

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

НАО «Костанайский  
региональный университет  
имени А. Байтурсынова»



Утверждаю  
Председатель Правления -  
Ректор  
\_\_\_\_\_ С. Куанышбаев  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

Программа курсов повышения квалификации педагогов  
**«Инновационная деятельность в дошкольном образовании»**  
**для воспитателей дошкольных организаций**

Костанай, 2022

**Авторы программы:**

Ли Е. Д., к.п.н., заведующая кафедрой дошкольного и начального образования КРУ им. Байтурсынова;

Капитанец У.В., магистр педагогических наук;

Кубеева К.С., руководитель отдела дошкольного образования ГУ «Управление образования акимата Костанайской области»;

Бикбаева Г.К., методист ГУ «Отдел образования города Рудного» Управления образования акимата Костанайской области.

**Программа разработана с учетом:**

- требований Государственных общеобязательных стандартов высшего и послевузовского образования, утвержденных приказом Министра науки и высшего образования Республики Казахстан от 20 июля 2022 года № 2;

- требований Государственных общеобязательных дошкольного воспитания и обучения, начального, основного среднего и общего среднего, технического и профессионального, послесреднего образования, утвержденных приказом Министра просвещения Республики Казахстан от 3 августа 2022 года № 348.

## 1. Общие положения

**Актуальность:** Постоянные, быстрые и непредсказуемые изменения - основная тенденция современного мира. На смену эпохе размерности, определенности и спокойствия пришел активный, быстроменяющийся и неопределенный мир. Эти изменения затронули все сферы жизни человека: экономику, политику, образование и науку.

Мировым трендом нынешней системы образования является инновационность педагогической деятельности, овладение которой, в свою очередь, определяет высокие требования к освоению новых компетенций, способствующих применению в образовательном процессе современных подходов к образованию детей дошкольного возраста.

В соответствии с требованиями государственного общеобязательного стандарта дошкольного воспитания и обучения, типовой учебной программы, а так же реализации модели развития дошкольного воспитания и обучения педагогидошкольного образования должны быть активными исследователями и создателями новых форм работы с детьми, инновационными и ответственными.

В настоящее время педагогам необходимо уметь использовать различные методы и формы работы с детьми, направленных на развитие познавательных интересов детей, их любознательности и самостоятельности.

В связи с этим данная программа направлена на повышение качества профессиональных компетенций педагогов по поддержке детской мотивации к познанию и развитию исследовательских умений, инициативности и самостоятельности через организацию проектной и исследовательской деятельности, геймификации, цифровизации образования.

Развитие познавательных и интеллектуальных навыков предполагает овладение воспитанниками элементарных навыков познавательной и исследовательской деятельности, необходимых для взаимодействия с окружающим миром. Следовательно, педагогу необходимо дать детям возможность самим находить ответы на вопросы, самостоятельно изучать предметы и принимать решение. А для этого необходимо уметь организовывать проектно-исследовательскую и игровую деятельность с учетом интересов ребенка.

Использование геймификации в образовании по мнению известных исследователей положительно влияет на мотивацию воспитанников, что в конечном итоге повышает их результаты обучения и воспитания.

Цифровизация в системе образования требует от педагога совершенствования старых навыков и развития новых компетенций, преобразования содержания образовательного процесса путем включения цифровых технологий.

Благодаря цифровизации происходит трансформация системы образования и ее методологии, расширяется роль педагога: он становится не только транслятором знаний, но и активным участником поиска информации вместе с воспитанниками. Также происходит активное внедрение цифрового контента в процесс передачи и получения знаний.

В результате процесса цифровизации системы образования происходит пересмотр основных ролей участников образовательного процесса. Требования к педагогу существенно повышаются. Он должен уметь активно взаимодействовать с цифровыми устройствами, уметь получать и перерабатывать цифровую информацию и коммуницировать с воспитанниками в цифровой среде.

## 2. Глоссарий

Геймификация	использование игровых подходов для неигровых процессов с целью повышения вовлеченности участников в решение поставленных задач
Игра	свободная активность, лишенная принуждения и контроля со стороны взрослого, несущая эмоциональный подъем, удовольствие от деятельности, а не результата
Организованная деятельность	интегрированное занятие, организованное педагогом в течение дня в игровой форме через разные виды детской деятельности (игровая, двигательная, познавательная, творческая, исследовательская, трудовая, самостоятельная) для реализации содержания Типовой учебной программы дошкольного воспитания и обучения, в том числе задач по привитию детям национальных ценностей казахского народа, семейных ценностей, чувства патриотизма, любви к Родине, приобщение их к социокультурным нормам, правил безопасного поведения с учетом направления работы дошкольной организации
Компетентность	уровень образованности и опытности, включающий в себя личностное отношение к деятельности, мотивы, ценностные ориентации и определённые личностные качества, позволяющие успешно выполнять профессиональную функцию
Компетенция	результат образования, который выражается в системе знаний, умений, навыков, качеств личности, опыта деятельности, которая позволяет эффективно и продуктивно выполнять деятельность в определенной

