

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Кировское областное государственное образовательное автономное
учреждение дополнительного профессионального образования
Институт развития образования Кировской области
(ИРО Кировской области)

«УТВЕРЖДАЮ»
Ректор КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области»

Н.В. Соколова
« 13 » 11 2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(повышения квалификации)

«Медиантенсив для педагогов»

(в количестве 232 часа, модули по 16 и по 24 часа)

Киров 2020

РАЗДЕЛ 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

XXI век называют не просто эпохой информации, а, более того – веком глобального информационного общества. В таком обществе образование, знания, информация и коммуникация составляют основу развития и благополучия человеческой личности.

В современном обществе человек находится под воздействием непрерывных потоков информации, в том числе передаваемой по каналам масс-медиа. Средства массовой коммуникации создают вокруг каждого из нас особое информационное поле, под воздействием которого формируются социальные, моральные, художественные, интеллектуальные ценности и интересы. Современный человек настолько привык к огромному количеству информации, объем которой постоянно увеличивается, что не представляет себе жизни без медиа (к ним традиционно относят интернет, телевидение, радио, кинематограф, видео, компьютерные сети и т.д.).

Претерпевают изменения все социальные сферы, и сфера образования наиболее активно. В большом разнообразии интерактивных приложений, медиаресурсов, онлайн-сервисов и прочих дистанционных технологий учителю довольно просто запутаться. Разобраться самостоятельно достаточно сложно. В помощь педагогу разработан курс «Медиаинтенсив для педагогов». Особенность курса состоит в том, что не обязательно проходить весь курс целиком, а достаточно выбрать наиболее интересный и актуальный модуль. Модули рассчитаны на 16 и 24 часа, всего курс состоит из 232 часов.

1.1 Цель реализации программы

Совершенствовать профессиональную компетентность руководителей и педагогов образовательных организаций в области медиа и информационных технологий.

Подготовка педагогических кадров овладения методикой и технологией работы в сфере медиа и применению ими в профессиональной деятельности.

1.2 Планируемые результаты обучения

Имеющаяся квалификация (требования к слушателям): среднее профессиональное или высшее образование

Вид деятельности: совершенствование и получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации по направлению медиасферы.

Программа направлена на освоение и совершенствование следующих профессиональных компетенций:

№ п/п	Профессиональные компетенции	Знать	Уметь
1	Способность формировать образовательную среду и использовать свои способности в реализации задач инновационной образовательной политики (ПК-3)	Теоретические источники и практический смысл создания медиапространства в образовательной организации.	Анализирует знания, направленные на создание медиапространства образовательной организации; владеет способами практического применения теории на занятиях
2	Готовность использовать индивидуальные креативные способности для оригинального решения исследовательских задач (ПК-6)	Виды и типы исследовательских задач, особенности их решения	Применяет индивидуальные креативные способности в организации медиапространства образовательной организации
3	Готовность организовывать командную работу для решения задач развития образовательной организации, реализации опытно-экспериментальной работы (ПК-12)	Особенности организации командной работы в медиапространстве образовательной организации	Умеет применять различные формы планирования, владеет способами отбора содержания деятельности, инструментария для реализации опытно-экспериментальной деятельности

1.3 Категория слушателей: руководители, заместители руководителей образовательных организаций, преподаватели, педагоги-психологи, социальные педагоги, педагоги организаторы, тьюторы, педагоги дополнительного образования.

1.4 Форма обучения: очная, очно-заочная, очная (с применением ДОТ), заочная

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Учебный (тематический) план (232 часа)

