

Название программы :STEAM технологии в условиях цифровизации образования

Цель программы подготовка специалистов для нового вида профессиональной деятельности в условиях цифровизации образования.

Программа разработана с учетом профессионального(ых) стандарта(ов) (квалификационных требований): приказ от 18 октября 2013 г. № 544н об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)».

Форма освоения программы очно-заочная с использованием дистанционных образовательных технологий

В ходе освоения дополнительной профессиональной программы повышения квалификации у слушателей формируются навыки 21 века: навыки коммуникации и сотрудничества, навыки работы с информационными ресурсами и др.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов, модулей	Трудоемкость					Промежуточная и итоговая аттестация	Коды формируемых профессиональных (ПК)
		Всего, час	Аудиторные занятия, в том числе		Самостоятельная работа			
			Теоретические занятия	Практические занятия	СРС, час	В том числе с использованием ДОТ		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Инвариантная часть							
	Модуль 1. Особенности использования STEAM-технологий в условиях цифровизации образования	54	2	30	22	20	тест	
1.1	Введение. Входное тестирование.	2		2				ПК 1.2
1.2	Тема 1. Основы законодательства Российской Федерации в области STEAM образования	6	2	2	2	2		ПК 1.1 ПК 1.2
1.3	Тема 2. Психолого-педагогические аспекты использования STEAM-технологий в образовательном процессе	8		4	4	4		ПК 1.1 ПК 1.2

1.4	Тема 3.Использование современных дистанционных steam-технологий в образовательной деятельности школы	16		8	8	8		ПК 1.1
1.5	Тема 4. Основы конструирования дистанционных курсов на бесплатных платформах	12		6	6	6		ПК 1.1
1.6	Тема 5. Использование STEAM-технологий для разработки оценочных средств обучения в условиях цифровизации образования	10		6	4	4		ПК 1.1 ПК 1.2
Вариативная часть								
Модуль 2. Реализация дистанционного обучения посредством Steam-технологий		40	2	20	18	18	тест	
2.1	Тема 6	8	2	2	4	4		ПК 1.2
	2.1.2	Обзор образовательных робототехнических платформ и комплексов	8		2	4	4	
	2.1.3	Программирование в визуальной событийно-ориентированной среде SCRATCH	8	2	2	4	4	
2.2	Тема 7	32		16	16	16		ПК 1.1
	2.2.1	Разработка образовательного дистанционного контента	32		16	16	16	
	2.2.2	STEAM-технология как средство развития интеллектуальных способностей и вовлечение в научно-техническое творчество школьников	32		16	16	16	
Вариативная часть								
3.1	Стажировка	12			12	12		ПК 1.1 ПК 1.2
Модуль 4. Итоговая аттестация (инвариантный)		2					Тест (защита проекта)	
4.1	Итоговая аттестация	2					2	ПК 1.1 ПК 1.2
ВСЕГО		108	4	50		52	2	

В структуру дополнительной профессиональной программы интегрированы массовые открытые онлайн курсы, которые позволяют расширить возможности курса за счет возможностей этих образовательных ресурсов и индивидуализации личной образовательной траектории слушателей.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 6 групп

Дат ы № груп -пы	ноябрь					декабрь								Даты стажировок	Дата итоговой аттестации	
	26	27	28	30	1-3	4	5-6	7-8	9-11	12	14-15	16-17	18-19			21-22
1															16.12.20 22.12.20	26.12.20
2															19.12.20 22.12.20	26.12.20
3															19.12.20 22.12.20	26.12.20
4															19.12.20 22.12.20	26.12.20
5															19.12.20 22.12.20	26.12.20
6															19.12.20 22.12.20	26.12.20

Условные обозначения



Учебные занятия на платформе ZOOM



самостоятельная работа с использованием ДОТ

Учебные занятия проводятся в течение 1 месяца 5 раз в неделю

4-6 часов в день