	сфере
Профессиональная компетентность	совокупность профессиональных и личностных качеств, необходимых для успешной реализации деятельности, способность квалифицированно решать педагогические задачи в учебно-воспитательном процессе.
Метод проектов	способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологии), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом
Проектная деятельность	разнообразные, основанные на текущих и перспективных интересах ребенка виды самостоятельной деятельности, поведения и опыта
Цифровизация в дошкольном образовании	процесс, позволяющий с помощью цифровых устройств сделать обучение в дошкольных организациях более гибким, конкурентным и ориентированным на запросы будущего

### 3. Тематика Программы

Степень новизны курса представлена тем, что:

- определены теоретико-методологические основы повышения профессиональной компетентности педагогов дошкольных организаций в рамках реализации «Модели развития дошкольного воспитания и обучения», базирующиеся на системных представлениях о новых нормативно-правовых актах;
- выделены профессиональные компетенции педагога для обеспечения качества дошкольного образования;
- направлен на совершенствование компетенций в области применения новых трендов в дошкольном образовании: исследовательской и проектной деятельности, геймификации и цифровизации.

На сегодняшний день можно найти программы по отдельным направлениям, однако представленный курс ориентирован на овладение системой знаний и практических навыков, обеспечивающих развитие метанавыков у детей дошкольного возраста

Программа состоит из 4 модулей:

#### **Модуль 1. Нормативно-правовые акты в сфере дошкольного образования Республики Казахстан.**

Основные направления и принципы государственной политики в системе дошкольного воспитания и обучения в соответствии с нормативно-правовыми

актами. Модель развития дошкольного воспитания и обучения. Государственный общеобязательный стандарт дошкольного воспитания и обучения. Типовая учебная программа дошкольного воспитания и обучения. Типовой учебный план дошкольного воспитания и обучения для детей ясельного и дошкольного возраста. Взаимосвязь нормативно-правовых актов системы дошкольного воспитания и обучения. Профессиональные компетенции педагога на основе требований профессионального стандарта «Педагог». Ключевые компетенции педагога при реализации профессиональной деятельности в дошкольной организации. Понятие компетенции. Профессиональная компетенция. Компетенция в сфере инновационной деятельности.

### **Модуль 2. Психолого-педагогические аспекты инновационной деятельности в дошкольной организации.**

Методологические основы инновационной деятельности. Понятие инновации. Исходные понятия педагогической инноватики. Организация инновационной деятельности ДО. Выбор направления инновационной деятельности. Разработка программы инновационной деятельности. Готовность педагогов к осуществлению инновационной деятельности. Оценка уровня инновационного потенциала педагогического коллектива. Мотивация инновационной деятельности. Барьеры и риски в инновационной деятельности и способы их преодоления.

### **Модуль 3. Инновационные технологии в дошкольном образовании: характеристика и способы реализации в ДО.**

**Геймификация.** Игра и игровые технологии в воспитании и обучении. Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайн мышление. Педагогический дизайн: геймификация процессов и инструменты. Геймификация как структура и процесс. Пирамида геймификации. Шестиэтапная схема геймификации. Геймификация и мотивация. Факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации в образовании. Квест.

**Исследование в действии.** Сущность исследовательской и проектной деятельности, особенности организации в ДО. Виды исследования. Классификация проектов, используемых в работе ДО. Организация исследовательской и проектной деятельности в ДО. Этапы разработки проектов в ДО: целеполагание, разработка и выполнение проекта, вовлечение в проект субъектов педагогического процесса, подведение итогов проекта и презентация.

**Цифровизация в дошкольном образовании.** Мировой опыт применения цифровых технологий в дошкольном образовании. Цифровой детский сад: проблемы и перспективы развития. Цифровая образовательная среда современной дошкольной организации. Дошкольник в мире цифровых технологий.

Кибербезопасность детей дошкольного возраста. Основы медиаграмотности у дошкольников. Цифровые инструменты в работе воспитателя.

#### **Модуль 4. Оценка компетентности педагога.**

Самооценка, взаимооценка профессиональной компетентности педагога дошкольной организации по изученным темам модуля 1, 2, 3.