№	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля или виды контроля
			лекции	Интерактивные занятия	Самостоятельная работа	
1 Модуль «Медиашкола для начинающих»						
1	Медиашкола для начинающих	16	3	3	10	
1.1	Основы медиаобразования в современной образовательной организации	4	1	1	2	
1.2	Деятельность медиacentров и медиалужб в образовательной организации	6	1	1	4	
1.3	Создание модели медиacentра или медиаслужбы в образовательной организации	6	1	1	4	Зачет
2 модуль «Разработка интерактивных приложений (лонгриды, виртуальные доски и т.д.)»						
2	Разработка интерактивных приложений (лонгриды, виртуальные доски и т.д.)	16	2	4	10	
2.1	Создание лонгридов	6	1	1	4	
2.2	Создание виртуальных досок	6	1	1	4	
2.3	Создание продукта	4	0	2	2	Зачет
3 Модуль «Программирование в среде Scratch»						
3	Программирование в среде Scratch	16	2	4	10	
3.1	Основы программирования в среде Scratch	6	2	2	2	
3.2	Создание продукта	10	0	2	8	Зачет
4 Модуль «Искусство презентаций»						
4	Интерактивные возможности презентаций.	16	2	4	10	
4.1	Знакомство с презентацией PowerPoint.	6	1	1	4	
4.2	Технические возможности презентации PowerPoint.	6	1	1	4	
4.3	Создание продукта.	4	0	2	2	Зачет
5 Модуль «Основы скрайбинга и монтажа видео»						
5	Основы скрайбинга и монтажа видео.	16	2	4	10	
5.1	Скрайбинг.	6	1	1	4	
5.2	Основы монтажа видео.	6	1	1	4	
5.3	Создание видеоролика.	4	0	2	2	Зачет
6 Модуль «Основы 3D моделирования и визуализации. Применение 3D»						

моделирования в учебном процессе»						
6	3D моделирование	24	6	6	12	
6.1	3D технологии. Понятие 3D модели и виртуальной реальности. Области применения и назначение.	6	2	2	2	
6.2	Объемное рисование фигур.	6	2	2	2	
6.3	Работа с полигонами, материалами.	6	2	2	2	
6.4	Создание 3D модели.	6	2	0	4	Зачет
7 Модуль «Разработка интерактивных приложений»						
7	Разработка интерактивных приложений.	16	2	4	10	
7.1	Знакомство с интерактивными приложениями (LearningApps, Quizlet и др.).	6	1	1	4	
7.2	Обучение составлению интерактивных заданий.	6	1	1	4	
7.3	Создание продукта.	4	0	2	2	Зачет
8 Модуль «Школа начинающего блогера»						
8	Школа начинающего блогера.	16	3	3	10	
8.1	Основные правила и принципы блогерства.	2	1	1	0	
8.2	Выбор платформы для ведения блога.	4	1	1	2	
8.3	Текст – основа успешного блога. Правила написания текстов.	6	1	1	4	
8.4	Создание поста	4	0	0	4	Зачет
9 Модуль «Школа журналиста»						
9	Школа журналиста	16	3	3	10	
9.1	Основы журналистики, основные жанры журналистики.	4	1	1	2	
9.2	Основные правила журналистики.	4	1	1	2	
9.3	Как сделать хороший сюжет? Фото, текст, видео.	6	1	1	4	
9.4	Создание сюжета.	2	0	0	2	Зачет
10 Модуль «Разработка мобильных приложений»						
10	Разработка мобильных приложений.	16	6	4	6	
10.1	Основы интерфейсов приложений. Знакомство с сервисом AppInventor по созданию мобильных приложений для Android.	2	2	0	0	
10.2	Принципы визуального программирования в	6	2	2	2	

	AppInvertor.					
10.3	Разработка мобильных приложений с применением мультимедийной информации.	6	2	2	2	
10.4	Создание приложения.	2	0	0	2	Зачет
11 Модуль «Применение элементов геймификации в образовательном процессе»						
11	Применение элементов геймификации в образовательном процессе.	24	6	12	6	
11.1	Понятие геймификации и его роль в современном образовательном процессе.	2	2	0	0	
11.2	Изучение и применение инструментов геймификации: Learning Apps, образовательные квесты, Scratch, eТреники, ленты времени, ClassCraft.	16	2	10	4	
11.3	Разработка схем применения ресурсов геймификации	6	2	2	2	Зачет
12 Модуль «Разработка мультимедийных материалов в педагогической деятельности»						
12	Разработка мультимедийных материалов в педагогической деятельности.	24	8	8	8	
12.1	Виды мультимедийных материалов.	2	2	0	0	
12.2	Изучение инструментов по работе с мультимедийными материалами (аудио-видео-графические редакторы).	16	6	6	4	
12.3	Разработка мультимедиа контента для образовательного процесса	6	0	2	4	Зачет
13 Модуль «Основы конструирования и робототехники WeDo 2.0»						
13.1	Основы конструирования и робототехники WeDo 2.0	16	6	6	4	
13.2	Основы робототехники, перспективы развития. Применение робототехники в образовательном процессе.	2	0	2	0	
13.3	Изучение конструктора LEGO WeDo 2.0 и его возможностей.	4	2	2	0	
	Изучение основ программирования. Конструирование моделей.	8	4	2	2	
	Сборка модели.	2	0	0	2	Зачет
	ИТОГО:	232	51	65	116	

