



Пирейский государственный университет г. Афины, Греция

<http://www.etopa.gr/index.php/downloads/new-technologies-russian/?lang=ru>

Курс повышения квалификации

"Игровые технологии и игропедагогика"

Начало и темп прохождения курса - индивидуальные.

Программа курса:

Курс «Игровые технологии в образовании. XXI век» рассчитан на русскоязычных педагогов, работающих в системе дошкольного, среднего, семейного, дополнительного, вузовского и пост-вузовского образования в системе «образование длиною в жизнь». Кроме того, прохождение данного курса рекомендуется логопедам, психологам, работникам социальной сферы и родителям.

В рамках курса НЕ будут рассматриваться компьютерные игры, стратегические игры и дидактические игры, театр (и др. типы сценарных игровых действий) а также игропрактики, не относящиеся к контексту «образование».

Курс проводится в режиме онлайн. После оплаты обучения слушатели получают доступ к аудио- и видео-записям лекций и практических занятий, контакты лектора для индивидуальных консультаций и материалы для самостоятельных занятий. Особенностью курса является возможность его начала в любое время и индивидуального темпа работы каждого слушателя. Объем курса: 120 часов (40 ч. лекций и практических занятий и 80 ч. самостоятельной работы).

Каждый слушатель имеет возможность получения индивидуальных консультаций лектора в объеме 10 академических часов (2 часа по каждому блоку).

Язык обучения: русский.

Слушатели получают материалы курса, включающие:

— презентации (pdf)

— раздаточный материал для практических и самостоятельных занятий (3 книги «Сказкотеки»/ П, Э, Я; «Календарь-портфолио дошкольника»; ментальные карты, интеллект-карты, интерактивные плакаты из «Сказкотеки») (pdf)

— электронные варианты (pdf) модульных игр игротеки «Дети мира» (15 игр)

По завершении курса каждый слушатель сдает проект или работу реферативного типа (по согласованию с лектором, варианты см. ниже).

Слушатели, сдавшие итоговые работы, получают международный (Россия-Греция) вузовский сертификат повышения квалификации (в зависимости от избранного типа итоговой работы – участника курса, игропрактика или игротехнолога).

Курс состоит из 5 основных блоков:

1. I. Образование длиною в жизнь как ответ на вызовы XXI века.

1.1. Постановка проблемы. Инновации в образовании длиною в жизнь. Специфика личности ученика и педагога в образовании INTER (2 ч.)

1.2. Индивидуализация vs. дегуманитаризация образовательного процесса. Индивидуальный образовательный маршрут: портфолио ученика и портфолио педагога. (3 ч.)

1.3. Компетентностный подход и надпредметное отслеживание развития ребенка. Отказ от оценок и контрольной функции педагога и родителя. Технология наблюдения и саморефлексии в игре «Календарь-портфолио дошкольника». (2 ч.)

1.4. Технология «перспективного чтения» как основа INTER-образования XXI века («Сказкотека»). Работа в технологии «Истории в 6-ти словах». (2 ч.)

1.5. Медиа-компетенция как основная инструментальная составляющая межкультурной коммуникативной компетенции XXI века. Технология перспективного чтения при обращении к мультипликации (м/ф «Контакт», 1978, реж. В. Тарасов) (2 ч.)

Самостоятельная работа: Варианты (выполнить 1 из 4):

1) Освоение представленного в раздатке к курсу «Календаря-портфолио дошкольника» и создание «карт» движения по «Календарю-портфолио» педагога, родителя и ученика.

2) Создание 5 листов в технологии «Календаря-портфолио дошкольника» по своему предметному направлению для своей целевой аудитории.

3) Освоение представленной в раздатке к курсу книги «Сказкотеки» и написание краткой педагогической рецензии на нее.

4) Работа с учениками в технологии «Истории в 6-ти словах» (модуль по выбору учеников).

1. II. Специфика работы в поликультурной и многоязычной образовательной среде.

2.1. Смешанные аудитории (разноуровневые и разновозрастные классы и группы) и работа в них. Технология перевернутого класса и обеспечивающие ее инструменты. Ментальные карты, интеллект-карты, интерактивные плакаты. (2 ч.)

2.2. Проектирование как ответ на вызовы XXI века. Мини-проекты на занятии и вне его. (4 ч.)

2.3. Организация модульного мобильного образовательного пространства. Технология «говорящих стен» и «умного пола». (2 ч.)

Самостоятельная работа: Выполнить ВСЁ:

1) Анализ участником своей целевой аудитории (группы, класса) на наличие поликультурной составляющей: проект «Откуда родом моя школа/мой класс/моя группа?» (описания проекта – у лектора курса получить индивидуально, по скайпу).

