля слушатель должен:

##### **- иметь практический опыт:**

Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», планировать и корректировать образовательные,

развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).

**- знать:**

- виды игр «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»

**- уметь:**

- определять цели и задачи обучения, воспитания и развития личности в ходе проведения образовательной деятельности с использованием одного из представленных пособий «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»

#### 4.7.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Особенности планирования, организации и проведения «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша»"	<b>Содержание:</b> Характеристика и особенности руководства развивающими играми – Особенности планирования, организации и проведения «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша» – задачи игровой технологии и их реализация с помощью развивающих игр; – перечень игровых материалов; – методика работы.	4
	<i>Лекция</i> Характеристика и особенности руководства развивающими играми – Особенности планирования, организации и проведения «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша»	4
Тема "Характеристика и методика применения «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки	<b>Содержание:</b> Разработка сценариев игр с применением развивающих игр – «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша» – материалы для развития математических представлений, логики; – материалы для развития творческих способностей в процессе; – материалы для речевого развития	8

3.Дьенеша»"	детей дошкольного возраста; – разработка серии конспектов образовательной деятельности с использованием игровых материалов Дж.Кюизенера, «Блоки 3.Дьенеша»	
	<i>Практическое занятие</i> Характеристика и методика применения «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки 3.Дьенеша»	8
Тема "Особенности планирования, организации и проведения «Кубики Б.П. Никитина»"	<b>Содержание:</b> – задачи игровой технологии и их реализация с помощью развивающих игр; – перечень игровых материалов; – методика работы.	6
	<i>Лекция</i> Особенности планирования, организации и проведения «Кубики Б.П. Никитина»	6
Тема "Характеристика и методика применения «Кубики Б.П. Никитина»"	<b>Содержание:</b> Инструкция и описание развивающей методики, цели и задачи, виды и схемы – материалы для развития математических представлений, логики; – материалы для развития творческих способностей в процессе; – материалы для речевого развития детей дошкольного возраста; – разработка серии конспектов образовательной деятельности с использованием игровых материалов «Кубики Б.П. Никитина».	8
	<i>Практическое занятие</i> Характеристика и методика применения «Кубики Б.П. Никитина»	8
Тема "Особенности планирования, организации и проведения «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»"	<b>Содержание:</b> Характеристика и особенности руководства развивающими играми «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль» – задачи игровой технологии и их реализация с помощью развивающих игр; – перечень игровых материалов; – методика работы.	6
	<i>Лекция</i> Особенности планирования, организации и проведения «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»	6
Тема "Характеристика и методика применения развивающих игр «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»"	<b>Содержание:</b> Инструкция и описание развивающей методики, цели и задачи, виды и схемы развивающих игр «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль» – материалы для развития математических представлений, логики; – материалы для развития творческих способностей в процессе; – материалы для речевого развития детей дошкольного возраста; – разработка серии конспектов образовательной деятельности с использованием развивающих игр «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль».	7

	<i>Практическое занятие</i> Характеристика и методика применения «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль»	7
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Разработка и проведение развивающей игры с «Палочками Дж.Кюизенера», «Блоками З.Дьенеша», «Кубиками Б.П. Никитина», «Цветовым кодом», «Квадриллионом», «Магистралью»	3
<b>Итого:</b>		42

#### 4.7.4. Материально-техническое обеспечение

<b>Кабинет (лаборатория), мастерская</b>	<b>Оборудование и технические средства обучения</b>
Мастерская - ФБ Дошкольное воспитание, ЦПДЭ	1 Бубен
	2 Гимнастический коврик
	3 Документ. камера
	4 Интерактивная панель
	5 Канат
	6 Конструктор LEGO Education WeDo 2.0
	7 Мышь компьютерная
	8 Мячи массажные с шипами
	9 Мяч фитбол 75 см
	10 Напольная мобильная стойка для панелей LCD, НМС-PANEL
	11 Ноутбук
	12 Обручи
	13 Палка гимнастическая
	14 Резиновый коврик с мелкими шипами
	15 Стеллажи под настольно печатные игры и игрушки
	16 Стол
	17 Стул
	18 Флешка
	19 Цифровая лаборатория
	1 Microsoft Office