2.2 Рабочая программа

Курс содержит 13 модулей. Каждый модуль рассчитан на 16 или 24 часа. Каждый курс включает лекционные часы, практические, самостоятельную работу. Каждый модуль предполагает выполнение слушателями итогового задания для оценивания работы в целом.

1 Модуль: Медиашкола для начинающих (16 часов). Основы медиаобразования в современной образовательной организации: понятие медиаобразования, цели, функции задачи. Деятельность медиacentров и медиалужб в образовательной организации: направления и виды деятельности. Создание модели медиacentра или медиаслужбы в образовательной организации.

2 Модуль: Разработка интерактивных приложений (лонгриды, виртуальные доски и т.д.) (16 часов). Создание лонгридов. Ознакомление с понятием «лонгрид», цели и задачи его создания, области применения, использование в образовательной организации, в профессионально деятельности педагога. Создание виртуальных досок. Ознакомление с понятием «виртуальная доска», цели и задачи ее создания, изучение области ее применения, технические возможности виртуальной доски в образовательном процессе, при создании портфолио педагога, использование ее возможностей для проведения различного рода мероприятий. Создание продукта: личного лонгрида и виртуальной доски.

3 Модуль: Программирование в среде Scratch (16 часов). Основы программирования в среде Scratch. Знакомство со средой программирования Scratch. Понятия «скрипт», «сцена», «спрайт». Система команд исполнителя Scratch. Блоки и команды. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация. Создание продукта: создание анимационного ролика.

4 Модуль: Искусство презентаций (16 часов). Изучение роли аудио-визуального и наглядного сопровождения образовательного процесса. Изучение современных инструментов по созданию мультимедиа презентаций и материалов к урокам: Sway, Prezi, PowerPoint (новые возможности программной среды Office PP).

5 Модуль: Основы скрайбинга и монтажа видео (16 часов). Скрайбинг: понятие, виды, задачи. Основы монтажа видео: последовательность наложения кадров, выстраивание композиции. Создание видеоролика.

6 Модуль: Основы 3D моделирования и визуализации. Применение 3D моделирования в учебном процессе (24 часа). Начальный уровень. Изучение основ компьютерной графики, виды компьютерной графики: 2D и 3D графика. Изучение возможностей редакторов трехмерной графики. Основы работы с трехмерными моделями в Blender 2.90 (изучение основ ориентации, работы с вершинами, гранями и полигонами, применение материалов). Возможности применения 3D графики в обучении.

Продвинутый уровень. Изучение основ компьютерной графики, виды компьютерной графики: 2D и 3D графика. Углубленное изучение возможностей редакторов трехмерной графики. Работа с трехмерными моделями в Blender 2.90 (изучение основ ориентации, работы с вершинами, гранями и полигонами, работа с материалами, модификаторами, анимация, рендеринг, создание физики для моделей). Возможности применения 3D графики в обучении.

7 Модуль: Разработка интерактивных приложений (викторины, обучающие игры) (16 часов). Знакомство с интерактивными приложениями (LearningApps, Quizlet и др.): особенности каждого интерактивного приложения, плюсы и минусы для педагогов и обучающихся, технические характеристики. Обучение составлению интерактивных заданий: разбор наиболее привлекательных приложений, практикум создания обучающих заданий. Создание продукта: создание обучающей викторины.