### **4. Цель, задачи и ожидаемые результаты Программы**

**Цель:** повышение профессиональной компетентности педагогов в области знаний современных трендов дошкольного образования и применения инновационных технологий для повышения качества дошкольного образования в условиях реализации модели развития дошкольного воспитания и обучения.

#### **Задачи:**

1. Содействовать освоению слушателями основных направлений и принципов государственной политики в системе дошкольного воспитания и обучения в соответствии с нормативно-правовыми актами.
2. Рассмотреть подходы к современным трендам в дошкольном образовании
3. Сформировать навыки использования элементов геймификации, исследовательской и проектной деятельности, цифровизации для решения образовательных задач дошкольного воспитания и обучения.

#### **Ожидаемые результаты:**

В результате обучения на курсе слушатели будут:

- знать основные направления и принципы государственной политики в системе дошкольного воспитания и обучения в соответствии с нормативно-правовыми актами;
- понимать современные подходы к использованию геймификации, исследовательской и проектной деятельности, цифровизации в соответствии с современными требованиями;
- демонстрировать умения использовать приемы и методы геймификации, исследовательской и проектной деятельности, цифровых инструментов в воспитательно-образовательном процессе современной дошкольной организации.

### **5. Структура и содержание Программы**

<b>Модуль</b>	<b>Тема</b>	<b>План</b>	<b>Кол-во</b>
---------------	-------------	-------------	---------------

			<b>часов</b>
Модуль 1. Нормативно-правовые акты в сфере дошкольного образования Республики Казахстан	Основные направления и принципы государственной политики в системе дошкольного воспитания и обучения в соответствии с нормативно-правовыми актами.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Модель развития дошкольного воспитания и обучения.</li> <li>2. Государственный общеобязательный стандарт дошкольного воспитания и обучения.</li> <li>3. Типовая учебная программа дошкольного воспитания и обучения.</li> <li>4. Типовой учебный план дошкольного воспитания и обучения для детей ясельного и дошкольного возраста.</li> <li>5. Взаимосвязь нормативно-правовых актов системы дошкольного воспитания и обучения.</li> </ol>	3
	Профессиональные компетенции педагога на основе требований профессионального стандарта «Педагог»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ключевые компетенции педагога при реализации профессиональной деятельности в дошкольной организации.</li> <li>2. Понятие компетенции.</li> <li>3. Профессиональная компетенция.</li> <li>4. Компетенции в сфере инновационной деятельности.</li> <li>5. Основные пути развития педагога.</li> </ol>	3
Модуль 2. Психолого-педагогические аспекты инновационной деятельности в дошкольной	Методологические основы инновационной деятельности	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Понятие инновации. Исходные понятия педагогической инноватики.</li> <li>2. Организация инновационной деятельности ДО.</li> <li>3. Выбор направления инновационной</li> </ol>	5



организации		<p>деятельности.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Разработка программы инновационной деятельности.</li> <li>5. Готовность педагогов к осуществлению инновационной деятельности.</li> <li>6. Оценка уровня инновационного потенциала педагогического коллектива.</li> <li>7. Мотивация инновационной деятельности.</li> <li>8. Барьеры и риски в инновационной деятельности и способы их преодоления.</li> </ol>	
Модуль 3. Инновационные технологии в дошкольном образовании: характеристика и способы реализации в ДО	Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Педагогический потенциал детской игры.</li> <li>2. Игра как самостоятельный вид развивающей деятельности детей разных возрастов.</li> <li>3. Игровые технологии как условие создания мотивационной основы обучения.</li> </ol>	5
	Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сущность геймификации (определение, отличие от игры и игрушки). Геймификация и Edutainment. Неигровые контексты для геймификации.</li> <li>2. Дизайн мышление. Педагогический дизайн: геймификация процессов и инструменты. Анализ примеров геймификации в истории образования и в</li> </ol>	10

		<p>практике слушателей.  Выявление компонентов игр и игрового дизайна, элементов ролевых игр, определение вида реализованной геймификации.</p> <p>3. Геймификация как структура и процесс. Пирамида геймификации. Шестиэтапная схема геймификации. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации. Путь игрока как восхождение, важность баланса. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики. Выявление элементов пирамиды геймификации. Шестиэтапная схема геймификации. Выявление и характеристика целей, целевых групп участников, желательного поведения игроков. Способы вовлечения, цикличность действий игроков. Важность и типы обратной связи. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами.</p> <p>4. Геймификация и мотивация. Геймификация как способ создания и поддержания мотивации. Подходы к</p>	
--	--	--	--