2 ПО Adobe Reader
3 ПО Браузер Safari
4 Программное обеспечение SMART NoteBook 18.1

#### 4.7.5. Кадровое обеспечение

В реализации программы участвуют преподаватели, имеющие сертификаты (сертифицированного эксперта, эксперта-мастера), свидетельства (эксперта с правом проведения региональных чемпионатов, с правом оценки демонстрационного экзамена)

#### 4.7.6. Организация образовательного процесса

Занятия проводятся на базе мастерской по компетенции “Дошкольное воспитание” с использованием интерактивных, игровых технологий, современного оборудования (цифровая STEAM лаборатория ). Слушателям оказывается консультативная помощь.

#### 4.7.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Веракса Н.Е. Игра - зона ближайшего развития ребенка. Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2011, № 1.

#### 4.7.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 7.1 Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», планировать и корректировать образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).	Определяет программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдает структурные компоненты игровой деятельности; организовывает руководство и проводит «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», планирует и корректирует образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).

Форма и вид аттестации по модулю:

Разработка и проведение развивающей игры с «Палочками Дж.Кюизенера», «Блоками З.Дьенеша», «Кубиками Б.П. Никитина», «Цветовым кодом», «Квадриллионом», «Магистралью»

#### **4.8. Модуль 8. Планирование, организация и проведение игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»**

Получение знаний по теме “Планирование, организация и проведение игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»”

##### **4.8.1. Цели реализации модуля**

Получить знания по теме “Планирование, организация и проведение игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»”

##### **4.8.2. Требования к результатам освоения модуля**

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 8.1	Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить различные виды игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» в соответствии с режимом дня, перспективным планированием и т.д.; планировать и корректировать образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).

В результате освоения модуля слушатель должен:

##### **- иметь практический опыт:**

Определяет программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдает структурные компоненты игровой деятельности; организовывает руководство и проводит различные виды игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» в соответствии с режимом дня,

перспективным планированием и т.д.; планирует и корректирует образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).

**- знать:**

- виды игр мини-робота Bee-Bot «Умная пчела»

**- уметь:**

- работать с различными пособиями мини-робота Bee-Bot «Умная пчела»
- составлять конспект непосредственно образовательной и/или совместной образовательной деятельности.

### 4.8.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Особенности планирования, организации и проведения игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»"	<b>Содержание:</b> Характеристика и особенности руководства игрой с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» – задачи игровой технологии и ее реализация с помощью мини-робота Bee-Bot «Умная пчела»; – методика работы.	2
	<i>Лекция</i> Особенности планирования, организации и проведения игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»	2
Тема "Характеристика и методика применения игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»"	<b>Содержание:</b> Разработка сценариев игр с применением мини-робота Bee-Bot «Умная пчела» – материалы для развития математических представлений, логики; – материалы для развития творческих способностей в процессе; – материалы для речевого развития детей дошкольного возраста; – разработка серии конспектов образовательной деятельности с мини-робота Bee-Bot «Умная пчела».	6



	<i>Практическое занятие</i> Характеристика и методика применения игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»	6
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Разработка и описание дидактической игры с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»	2
<b>Итого:</b>		10

#### 4.8.4. Материально-техническое обеспечение

<b>Кабинет (лаборатория), мастерская</b>	<b>Оборудование и технические средства обучения</b>
Мастерская - ФБ Преподавание в младших классах, ЦПДЭ	1 Акустическая система / Колонки
	2 Видеокамера, штатив для видеокамеры
	3 Губка магнитная для маркерных досок
	4 Документ. камера
	5 Интерактивная доска
	6 Комплект бумаги для доски 50 л
	7 Комплект учебников с 1 по 4 класс
	8 Компьютерная мышь
	9 Компьютер/Ноутбук (к МФУ, к таймеру)
	10 Конструктор LEGO Education WeDo 2.0
	11 Корзина для мусора
	12 Кулер
	13 Лабораторный комплекс (мини лаборатория)
	14 Магниты комплект 6 шт.
	15 МФУ
	16 Мышь компьютерная
	17 Набор готовых микропрепаратов
	18 Набор фломастеров для доски 4 шт. (красный, синий, зеленый, черный)
	19 Наушники со встроенным микрофоном
	20 Ноутбук
	21 Парты ученическая двухместная
	22 Парты ученическая одноместная