8 Модуль: Школа начинающего блогера (16 часов). Основные правила и принципы блогерства: что должен знать каждый начинающий блогер. Выбор платформы для ведения блога: плюсы и минусы сайтов, блогов, социальных сетей при ведении блога. Текст – основа успешного блога: основы составления текста, типичные ошибки при написании статей. Правила написания текстов: практикум по написанию интересного поста. Создание поста.

9 Модуль: Школа журналиста (16 часов). Основы журналистики, основные жанры журналистики: понятие журналистики, отличительные особенности, разбор основных жанров журналистики (интервью, репортаж, обзор и т.д.). Основные правила журналистики: принципы журналистской этики. Как сделать хороший сюжет? Фото, текст, видео: основные правила создания репортажа с нуля. Создание сюжета.

10 Модуль: Разработка мобильных приложений (16 часов). Изучение основ интерфейсов приложений. Знакомство с сервисом AppInventor по созданию мобильных приложений для Android. Изучение принципов визуального программирования в AppInventor, разработка мобильных приложений с применением мультимедийной информации.

11 Модуль: Применение элементов геймификации в образовательном процессе (24 часа). Рассматривается понятие геймификации и его роль в современном образовательном процессе. Изучение и применение инструментов геймификации: LearningApps, образовательные квесты, Scratch, eТреники, ленты времени, ClassCraft.

12 Модуль: Разработка мультимедийных материалов в педагогической деятельности (24 часа). Что такое мультимедиа. Виды мультимедийных материалов, которые можно применить в образовательном процессе. Изучение инструментов по работе с мультимедийными материалами (аудио-видео-графические редакторы). Разработка мультимедиа контента для образовательного процесса.

13 Модуль: Основы конструирования и робототехники WeDo 2.0 (16 часов). Основы робототехники, перспективы развития. Опыт применения робототехники в образовательном процессе. Изучение конструктора LEGO

WeDo 2.0 и его возможностей. Изучение основ программирования.
Конструирование моделей.

РАЗДЕЛ 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Виды аттестации и формы контроля

Вид аттестации	Формы контроля	Виды оценочных материалов
Итоговая. Включается в каждый модуль	Зачет (разработка)	Создание медиапродукта по каждому модулю

РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1 Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программ (литература)

Основная:

1. Вартанова Е.Л. О современных медиа и журналистике: заметки исследователя. М.: Медиамир, 2015. 136 с
2. Дзялошинский И.М. – Журналистика соучастия. Как сделать СМИ полезными людям. М., Престиж, 2006, 104 с.
3. Жилавская И.В. Медиаобразование молодежной аудитории. Томск: ТИИТ, 2009. – 322 с.
4. Медийный портрет подростка двухтысячных годов. Пособие/С. Б. Цымбаленко – М.: ООДО «Лига юных журналистов», 2018. – 72 с.
5. Риски интернет-коммуникации детей и молодежи: учебное пособие / под общ. ред. Н. Ю. Лесконог, И. В. Жилавской, Е. В. Бродовской. – Москва: МПГУ, 2019. – 80 с.
6. Тертычный А.А. Жанры периодической печати: Учебное пособие. — М.: Аспект Пресс, 2000
7. Федоров А.В. Синтез медиаобразования и медиакритики в процессе подготовки будущих педагогов; Ростов-на-Дону : Издательство Южного федерального ун-та, 2016. 574 с.
8. Цымбаленко С.Б., Макеев П.С. Медийный портрет подростка. Пособие / С.Б. Цымбаленко, П.С. Макеев. — М., РУДН: 2015

Электронные ресурсы:

1. Даниленко, Л. В. Менеджмент имиджа образовательного учреждения /Л. В. Даниленко. - Режим доступа: http://www.marketologi.ru/lib/danilenko/mana_image.html, свободный. – Загл. с экрана.
2. Как смонтировать видеоклип своими руками: - Режим доступа: <http://www.movavi.ru/support/how-to/video-editing.html>, свободный. – Загл. с экрана.
3. Мастер-класс Детские СМИ: проблемы и перспективы - Режим доступа: <http://uzsc7.forum2x2.ru/t25-topic>, свободный. – Загл. с экрана.
4. Официальный Российский сайт WorldSkills [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://worldskillsrussia.org/>
5. Разработка, выпуск, верстка СМИ - журналы, газеты, каталоги - Режим доступа: <http://corp-press.com/>, свободный. – Загл. с экрана.
6. Уроки фотошопа. - Режим доступа: <http://photoshoplessons.ru/>, свободный. – Загл. с экрана.
7. Фотография и фототехника. - Режим доступа: <http://prophotos.ru/education>, свободный. – Загл. с экрана.

8. Фото-монстр – советы по фотосъемке от профессионалов. - Режим доступа: <http://photo-monster.ru/books>, свободный. – Загл. с экрана.

4.2 Материально – технические условия реализации программы

Для реализации программы необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

- оборудованные аудитории для проведения аудиторных занятий;
- мультимедийное оборудование (компьютер, интерактивная доска, мультимедиа, проектор)

4.3 Образовательные технологии, используемые в процессе реализации программы

В процессе реализации программы используются лекции с элементами обсуждения проблем, дискуссии, практические занятия, технологии проблемно-ориентированного и проектно-ориентированного обучения.

Программа может быть реализована как в очной форме, так и с использованием электронных образовательных технологий.

Приложение 1

Итоговая аттестация – создание медиапродукта

Под медиапродуктом мы понимаем – итоговый продукт, как показатель освоения модуля.

Результатом Модуля 1 «Медиашкола для начинающих» является презентация, выполненная в любой удобной презентационной программе (например, PowerPoint), где указываются цели, задачи и функции создаваемой медиаслужбы в образовательной организации.

Результатом Модуля 2 «Разработка интерактивных приложений (лонгриды, виртуальные доски)» продуктом считается созданный и максимально грамотно наполненный лонгрид (или виртуальная доска). Ссылка на источник должна быть активной и верной, информация – достоверная.

Результатом Модуля 3 «Программирование в среде Scratch» является качественно созданный анимационный ролик, имеющий четкую сюжетную линию. Оценивается качество анимации, временной показатель.

Результатом Модуля 4 «Искусство презентаций» является разработанная интерактивная презентация на заданную тему, презентация ее интерактивных возможностей.

Результатом Модуля 5 «Основы скрайбинга и монтажа видео» является видеоролик в стиле «скрайбинг», в котором прослеживается сюжетная линия. Оценивается качественно выполненный монтаж кадров, сюжет имеет логическое завершение. Выбор темы не усмотрение слушателя.

Результатом Модуля 6 «Основы 3D моделирования и визуализации. Применение 3D моделирования в учебном процессе» является создание объемной сцены, выполненный рендеринг изображения. Выбор сцены на усмотрение слушателя.

Результатом Модуля 7 «Разработка интерактивных приложений (викторины, тесты, обучающие игры)» является создание интерактивной викторины для обучающихся (предмет, тему и параллель выбирает слушатель).

Результатом Модуля 8 «Школа начинающего блогера» является создание поста для публикации в блоге или в социальных сетях. Пост отличается новизной, актуальностью, грамотной и интересной подачей. Сопровождается визуализацией (фотографии, картинки, видеорядом).

Результатом Модуля 9 «Школа журналиста» является создание журналистского сюжета (видеорепортаж, статья в печатном источнике и т.д. на усмотрение слушателя).

Результатом Модуля 10 «Разработка мобильных приложений» является разработанное мобильное приложение с применением мультимедийной информации.

Результатом Модуля 11 «Применение элементов геймификации в образовательном процессе» являются разработанные дидактические материалы для применения методов геймификации на уроках.

Результатом Модуля 12 «Разработка мультимедийных материалов в педагогической деятельности» являются аудио-видео-графические мультимедиа материалы.

Результатом Модуля 13 «Основы конструирования и робототехники WeDo 2.0» является сконструированная и запрограммированная модель.