		<p>созданию мотивации (бихевиоризм, когнитивизм, теория самоопределения) и их влияние на практику геймификации. Внешняя и внутренняя мотивация. Факторы влияния и этапы перехода от полного отсутствия мотивации к мощной внутренней мотивации с помощью геймификации. Построение индивидуальных траекторий создания внутренней мотивации.</p> <p>5. Факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации в образовании. Критический подход к геймификации: амбивалентность геймификации, факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации.</p>	
	Квест	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Квест – технологии в ДО.</li> <li>2. История квестов.</li> <li>3. Основные этапы.</li> <li>4. Содержание деятельности.</li> <li>5. Виды квестов.</li> <li>6. Принципы организации квестов.</li> <li>7. Роль педагога в квест-игре.</li> <li>8. Основные критерии качества квеста.</li> <li>9. Задания для детского квеста.</li> </ol>	10
	Исследование в действии	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сущность исследовательской и проектной деятельности,</li> </ol>	15

		<p>особенности организации в ДО.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Виды исследования.</li> <li>3. Классификация проектов, используемых в работе ДО.</li> <li>4. Организация исследовательской и проектной деятельности в ДО.</li> <li>5. Этапы разработки проектов в ДО: целеполагание, разработка и выполнение проекта, вовлечение в проект субъектов педагогического процесса, подведение итогов проекта и презентация.</li> </ol>	
	Цифровизация в дошкольном образовании	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Мировой опыт применения цифровых технологий в дошкольном образовании.</li> <li>2. Цифровой детский сад: проблемы и перспективы развития.</li> <li>3. Цифровая образовательная среда современной дошкольной организации.</li> <li>4. Дошкольник в мире цифровых технологий.</li> <li>5. Кибербезопасность детей дошкольного возраста.</li> <li>6. Основы медиаграмотности у дошкольников.</li> <li>7. Цифровые инструменты в работе воспитателя.</li> </ol>	15
Модуль 4. Оценка компетентности педагога		Самооценка, взаимооценка профессиональной компетентности педагога дошкольной организации по изученным темам модуля 1, 2, 3.	6

			72 часа
--	--	--	------------

## 6. Организация учебного процесса

Курсы повышения квалификации организуются в форме смешанного обучения продолжительностью 72 часа в течение 2-х недель.

**Основные формы обучения:** курс предусматривает офлайн обучение (при необходимости онлайн обучение), самостоятельную работу слушателей с преподавателем, а также посткурсовое сопровождение в течение года.

Слушателям предоставляются материалы курса для изучения и закрепления пройденного материала.

Для определения уровня сформированности профессиональных компетенций слушателей разрабатываются критерии оценки и параметры усвоения содержания программы курса.

## 7. Учебно-методическое обеспечение Программы

Программа курса основана на деятельностном, компетентностном, дифференцированном подходах, с учетом принципов согласования и индивидуального подхода к каждому слушателю

### **Принципы построения обучения:**

- системность обучения;
- интерактивность обучения;
- соответствие содержания обучения актуальным проблемам в области развития профессиональной компетентности педагога дошкольной организации;
- информационная динамичность учебного материала;
- практико-ориентированность;
- связь изучаемого материала с последующей педагогической деятельностью;
- ориентированность на слушателя.

### **Задания по усвоению учебного материала представлены в виде:**

- кейсов;
- творческих заданий;
- кластеров;
- ментальных карт;
- проекта;

### **В процессе обучения используются следующие методы:**

- работа в группах;
- Learning-кафе

- дискуссия;
- УГЛЫ;
- мозговой штурм;
- публичная презентация результатов работы.

Слушателям предоставляются учебно-методические материалы (учебные пособия, практикумы, периодические издания, раздаточный материал, нормативная документация и др.).

## **8. Оценивание результатов обучения**

При текущем оценивании используются методы критериального оценивания осуществляется оцениванием по 100 балльной шкале за каждое выполненное задание:

- «Отлично»: 90-100 баллов;
- «Хорошо»: 70-89 баллов;
- «Удовлетворительно»: 50- 74 баллов;
- «Неудовлетворительно»: 49-0 баллов.

Окончательный итог подводится расчетом среднеарифметической суммы всех оценок по всем видам работ.

Результатом завершения курсов будет являться созданный в рамках курсов УМК, который будет включать:

**1. Квест для детей дошкольного возраста** – форма отчетности: конспект оформленный в документе Microsoft Word.

### **Критерии оценивания:**

- актуальность выбранного квеста –10 баллов;
- указание развития ключевых навыков дошкольников в квесте (согласно ГОСО) –20 баллов;
- цель квеста –20 баллов;
- ресурсное обеспечение квеста –10 баллов;
- ход квеста –40 баллов.