	23 Планшет для ученика / Система для голосования
	24 Пульт для презентаций
	25 Сетевой фильтр 220В, 5 м, 6 розеток
	26 Стеллажи с полками
	27 Стол ученический двухместный
	28 Стул
	29 Стул ученический
	30 Таймер (монитор или телевизор), мобильная стойка для таймера
	31 Умный пол
	32 Флешка
	33 Флипчарт
	34 Флипчарт магнитно-маркерный
	35 Флипчарт магнитно-маркерный 70x100 см на роликах
	36 Цифровая лаборатория для начальной школы
	37 Цифровой микроскоп ученика
	38 Цифровой микроскоп учителя
	1 Windows 7/10

#### **4.8.5. Кадровое обеспечение**

В реализации программы участвуют преподаватели, имеющие сертификаты (сертифицированного эксперта, эксперта-мастера), свидетельства (эксперта с правом проведения региональных чемпионатов, с правом оценки демонстрационного экзамена)

#### **4.8.6. Организация образовательного процесса**

Занятия проводятся на базе мастерской по компетенции “Дошкольное образование” с использованием интерактивных, игровых технологий, современного оборудования (цифровая STEAM лаборатория ). Слушателям оказывается консультативная помощь.

#### 4.8.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Баранникова Н. А. Программируемый мини-робот «Умная пчела». Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций Москва, 2019

#### 4.8.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 8.1 Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить различные виды игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» в соответствии с режимом дня, перспективным планированием и т.д.; планировать и корректировать образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).	Определяет программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдает структурные компоненты игровой деятельности; организовывает руководство и проводит различные виды игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» в соответствии с режимом дня, перспективным планированием и т.д.; планирует и корректирует образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).

Форма и вид аттестации по модулю:

Разработка и описание дидактической игры с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела»

## 5. Организационно-педагогические условия реализации программы

### 5.1. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская - ФБ Дошкольное воспитание, ЦПДЭ	1 Бубен 2 Гимнастический коврик 3 Документ. камера 4 Интерактивная панель 5 Канат 6 Конструктор LEGO Education WeDo 2.0 7 Мышь компьютерная 8 Мячи массажные с шипами 9 Мяч фитбол 75 см 10 Напольная мобильная стойка для панелей LCD, HMC-PANEL 11 Ноутбук 12 Обручи 13 Палка гимнастическая 14 Резиновый коврик с мелкими шипами 15 Стеллажи под настольно печатные игры и игрушки 16 Стол 17 Стул 18 Флешка 19 Цифровая лаборатория  1 Microsoft Office 2 ПО Adobe Reader 3 ПО Браузер Safari 4 Программное обеспечение SMART NoteBook 18.1
Мастерская - ФБ Преподавание в младших классах, ЦПДЭ	1 Акустическая система / Колонки

- 2 Видеокамера, штатив для видеокамеры
- 3 Губка магнитная для маркерных досок
- 4 Документ. камера
- 5 Интерактивная доска
- 6 Комплект бумаги для доски 50 л
- 7 Комплект учебников с 1 по 4 класс
- 8 Компьютерная мышь
- 9 Компьютер/Ноутбук (к МФУ, к таймеру)
- 10 Конструктор LEGO Education WeDo 2.0
- 11 Корзина для мусора
- 12 Кулер
- 13 Лабораторный комплекс (мини лаборатория)
- 14 Магниты комплект 6 шт.
- 15 МФУ
- 16 Мышь компьютерная
- 17 Набор готовых микропрепаратов
- 18 Набор фломастеров для доски 4 шт. (красный, синий, зеленый, черный)
- 19 Наушники со встроенным микрофоном
- 20 Ноутбук
- 21 Парты ученическая двухместная
- 22 Парты ученическая одноместная
- 23 Планшет для ученика / Система для голосования
- 24 Пульт для презентаций
- 25 Сетевой фильтр 220В, 5 м, 6 розеток
- 26 Стеллажи с полками
- 27 Стол ученический двухместный
- 28 Стул
- 29 Стул ученический
- 30 Таймер (монитор или телевизор), мобильная стойка для таймера
- 31 Умный пол

