



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ  
ОБЛАСТИ

Государственное профессиональное образовательное  
автономное учреждение Амурской области  
«Амурский педагогический колледж»

Амурская область

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
общеобразовательная общеразвивающая  
программа для детей**

**«Платформа Leatnis во внеурочной  
деятельности для детей с ОВЗ»**

**Трудоёмкость программы: 16 часа**

Благовещенск  
2021



**РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ**

**Государственное профессиональное образовательное автономное  
учреждение Амурской области  
«Амурский педагогический колледж»**

**УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГПОАУ АО  
АПК**

**М.В. Котенко**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
общеобразовательная общеразвивающая  
программа для детей**

**«Платформа Learnis во внеурочной деятельности  
для детей с ОВЗ»**

**Трудоёмкость программы: 16 часов**

**Благовещенск  
2021**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей «Платформа Learnis для детей с ОВЗ». Программа разработана в связи с особой актуальностью формирования у обучающихся начальных классов навыков использования платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ.

Организация-разработчик: ГПОАУ АО «Амурский педагогический колледж»  
Разработчики: Перелёт К.В., преподаватель высшей квалификационной категории.

**Рекомендована предметно-цикловой комиссией педагогики, психологии и частных методик начального общего образования, дошкольного образования и специального дошкольного образования ГПОАУ АО АПК:**  
Протокол № 1 от «30» августа 2021 года  
Председатель ПЦК: Н.В. Рахимова

**Рассмотрена на научно-методическом совете  
ГПОАУ АО «Амурский педагогический колледж»:**  
Протокол № 1 от «30» августа 2021 года  
Председатель НМС: С.А. Москвитина

**Эксперты от работодателя:**

**СОГЛАСОВАНО**

Т.И.Гамерман,  
директор МАОУ  
«Школа № 2  
г. Благовещенска»

**СОГЛАСОВАНО**

Е.В. Данильченко,  
директор МАОУ  
«Школа № 13  
г. Благовещенска»

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ .....	6
Условия реализации программы «Использования платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ» .....	7
Организационные основы реализации программы .....	7
«Использования платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ» .....	7
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	8
2.1. Календарно-тематическое планирование по реализации программы «Использования платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ» .....	8
2.2. Педагогический мониторинг уровня освоения программы.....	10
Использования платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
2.3. Критерии уровней освоения программы .....	15
3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ .....	15
РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....	15
3.1. Материально-технические условия реализации программы.....	15
3.2. Требования к квалификации педагогических кадров, представителей предприятий и организаций, обеспечивающих реализацию образовательного процесса.....	16
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ .....	16
4.1. Основная литература .....	16
4.2. Интернет-ресурсы: .....	16

## 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Программа носит практический характер, где центральное место занимает процесс формирования практических умений и навыков работы на компьютере, смартфоне или планшетном ПК. Изучение каждой темы предполагает выполнение небольших проектных заданий (квест комната, викторина, интерактивное видео, вопросник «объясни мне»).

Реализация программы предполагается в 4 этапа: создание и демонстрация квест комнаты, викторины, интерактивное видео, вопросник «объясни мне».

Платформа Learnis работает на всех интерактивных досках, смартфонах, персональных и планшетных компьютерах. За счет игровых технологий повышается мотивация учащихся. Современные технологии помогают образованию идти в ногу со временем. Подходит для любых предметных областей. Игры можно использовать на групповых или индивидуальных учебных занятиях, а также в качестве домашнего задания.

### Цель программы

Совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области изучения возможностей использования платформа Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ, формирования у обучающихся начальных классов навыков использования платформа Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ.

#### Задачи:

##### Образовательные:

- ознакомить с интерфейсом платформы;
- дать первоначальные знания по типам заданий;
- научить основным приемам работы интерактивной доски, смартфона, персонального и планшетного компьютера;

##### Развивающие:

- развивать образное, техническое мышление;
- развивать умение работать в команде по предложенным инструкциям;
- развивать творческую инициативу и умение самостоятельно находить верное решение;
- развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;
- развивать интерес к учебным предметам посредством платформы.

##### Воспитательные:

- воспитывать нравственные качества личности: настойчивость в достижении цели, ответственность, дисциплинированность, трудолюбие;
- воспитывать коммуникативные качества;
- формировать творческое отношение к выполняемой работе;
- воспитывать умение работать в коллективе.

## **Условия реализации программы «Платформа Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ»**

Формирование у детей навыков в области изучения возможностей использования платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ. Программа рассчитана на 16 занятий, продолжительностью 35 минут с десятиминутным перерывом.

Программа рассчитана на младший школьный возраст 2-4 классы и формирования навыков использования платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ.

### **Принципы реализации программы**

*Принцип индивидуального и дифференцированного подхода*, т.е. учет личностных, возрастных особенностей детей и уровня их психического и физического развития.

