

Общество с ограниченной ответственностью
«Центр онлайн-обучения Нетология-групп»

«Утверждаю»

Генеральный директор

Спиридонов М.Ю.

«23» августа 2019 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
«ОБУЧЕНИЕ ПРОГРАММИРОВАНИЮ НА SCRATCH»

Москва,
2019

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы.

Целью реализации программы повышения квалификации “Обучение программированию на Scratch” является совершенствование компетенций, необходимых для профессиональной педагогической деятельности в сфере начального общего, среднего общего образования и преподавания Информатики и Информационно-коммуникационных технологий.

Программа разработана на основе профессиональных стандартов: Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель), утвержденного Приказом Минтруда России № 544н от 18 октября 2013 г., Педагог дополнительного образования детей и взрослых, утвержденного Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. N.613н

Программа разработана на основе требований ФГОС: Начальное общее образование (1 - 4 кл.) , Приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 N 373

1.2. Планируемые результаты обучения

Слушатели, прошедшие обучение по программе повышения квалификации “Обучение программированию на Scratch” должны знать:

- теорию обучения основных образовательных программ для обучающихся;
- методы диагностики уровня освоения детьми содержания учебных программ с помощью стандартных предметных заданий, внося (совместно с методистами) необходимые изменения в построение образовательной деятельности
- Методы организации индивидуальной и совместной деятельности обучающихся, основанную на применении развивающих образовательных программ
- Учебные ситуации, благоприятные для развития личности и способностей ребенка
- образовательные программы по учебному предмету в соответствии с требованиями образовательных стандартов
- возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета

Уметь:

- реализовывать образовательные программы по учебному предмету в соответствии с требованиями образовательных стандартов;

- использовать знание различных теорий обучения, воспитания и развития, основных образовательных программ для обучающихся;
- проводить диагностику уровня освоения детьми содержания учебных программ с помощью стандартных предметных заданий, внося (совместно с методистами) необходимые изменения в построение образовательной деятельности;
- организовывать индивидуальную и совместную образовательную деятельность обучающихся, основанную на применении развивающих образовательных программ;
- выстраивать развивающие учебные ситуации, благоприятные для развития личности и способностей ребенка;
- реализовывать образовательные программы по учебному предмету в соответствии с требованиями образовательных стандартов;
- использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета .

1.3. Категория слушателей

К освоению программы допускаются лица, имеющие или получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование по профилю образование и преподавание Информатики и Информационно-коммуникационных технологий или программирование.

1.4. Трудоемкость обучения

Объем образовательной программы - 36 академических часов

1.5. Форма обучения

Форма обучения заочная с использование дистанционных образовательных технологий.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Обучение программированию на Scratch»

№	Наименование тем	Общая трудоемкость, ч	Лекции	Практика	Форма контроля
1.	Знакомство со Scratch, установка, основные возможности.	3	2	1	Тест
2.	Код: движение, анимация, управление, операторы	4	2	2	Тест
3.	Сенсоры, Перо, события, переменные, фон	3	2	1	Тест
4.	Взаимодействие с Lego	4	2	2	Тест
5.	Игра как форма обучения	3	2	1	Тест
6.	Создание игр в Scratch	4	2	2	Тест
7.	Подходы к созданию игр, проектная работа	3	2	1	Тест
8.	Ответы на вопросы, проверка ДЗ	4	2	2	Тест
	Итоговая аттестация	8	-	-	Зачет
	Итого:	36	16	20	