	32 Флешка
	33 Флипчарт
	34 Флипчарт магнитно-маркерный
	35 Флипчарт магнитно-маркерный 70x100 см на роликах
	36 Цифровая лаборатория для начальной школы
	37 Цифровой микроскоп ученика
	38 Цифровой микроскоп учителя
	1 Windows 7/10

## 5.2. Кадровое обеспечение

В реализации программы участвуют преподаватели, имеющие сертификаты (сертифицированного эксперта, эксперта-мастера), свидетельства (эксперта с правом проведения региональных чемпионатов, с правом оценки демонстрационного экзамена).

## 5.3. Организация образовательного процесса

Занятия проводятся на базе мастерской по компетенции “Дошкольное воспитание” с использованием интерактивных, игровых технологий, современного оборудования .

Предусмотрены следующие виды учебных занятий: лекции, вебинары, практические занятия, консультации.

В целях реализации компетентного подхода в образовательном процессе используются следующие активные и интерактивные формы проведения занятий: деловые и ролевые игры, анализ конкретных ситуаций проектное обучение, решение проблемной задачи и др. .Слушателям оказывается консультативная помощь.

#### 5.4. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Бережнова Л.Р. Современные формы организации обучения дошкольников. Методическое пособие. Мурманск: МОИПКРОиК, 2018
2. Пичугина Н.О. Дошкольная педагогика: конспект лекций / Н.О.Пичугина. - Ростов н/Д : Феникс, 2018. - 384 с
3. Черткова Е. А. Компьютерные технологии обучения .. - М.:Издательство Юрайт. – 2019
4. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография - М.: Педагогическое общество России, 2018. - 128 с.
5. Струнина А.А. Формирование готовности будущих педагогов дошкольного образования к применению методов интерактивного обучения: Дис. канд. пед. наук. - М., 2020. - 181 с.
6. Внедрение игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей раннего и дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича: региональный опыт : сборник методических материалов : в 3-х ч. / под ред. Л. В. Серых, О. А. Деминой, С. А. Пульной. – Белгород : ОГАОУ ДПО «БелИРО», 2021 – Ч. 1 – 288 с.
7. Веракса Н.Е. Игра - зона ближайшего развития ребенка. Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2011, № 1.
8. Баранникова Н. А. Программируемый мини-робот «Умная пчела». Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций Москва, 2019

## 6. Контроль и оценка результатов освоения программы

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 1.1 Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий	Осуществляет профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий
ПК 2.1 Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий	Осуществляет профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий
ПК 3.1 Обеспечивать охрану жизни и здоровья обучающихся во время образовательного процесса	Обеспечивает охрану жизни и здоровья обучающихся во время образовательного процесса
ПК 4.1 Планировать, организовывать и проводить любую совместную (игровую) деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин.	Планирует, организовывает и проводит любую совместную (игровую) деятельность с детьми в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин.
ПК 5.1 Применять компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); создавать документы, интерактивные игры при помощи программ Microsoft Office и в программах SMART notebook и SMART table	Применяет компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); создавать документы, интерактивные игры при помощи программ Microsoft Office и в программах SMART notebook и SMART table
ПК 6.1 Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить различные виды игр развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича	Определяет программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдает структурные компоненты игровой деятельности; организовывает руководство и проводит различные виды игр развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича
ПК 7.1 Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», планировать и корректировать образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).	Определяет программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдает структурные компоненты игровой деятельности; организовывает руководство и проводит «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль», планирует и корректирует образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).