**2. Проект для детей дошкольного возраста** – форма отчетности: проект оформленный в презентации PowerPoint.

### **Критерии оценивания:**

- актуальность выбранного проекта –10 баллов;
- указание развития ключевых навыков дошкольников в проекте (согласно ГОСО) –20 баллов;
- цель проекта –20 баллов;
- ресурсное обеспечение проекта –10 баллов;

- формулировка цели, задач, объекта, предмета проекта, выдвижение гипотезы –10 баллов;
- оформленный проект –30 баллов.

**3. Цифровой ресурс для организованной деятельности** – форма отчетности: готовый цифровой продукт (например, интерактивная игра, виртуальная экскурсия, анимационный развивающий ролик, мультипликация, квиз и др.)

**Критерии оценивания:**

1. Соответствие содержания цифрового учебного материала заданию - 20 баллов;
2. Грамотность изложения - 20 баллов;
3. Качество оформления работы - 20 баллов;
4. Самостоятельность выполнения цифрового учебного материала, глубина переработки материала -20 баллов;
5. Методический уровень контента для дошкольников - 20 баллов.

**4. Итоговое тестирование:** 40 тестовых заданий по изученным темам модуля 1, 2, 3.

Для завершения курса по повышению квалификации необходимо набрать 70 баллов(среднеарифметическая сумма всех оценок по всем видам работ: квест, проект, цифровой учебный материал, итоговое тестирование)

## **9. Посткурсовое сопровождение**

Формат, формы и методы реализации посткурсового сопровождения:

1. Для методической поддержки и своевременного информирования педагогов обо всех изменениях, связанных с дошкольным воспитанием и обучением: различные средства связи: электронная почта, мессенджеры социальных сетей (Facebook, WhatsApp);
2. Для ресурсного обеспечения посткурсового сопровождения: электронные материалы по тематике курса (методические пособия, опорные материалы, ссылки интернет-источников и др.);
3. Для реализации траектории профессионального развития:
  - участие педагогов для демонстрации своих достижений в профессиональной педагогической деятельности, как показателя результатов своей работы с детьми в различных конкурсах, семинарах, форумах, научно-практических конференциях;
  - публикация статей педагогов по тематике курса в научно-методическом журнале «Дана бала» «Институт раннего развития ребенка» Министерства просвещения, в научно-методическом журнале «ҚМПИ Жаршысы» НАО

«Костанайский региональный университет имени А.Байтурсынова» МОН РК.

## 10. Список основной и дополнительной литературы

1. Модель развития дошкольного воспитания и обучения. Утверждена постановлением Правительства Республики Казахстан от 15 марта 2021 года № 137;
2. Государственный общеобязательный стандарт дошкольного воспитания и обучения, утвержденный приказом Министра Просвещения Республики Казахстан от 03 августа 2022 года №348;
3. Об утверждении типовых учебных планов дошкольного воспитания и обучения Республики Казахстан. Приказ Министра образования и науки Республики Казахстан от 20 декабря 2012 года № 557;
4. Типовая учебная программа дошкольного воспитания и обучения. Приказ и.о. Министра образования и науки Республики Казахстан от 12 августа 2016 года № 499;
5. Организация инновационной и проектной деятельности педагога: учебное пособие: в 2 частях: [16+] / сост. М. И. Губанова, Н. А. Шмырева; Кемеровский государственный университет. – Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2019. – Часть 1. Инновационные процессы в образовании. – 95 с.
6. Губанова, М. И. Организация инновационной и проектной деятельности педагога: учебное пособие: в 2 частях: [16+] / М. И. Губанова, Н. А. Шмырёва; Кемеровский государственный университет. – Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2019. – 139 с.
7. Литвинова С. Н. Цифровые инструменты в работе с детьми дошкольного возраста. - Москва: Издательство Юрайт, 2021. -188 с.
8. Белобрыкина О.А. Ребенок вне игры: трансформации игровой деятельности в современном детстве // Современное дошкольное образование. – 2021. – №3(105). – С. 24–32.
9. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. Методическое пособие. ФГОС. – М.: Кнорус, 2018 г. – 112 с.
10. Сингер Э., де Хаан Д. Играть, удивляться, узнавать. Теория развития, воспитания и обучения детей – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. – 312 с.
11. Современные технологии дошкольного образования/ Андрианова Е., Богомолова М., Гришина А., Дормидонтова Л. и др. – М.: НИЦ ИНФРА, 2021. – 251 с.
12. Современный детский сад. Каким он должен быть/Под.ред. О.А. Шиян – М.: Мозаика-Синтез, 2019 – 312 с.