*Принцип взаимодействия «дети – компьютер - интернет»*. Воспроизводить задания по образцу с использованием инструкции, объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала.

*Принцип взаимосвязи*: педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения. Проблема формулируется детьми, ими и предлагаются способы ее решения, творческое моделирование, проект.

*Принцип возрастной степени*. Все задания и упражнения расположены по возрастанию степени их сложности, с обязательным соблюдением последовательности: обсуждение элементов модели, конструирование, разработка и запись управляющего алгоритма, заполнение технического паспорта модели.

*Принцип самоорганизации, саморегуляции и самовоспитания*. Этот принцип реализуется при осознании детьми защиты проектов, соревнований, внутригрупповых конкурсов, демонстрации проектов, групповой игры

В проведении занятий используются формы индивидуальной работы и коллективного творчества. Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала и подкрепляется практическим освоением темы.

### **Организационные основы реализации программы «Платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ»**

В ходе реализации программы предполагается: индивидуальная, фронтальная и групповая формы организации детского коллектива.

*Виды детской деятельности*: игровая, продуктивная, двигательная, творческая.

#### **Методы:**

- практический (различные виды игр);
- наглядный
- словесный (инструкции, бесед, разъяснения, анализ);
- методы стимулирования поведения и деятельности (соревнования, поощрения и др.).

### Предполагаемые результаты:

В результате освоения программного материала дети должны **знать:**

Термины и понятия: цифровые технологии в образовании. Организация коммуникации и обратной связи на уроках. Тесты. Опросы. Квесты. Викторины. Игры. Турниры, Интерактив. Письменные работы. Взаимопроверка. Домашнее задание. Голосование через браузер. Голосование смартфоном;

Ориентироваться в перечне инструкций к сервису «Выберись из комнаты» на платформе Learnis.ru, «Интерактивное видео», создание терминологической игры «Объясни мне», создание викторин на платформе Learnis.ru

Правила поведения и техника безопасности

Дети должны **уметь:**

- Различать;
- Находить;
- Определять;
- Соблюдать правила техники безопасности;
- Наблюдать, видеть, различать;
- Сравнивать, анализировать, делать выводы.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Календарно-тематическое планирование по реализации программы «Платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ»

№	Тема	Кол-во занятий	Цель	Материал	Результат
1.	ТБ. Цифровые технологии в образовании. Организация коммуникации и обратной связи на уроках. Тесты. Опросы. Квесты. Викторины. Игры. Турниры, Интерактив. Письменные работы. Взаимопроверка. Домаш-	2	Активизировать знания детей о компьютерах и сервисах	Инструментарий для диагностического обследования Интерфейс ПО – вкладка. Рабочая область.	Определен исходный уровень знаний детей Ориентируются в ПО



№	Тема	Кол-во занятий	Цель	Материал	Результат
	нее задание. Голосование через браузер. Голосование смартфоном.				
2.	Знакомство с платформой Learnis.ru	1	Активизировать знания детей о компьютерах и сервисах. Регистрация на платформе Learnis.com.	Регистрация на платформе Learnis.com.	Создание личного кабинета
3.	Инструкция к сервису «Выберись из комнаты» на платформе Learnis.ru	3	Инструкция к сервису «Выберись из комнаты» на платформе Learnis.ru. Выбор и создание квест-комнаты.	Загрузка заданий. Получение доступа. Предпросмотр. Демонстрация.	Выполняют. демонстрируют
4.	Инструкция к сервису «Интерактивное видео» на платформе Learnis.ru	3	Инструкция к сервису «Интерактивное видео» на платформе Learnis.ru. Вставка ссылки на своё YouTube-видео по теме урока. добавление вопросов на полосу прокрутки. Определение типа вопроса.	Получение доступа. Предпросмотр. Демонстрация.	Выполняют. демонстрируют
5.	Инструкция по созданию терминологической игры «Объясни мне» на платформе Learnis.ru	3	Инструкция по созданию терминологической игры «Объясни мне» на платформе Learnis.ru. Формулировка заданий.	Загрузка заданий. Получение доступа. Предпросмотр. Демонстрация	Выполняют. демонстрируют
6.	Инструкция по созданию викторин на платформе Learnis.ru	3	Инструкция по созданию викторин на платформе Learnis.ru. Формулировка заданий. Сохранение заданий в формате Jpeg.	Получение доступа. Предпросмотр. Демонстрация.	Выполняют. демонстрируют
7.	Итоговое	1	Защита контента	Демонстрация.	Выполняют.