<p>ПК 8.1 Определять программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдать структурные компоненты игровой деятельности; организовывать руководство и проводить различные виды игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» в соответствии с режимом дня, перспективным планированием и т.д.; планировать и корректировать образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).</p>	<p>Определяет программное содержание: образовательную, развивающую и воспитательную задачи игровой деятельности; соблюдает структурные компоненты игровой деятельности; организовывает руководство и проводит различные виды игр с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» в соответствии с режимом дня, перспективным планированием и т.д.; планирует и корректирует образовательные, развивающий (игровые) задачи (исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей; их запросов).</p>
---	---

#### Контроль и оценка результатов освоения программы:

Итоговая аттестация проводится в форме выполнения письменного задания. Итоговая аттестация проводится в соответствии с календарным планом-графиком проведения занятий и итоговой аттестации, составленным с учетом часовых поясов, в которых проживают слушатели программы повышения квалификации. Слушатель допускается к итоговой аттестации после изучения модулей в объеме, предусмотренном учебным планом программы повышения квалификации. Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в форме «зачет – незачет». Лицам, прошедшим обучение по данной программе и успешно сдавшим итоговую аттестацию, выдается удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

Критерии оценивания промежуточной аттестации:

1. Промежуточная аттестация производится в форме «зачет – незачет».
2. Слушатель получает зачет при выполнении задания текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестаций.
3. 3. Задания промежуточной и итоговой аттестаций оценивается следующим образом:

«зачет» – если слушателем выполнено задание в полном объеме и в отведенные сроки;

«на доработку» – если в задании имеются положения, которые требуют более детальной доработки, при этом задание сдано в отведенные сроки; при устранении слушателем замечаний ставится «зачет»;

«незачет» – если слушателем не выполнено задание и (или) имеются существенные недоработки, которые не были устранены в поставленные сроки.

Итоговая аттестация по программе: Демонстрационный экзамен, Разработка и проведение игровой деятельности с включением оборудования .

## Бланк согласования программы

Применение игровых технологий в обучении детей дошкольного возраста (СЗ)

Наименование организации заказчика	
ФИО и должность представителя заказчика	
Замечания	
Предложения	

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ Г.

**Фонд оценочных средств**

Приложение №

**Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации

по

ДПП программе повышения квалификации

(вид программы)

«Применение игровых технологий в обучении детей дошкольного  
возраста (СЗ)»

Ирбит, 2023

### **Задание для итоговой аттестации**

**Задание:** разработка и проведение игровой деятельности с включением одного оборудования из перечня:

- Палочки Кьюзенера;
- Блоки Дьенеша;
- Пособия В.В. Воскобовича;
- «Сложи узор» Никитина;
- Интерактивная панель (ПО smart Notebook или learningapps);

**Лимит времени на представление задания:** 15 минут

Для демонстрации необходимо подготовить технологическую карту по следующей структуре:

Тема:

Возрастная группа:

Образовательная(ые) область(и):

Дидактическая задача:

Игровая задача:

Правила игры:

Игровые действия (обучаем через пробный ход):

Оборудование:

Дид. материалы:

Результат игры (показатель уровня достижений детей, усвоения знаний)

### этапы руководства:

<b>Этап</b>	<b>Методы, приемы руководства</b>	<b>Деятельность педагога</b>	<b>Деятельность детей</b>	<b>Планируемые результаты</b>
<b>1.Подготовительный</b>				
<b>2.Обучающий</b>				
<b>3. Этап самостоятельности и развития творчества в игре</b>				

На выполнение тестовых заданий отводится 165 минут.

Помещение: мастерская по компетенции «Дошкольное воспитание »

Оборудование: компьютеры, интерактивная панель

## **Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации

по модулю: «Актуальные требования рынка труда, современные технологии в профессиональной сфере»

Ирбит, 2023

## **Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации

по модулю: «Общие вопросы по работе в статусе самозанятого»

Ирбит, 2023



## **Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации

по модулю: «Требования охраны труда и техники безопасности»

Ирбит, 2023

## **Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации

по модулю: «Планирование, организация и проведение настольно-печатных игр – «Лабиринт», «Бродилки», «Пазлы», «Мозаика», «Лото», «Домино»»

Ирбит, 2023

## **Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации

по модулю: «Планирование, организация и проведение дидактические интерактивные игры,  
разработанные в программе SMART notebook»

Ирбит, 2023

**Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации

по модулю: «Планирование, организация и проведение развивающие игры – «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича»

Ирбит, 2023

## **Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации

по модулю: «Планирование, организация и проведение «Палочки Дж.Кюизенера»,  
«Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион»,  
«Магистраль»

Ирбит, 2023

**Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации

по модулю: «Планирование, организация и проведение игр с мини-роботом Bee-Bot  
«Умная пчела»

Ирбит, 2023

**Комплект оценочных средствКомплект оценочных средствКомплект  
оценочных средствКомплект оценочных средствКомплект оценочных средств**

### **Задание**

**Разработка и описание дидактической игры с мини-роботом Bee-Bot «Умная пчела» в технологической карте, её проведение:** определение задач (дидактической и игровой), правил игры и игровых действий; определение типа, содержания и хода дидактической игры.