2) Составление интеллект-карты, ментальной карты и интерактивного плаката по выбранной участником и утвержденной лектором теме.

3) Предложения по оформлению «умного пола» по месту работы участника (оптимально – с фотографиями внедрения).

III. Что есть «игра»?

3.1. История и теория игровой деятельности с античности до наших дней. (2 ч.)

3.2. Особенности игровой деятельности. Геймификация и образовательная игра в ситуации INTER-образования XXI века. Игра и проект, игра и эксперимент, игра и исследование. Игра и творчество. (4 ч.)

3.3. Анализ игр, предлагаемых в системе образования. Параметры возможного оценивания и их интерпретация. Являются ли дидактические игры играми? Ресурсы, открытые для создания новых авторских игр. (1 ч.)

Самостоятельная работа: Выполнить ВСЁ:

1) Реферирование: Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта). — Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. — 176 с. (http://pedlib.ru/Books/7/0030/7_0030-1.shtml)

2) Формулировка: что есть игра? Оценка игр, избранных участниками или предложенных авторами курса в вебинаре 3.3

1. IV. Деклиширование и дестереотипизация мышления как основа игровой деятельности для взрослых.

4.1. Креативность как основа реализации игровой деятельности. Тренажер «Креативатор» — история создания и основы функционирования. (1 ч.)

4.2. Брейнрайтинг как технология и инструменты эффективного управления (2ч.)

Самостоятельная работа: Выполнить ВСЁ:

1) Индивидуальная работа участников с тренажером «Креативатор». Консультационная поддержка авторов курса в онлайн-режиме (скайп). (40 ч.)

2) Примеры реализации участниками курса заданий и проектов (опросов и пр.) «Креативатора» с использованием технологии «Креативатора» (скрин-шоты, фотографии, короткие видео).

1. V. Мир как игра. Проектный блок!

Игры в образовательном интерактивном пространстве. Игра в музее. Игры при онлайн-обучении (индивидуальном и групповом). Игра в дороге. Игра на природе. — Создание портфолио игр всеми участниками курса. (12 ч.)

Процесс создания:

1) Сбор участниками (индивидуально, у себя в городе/регионе/стране) визуального материала, отвечающего выбранной и согласованной с лектором тематике (выбор направления работы каждым участником и утверждение его лектором курса; направления – музей, онлайн-обучение, путешествие, природа).

2) Подготовка презентации каждым участником по своей подтеме (не менее 5 и не более 10 содержательных слайдов с соотв. 5-10 образцами по заданной подтеме и их текстовым комментированием – что, где снято, для чего, как и кем используется...). Дизайн презентации – общий для всех участников (присылается лектором)!

3) Сдача презентаций лектору по файлообменнику <https://www.failiem.lv/> в формате pptx (НЕ pdf!).

Для получения сертификата обязательным является как выполнение самостоятельных работ из списка выше, так и выполнение итоговой аттестационной работы.

Стоимость курса: 150 евро

Стоимость почтовой пересылки оригинала сертификата не включена в стоимость курса и уточняется в зависимости от страны проживания получателя сертификата.

Контакты лектора (по вопросам содержания): ekoudrjajtseva@yahoo.de, skype - ekoudrjajtseva1

Контакты координатора:
Элени greekbrands@mail.ru , +30697718347

Леониду-Оганова

Организация - ОЦ ИКаРус совместно с журналом "Обруч" и Международной школой

Курс повышения квалификации в рамках международного проекта "Сказкотерапия"

Занятия проводятся 1 раз в месяц, 2-3 часа, в режиме онлайн.

Темы занятий определяются, исходя из запросов слушателей.

Участие в вебинарах в режиме онлайн бесплатно.

Пакет (сертификат, презентация, линк на видео-запись вебинара и, если есть, раздатка к вебинару) - 500 руб.

Темы вебинаров:

- "Квест - технология игры длиной в жизнь" (вебинар прошел 12 ноября, пакет материалов может быть приобретен по линку <http://linka.alltrades.ru/vebinars>)

- "Как педагогу защитить свои права на разработку/продукт?" (вебинар запланирован на 10 декабря;

Ссылка на комнату вебинара (вход с 12:45 по московскому времени 10 декабря, в пн.; участие онлайн бесплатно):<https://pruffme.com/landing/u384235/tmp1012>)

- "Компетенции как система. Знакомимся с компетентностным полем личности и создаем компетентностное меню" (январь)

- "Наблюдение и рефлексия как основы системной мотивации учащегося и педагога" (февраль)

и т.д.

Запросы по темам и подписка на рассылку о вебинарах: ekoudrjajtseva@yahoo.de, skype - ekoudrjajtseva1