№	Тема	Кол-во занятий	Цель	Материал	Результат
	занятие. Защита проекта		по выбору		демонстрируют
	Итого	16			

**2.2. Педагогический мониторинг уровня освоения программы  
Оценка проведения обследования  
Платформы Learnis во внеурочной деятельности для детей с ОВЗ**

№	Ключи оценки	Содержание задания	Методика обследования	Оценка результата
1	2	3	4	5
1.	Знакомство с ЛЕ-ГО конструктором	Цифровые технологии в образовании. Организация коммуникации и обратной связи на уроках. Тесты. Опросы. Квесты. Викторины. Игры. Турниры, Интерактив. Письменные работы. Взаимопроверка. Домашнее задание. Голосование через браузер. Голосование смартфоном.	Педагог занимается с детьми как индивидуально, так и с подгруппой. Предлагает рассмотреть картинный материал и ответить на вопрос. В случаях, когда ребенок не может самостоятельно выполнить задание, педагог предлагает наводящий вопрос или просит ответить другого ребенка. Допустимо сопровождать обследование беседой с ребенком, в ходе которой уточняется тот или иной ответ. Методы: Беседа с использованием иллюстраций, кар-	<b>3 балла</b> – ребенок безошибочно отвечает на все вопросы, дает ответ в полном объеме, с заданием справляется быстро  <b>2 балла</b> – половина ответов дана ребенком с помощью наводящих вопросов, задание выполняет при небольшой помощи педагога.  <b>1 балл</b> - ребенок допускает большое количество ошибок или

№	Ключи оценки	Содержание задания	Методика обследования	Оценка результата
1	2	3	4	5
			тин. Упражнение – задание «Расставь детали по форме»	затрудняется ответить на многие вопросы, с заданием не справляется
2.	Знакомство с платформой Learnis.ru Регистрация на платформе Learnis.com.	Стремление ребенка к получению знаний и умений, познавательная активность, проявление интереса к новому Успешность в освоении программного материала, широкий кругозор, высокие показатели по развитию психических познавательных процессов Развитое мышление, генерирование оригинальных идей.	Беседа с использованием предметных, сюжетных картинок Игра «Найди ключ»	<b>3 балла</b> – ребенок безошибочно отвечает на все вопросы, дает ответ в полном объеме, легко справляется с заданием. <b>2 балла</b> – половина ответов дана ребенком с помощью наводящих вопросов, задание выполняет при помощи педагога. <b>1 балл</b> – ребенок допускает большое количество ошибок или затрудняется ответить на многие вопросы, с заданием не справляется.
4.	Инструкция к сервису «Выберись из комнаты» на плат-	Специально разработанное приложение	Беседа с использованием	<b>3 балла</b> – ребенок пра-

№	Ключи оценки	Содержание задания	Методика обследования	Оценка результата
1	2	3	4	5
	форме Learnis.ru	ние позволяет детям представлять свои задумки. Программа позволяет пользователям выбирать из множества существующих шаблонов или создавать свои собственные.	сюжетных картинок, иллюстраций	<p>вильно отвечает на все вопросы, знает, что нужно делать в заданной ситуации, легко и правильно выполняет задания.</p> <p><b>2 балла</b> – отвечает только на половину вопросов с помощью воспитателя., задание выполняет с ошибками.</p> <p><b>1 балл</b> – не знает ответа на заданные вопросы, путается при выполнении задания.</p>
5.	<p>Инструкция к сервису «Интерактивное видео» на платформе Learnis.ru</p> <p><b>Знает и выполняет правила ТБ при работе с планшетным ПК</b></p>	Платформа помогает детям воплощать в жизнь свои задумки, строить и фантазировать, увлечённо работая и видя конечный результат.	Беседа с использованием сюжетных картинок, иллюстраций.	<p><b>3 балла</b> – ребенок безошибочно отвечает на все вопросы, дает ответ в полном объеме, легко справляется с заданием.</p> <p><b>2 балла</b> – половина ответов дана</p>

№	Ключи оценки	Содержание задания	Методика обследования	Оценка результата
1	2	3	4	5
				<p>ребенком с помощью наводящих вопросов, задание выполняет при помощи педагога.</p> <p><b>1 балл</b> – ребенок допускает большое количество ошибок или затрудняется ответить на многие вопросы, с заданием не справляется.</p>
6	<p>Инструкция по созданию терминологической игры «Объясни мне» на платформе Learnis.ru</p>	<p>Платформа помогает детям воплощать в жизнь свои задумки, строить и фантазировать, увлечённо работая и видя конечный результат.</p>	<p>Беседа с использованием сюжетных картинок, иллюстраций.</p>	<p><b>3 балла</b> – ребенок правильно отвечает на все вопросы, знает, что нужно делать в заданной ситуации, легко и правильно выполняет задания.</p> <p><b>2 балла</b> – отвечает только на половину вопросов с помощью воспитателя., задание вы-</p>