На выполнение задания отводится 90 минут.

Помещение: мастерская по компетенции «Дошкольное воспитание»

Оборудование: компьютеры, интерактивная панель

### **Технологическая карта дидактической игры**

**Тема:**

**Возрастная категория:**

**Цель игры:**

**Задачи:**

**Игровая:**

**Дидактическая:**

**Игровые действия:**

**Правила игры:**

**Результат игры (подведения итогов):**

**Ход:**

№	Этапы, продолжительность	Задачи этапа	Деятельность педагога	Методы, формы, приемы	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
1.	Организационно – мотивационный этап					
2.	Формулировка правил игры, выбор игрока					
3.	Задания игры					
4.	Заключительный этап					

### **Задание**

**Разработка и описание развивающей игры «Палочки Дж.Кюизенера», «Блоки З.Дьенеша», «Кубики Б.П. Никитина», «Цветовой код», «Квадриллион», «Магистраль» в технологической карте, её проведение: определение задач (дидактической и игровой), правил игры и игровых действий; определение типа, содержания и хода дидактической игры.**



На выполнение задания отводится 90 минут.

Помещение: мастерская по компетенции «Дошкольное воспитание»

Оборудование: компьютеры, интерактивная панель

### Технологическая карта дидактической игры

**Тема:**

**Возрастная категория:**

**Цель игры:**

**Задачи:**

**Игровая:**

**Дидактическая:**

**Игровые действия:**

**Правила игры:**

**Результат игры (подведения итогов):**

**Ход:**

№	Этапы, продолжительность	Задачи и этапа	Деятельность педагога	Методы, формы, приемы	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
1.	Организационно – мотивационный этап					
2.	Формулировка правил игры, выбор игрока					

3.	Задания игры					
4.	Заключительный этап					

### **Задание**

Разработка и описание развивающей игры «Коврограф-Ларчик», развивающая среда «Фиолетовый лес» В.Воскобовича» в технологической карте, её проведение: определение задач (дидактической и игровой), правил игры и игровых действий; определение типа, содержания и хода дидактической игры.

На выполнение задания отводится 90 минут.

Помещение: мастерская по компетенции «Дошкольное воспитание»

Оборудование: компьютеры, интерактивная панель

### **Технологическая карта дидактической игры**

**Тема:**

**Возрастная категория:**

**Цель игры:**

**Задачи:**

**Игровая:**

**Дидактическая:**

**Игровые действия:**

**Правила игры:**

**Результат игры (подведения итогов):**

**Ход:**

№	Этапы, продолжительность	Задачи и этапы	Деятельность педагога	Методы, формы, приемы	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
1.	Организационно – мотивационный этап					
2.	Формулировка правил игры, выбор игрока					
3.	Задания игры					
4.	Заключительный этап					

## **Задание**

Разработка и описание дидактической игры на ИКТ оборудовании в технологической карте, её проведение: определение задач (дидактической и игровой), правил игры и игровых действий; определение типа, содержания и хода дидактической игры.

На выполнение тестовых заданий отводится 90 минут.

Помещение: мастерская по компетенции «Дошкольное воспитание»

Оборудование: компьютеры, интерактивная панель

### **Технологическая карта дидактической игры**

**Тема:**

**Возрастная категория:**

**Цель игры:**

**Задачи:**

**Игровая:**

**Дидактическая:**

**Игровые действия:**

**Правила игры:**

**Результат игры (подведения итогов):**

**Ход:**

№	Этапы, продолжительность	Задачи и этапы	Деятельность педагога	Методы, формы, приемы	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
---	--------------------------	----------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------------------	------------------------

1.	Организационно – мотивационный этап					
2.	Формулировка правил игры, выбор игрока					
3.	Задания игры					
4.	Заключительный этап					

### **Задание**

Разработка и описание дидактической настольно-печатной игры в технологической карте, её проведение: определение задач (дидактической и игровой), правил игры и игровых действий; определение типа, содержания и хода дидактической игры.

На выполнение тестовых заданий отводится 90 минут.

За каждое правильно выполненное задание Вы получите 1 балл.

Помещение: мастерская по компетенции «Дошкольное воспитание »

Оборудование: компьютеры, интерактивная панель

## Технологическая карта дидактической игры

**Тема:**

**Возрастная категория:**

**Цель игры:**

**Задачи:**

**Игровая:**

**Дидактическая:**

**Игровые действия:**

**Правила игры:**

**Результат игры (подведения итогов):**

**Ход:**

№	Этапы, продолжительность	Задачи этапа	Деятельность педагога	Методы, формы, приемы	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
1.	Организационно – мотивационный этап					
2.	Формулировка правил игры, выбор игрока					
3.	Задания игры					
4.	Заключительный этап					

## Комплект оценочных средств

### *Задание.*

Перед Вами набор тестовых заданий, состоящий из 10 вопросов. Из них 10 вопросов предполагают один верный вариант ответа.

На выполнение тестовых заданий отводится 45 минут.

За каждое правильно выполненное задание Вы получите 1 балл.

### **Выберите правильный ответ:**

1. За сколько времени работник должен предупредить работодателя об увольнении?

а) за два месяца;

б) за две недели;

в) за три дня.

2. Коллективный договор регулирует отношения складывающиеся между:

а) работниками и работодателем;

б) профсоюзным органом и работодателем;

в) профсоюзным органом и работниками.

3. Укажите установленные сроки ежегодного основного удлиненного оплачиваемого отпуска педагогическим работникам:

а) 42 календарных дня;

б) 56 календарных дней;

в) 28 календарных дней.

**4.** Укажите, к какой ответственности будет привлечен работник, который нарушил правила внутреннего трудового распорядка:

а) административная;

б) уголовной;

в) дисциплинарной.

**5.** Какова периодичность проведения обучения по охране труда и проверке требований руководителей и специалистов образовательных учреждений:

а) один раз в 3 года;

б) один раз в год;

в) один раз в 5 лет.

**6.** В течение какого времени проводится расследование несчастных случаев на производстве категории тяжелых:

а) в течение 3-х дней;

б) в течение 10 дней;

в) в течение 15 дней.

**7.** Сколько времени подлежат хранению в архиве учреждения акты формы Н-1, Н-2:

а) 25 лет;

б) 45 лет;

в) 75 лет.

**8.** Кто выносит окончательное решение по квалификации несчастных случаев на производстве с потерей трудоспособности:



- а) работодатель;
- б) комиссия по расследованию;
- в) государственный инспектор по охране труда.

**9.** К какому классу по степени вредности и опасности относятся такие условия труда: освещенность рабочего места:

- а) вредные условия труда;
- б) допустимые условия труда;
- в) оптимальные условия труда.

**10.** Какими средствами безопасно проводить ликвидацию пожара в электроустановках:

- а) углекислотным огнетушителем;
- б) порошковым огнетушителем;
- в) песком.

Помещение: мастерская по компетенции «Дошкольное воспитание»

Оборудование: компьютер, бумага, ручки.

Комплект оценочных средств

### ***Задание.***

Перед Вами набор тестовых заданий, состоящий из 10 вопросов. Все вопросы предполагают 1 вариант ответа.

На выполнение тестовых заданий отводится 45 минут.

За каждое правильно выполненное задание Вы получите 1 балл.