№	Ключи оценки	Содержание задания	Методика обследования	Оценка результата
1	2	3	4	5
				<p>полняет с ошибками.  <b>1 балл</b> – не знает ответа на заданные вопросы, путается при выполнении задания.</p>
7	<p><b>Инструкция по созданию викторин на платформе Learnis.ru</b></p>	<p>Платформа помогает детям воплощать в жизнь свои задумки, строить и фантазировать, увлечённо работая и видя конечный результат.</p>	<p>Беседа с использованием сюжетных картинок, иллюстраций.</p>	<p><b>3 балла</b> – ребенок безошибочно отвечает на все вопросы, дает ответ в полном объеме, легко справляется с заданием.  <b>2 балла</b> – половина ответов дана ребенком с помощью наводящих вопросов, задание выполняет при помощи педагога.  <b>1 балл</b> – ребенок допускает большое количество ошибок или затрудняется ответить на многие вопросы, с заданием не</p>

№	Ключи оценки	Содержание задания	Методика обследования	Оценка результата
1	2	3	4	5
				справляется.

### 2.3. Критерии уровней освоения программы

Уровень	Критерии	Баллы
<b>Высокий</b>	Дети разбираются в понятиях и терминах технология проектирования Lego технологий, программное обеспечение. Значения состава конструктора. Виды программ для исследования. Словарь основных терминов. Ориентироваться в перечне элементов Lego. Называют действия. Участников инструкции. Правила поведения и техника безопасности.	<b>Баллы с 28 и более</b>
<b>Средний</b>	Дети при незначительной помощи взрослого разбираются, в понятиях и терминах, программном обеспечении и основных деталях.	<b>Баллы с 11 - 27</b>
<b>Низкий</b>	Дети не проявляют инициативу познания нового. Плохо разбираются в понятиях и терминах, программном обеспечении и основных деталях, полностью зависят от взрослого; нуждаются в постоянном контроле; не проявляют интереса в совершенстве владеть знаниями о Lego-технологиях.	<b>Баллы с 5-10</b>

## 3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 3.1. Материально-технические условия реализации программы

Для реализации программы необходимо наличие Мастерской Коррекционная педагогика в начальном образовании.

Оборудование мастерской:

- рабочие места по количеству слушателей;
- доска;
- методические пособия.

Технические средства обучения:

- Интерактивная доска с проектором;
- флипчарт магнитно-маркерный;
- компьютер с лицензионным программным обеспечением и мультимедиа проектор (преподавательский);
- ноутбуки с лицензионным программным обеспечением;
- Наушники;
- МФУ А4 лазерное, цветное;

- подключение к сети Интернет;
- планшеты.

### **3.2. Требования к квалификации педагогических кадров, представителей предприятий и организаций, обеспечивающих реализацию образовательного процесса**

Реализация настоящей дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для детей обеспечивается высококвалифицированными педагогическими кадрами, имеющими достаточный опыт работы в области профессиональной деятельности, соответствующей направленности программы.

## **4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **4.1. Основная литература**

1. Журнал «Компьютерные инструменты в школе», подборка статей, 2019 г.
2. Алхасов, Д. С. Организация и проведение внеурочной деятельности: учебник для среднего профессионального образования / Д. С. Алхасов, А. К. Пономарев. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 176 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11533-8. — URL : <https://urait.ru/bcode/456721>
3. Баранова Ю.Ю., Кисляков А.В., Солодкова М.И. Моделируем внеурочную деятельность обучающихся // Методические рекомендации — М.: Просвещение, 2019
4. Виноградова Н.Ф. Сборник программ внеурочной деятельности — М.: Вентана-Граф, 2019

### **4.2. Интернет-ресурсы:**

1. Средства информационных технологий/ Информационный портал // Ze student journal. – URL: <http://zsj.ru/sredstva-informatsionnyih-tehnologiy.html>
2. Создание интерактивных дидактических материалов <https://preemstvennost.ru/1901-kpk-tsifrovoe-obrazovanie-osobennosti-razrabotki-i-sozdaniya/2-pryamaya-translyatsiya/2361-sozdanie-interaktivnykh-didakticheskikh-materialov-sredstvami-microsoft-powerpoint>
3. Mentimeter. Проведение онлайн-опросов с помощью мобильных устройств <https://portal.tpu.ru/eL/img/Tab1/Mentimeter.pdf>
4. Создание сайтов средствами сервиса Google [http://edu.tltsu.ru/sites/sites\\_content/site216/html/media92389/siteGoogle\\_1.pdf](http://edu.tltsu.ru/sites/sites_content/site216/html/media92389/siteGoogle_1.pdf)
5. Облако слов <https://wordart.com/>
6. Генератор QR- кода <http://qrcoder.ru/>
7. Конструктор интерактивных заданий <https://learningapps.org/>