#### **1. Кто такие самозанятые?**

*Варианты ответов*

- Это физические лица, получающие доход от выполнения работ, оказания услуг и платящие налог на профессиональный доход
- Это физические лица, получающие доход от выполнения работ, оказания услуг
- Это обычные граждане, которые декларируют свой годовой доход по форме 3-НДФЛ и платит с него налог по ставке 13%
- Другое

#### **2. Самозанятым может стать любой гражданин РФ, начиная с 14 лет?**

*Варианты ответов*

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

**3. Какой деятельностью могут заниматься самозанятые?**

*Варианты ответов*

- Любой деятельностью
- Любой деятельностью, не связанной с наймом лиц на работу (трудоустройством) и продажами как таковыми
- Любой деятельностью, связанной с наймом лиц на работу (трудоустройством)

**4. Можно ли совмещать самозанятость с работой по трудовому договору?**

*Варианты ответов*

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

**5. Необходима ли регистрация самозанятых в Федеральной налоговой службе?**

*Варианты ответов*

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

**6. Каким может быть максимальный годовой доход самозанятого гражданина?**

*Варианты ответов*

- До 2,4 миллиона рублей
- До 5,6 миллионов рублей
- Доход не ограничен
- Затрудняюсь ответить
- Другое

**7. Какова ставка налога для самозанятых физических лиц?**

*Варианты ответов*

- 4%
- 13%
- 20%
- Затрудняюсь ответить
- Другое

**8. Необходимо ли самозанятому платить фиксированные взносы на пенсионное страхование?**

*Варианты ответов*

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

**9. Необходимо ли самозанятому сдавать отчеты и декларацию о доходах?**

*Варианты ответов*

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

**10. Необходимо ли самозанятому иметь онлайн-кассу для ведения бизнеса?**

*Варианты ответов*

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

Помещение: мастерская по компетенции «Дошкольное воспитание»

Оборудование: компьютер, бумага, ручки.

### **Комплект оценочных средств**

#### ***Задание.***

Перед Вами набор тестовых заданий, состоящий из 5 вопросов. Из них 4 вопроса предполагают три верных варианта ответа, и 1 вопрос предполагает развернутый ответ.

На выполнение тестовых заданий отводится 45 минут.  
За каждое правильно выполненное задание Вы получите 1 балл.

**Задание 1.** В ходе дискуссии было выражено мнение о том, что некоторые социальные группы, в отличие от других групп, несут непропорционально тяжелое бремя безработицы. Используя обществоведческие знания и факты общественной жизни, назовите три такие группы и объясните причины уязвимого положения каждой из них на рынке труда.

#### **Задание 2.**

Назовите условия повышения производительности труда работника. Запишите цифры, под которыми они указаны.

- 1) повышение квалификации
- 2) степень государственного регулирования
- 3) внедрение достижений науки и техники
- 4) разделение труда
- 5) повышение заработной платы
- 6) монотонный характер практической деятельности

**Задание 3.** Надежде 40 лет, она домохозяйка Женщина поддерживает порядок в доме, заботится о муже, работающем на крупном предприятии. К каким категориям населения можно отнести Надежду? Выберите из предложенного списка нужные позиции и запишите цифры в порядке возрастания, под которыми они указаны.

- 1) трудоспособные
- 2) частично занятые
- 3) не включаемые в численность рабочей силы
- 4) отчаявшиеся найти работу
- 5) временно безработные
- б) занятые

**Задание 4.** У Надежды сын-дошкольник, и она по согласованию с руководством предприятия занята на производстве неполный рабочий день, Какие еще категории, помимо частично занятых, включаются в численность рабочей силы страны? Запишите цифры в порядке возрастания, под которыми указаны такие категории.

- 1) домохозяйки
- 2) работающие по гибкому графику
- 3) не имеющие работы, но активно ее ищущие
- 4) отбывающие срок заключения в тюрьмах
- 5) рантье, живущие на проценты по депозитам
- б) находящиеся в очередном отпуске

**Задание 5.** В секторе производства легковых автомобилей выросла номинальная заработная плата. Что из приведенного в списке могло вызвать ее повышение? Цифры укажите в порядке возрастания.

1) законодательное увеличение минимального размера оплаты труда

2) увеличение спроса на легковые автомобили и рост их продаж

3) увеличение предложения на рынке

труда работников автомобильной промышленности

4) закрытие в стране нескольких предприятий по производству автомобилей

5) повышение Центральным банком ключевой ставки

6) рост инфляции

Помещение: мастерская по компетенции «Преподавание в младших классах»

Оборудование: компьютер, бумага, ручки.