

КГУ «Областная специализированная школа-интернат-колледж
Олимпийского резерва имени Богенбай батыра»
управления физической культуры и спорта Акмолинской области

УТВЕРЖДАЮ
Директор КГУ «ОСШИКОР
им. Богенбай батыра»
Е. Жапаров
« - » / 2022г

**Рабочая учебная программа по дисциплине, производственному обучению и
профессиональной практике**

Использование интерактивных технологий

(наименование дисциплины по специальности)

Мамандық: 01140500 - " Физическая культура и спорт"

Специальность: (коды және атауы) / (код и наименование)

Біліктілік : 4S01140503 – "Тренер - преподаватель по спорту"

Квалификация: (коды және атауы) / (код и наименование)

Оқыту нысаны: күндізгі жалпы орта білім базасында

Форма обучения: очная на базе общего среднего образования

Жалпы сағат саны: 54,

кредит саны

Общее количество часов

количество кредитов

Әзірлеуші (-лер) А.Бекмагамбетов

Разработчик (-и) Т.А.Ә. (болған жағдайда) (қолы) / (подпись)

Ф.И.О. (при наличии)

1. Пояснительная записка

Настоящая Типовая учебная программа по дисциплине «Теория и методика в избранного вида спорта» разработана в соответствии с типовыми учебными программами технического и профессионального образования (Приказ МОН РК № 72 от 22 января 2016 года) по специальности: 01140500 «Физическая культура и спорт» квалификации: 4S1140503 «Тренер преподаватель по спорту».

Дисциплина «Использование интерактивных технологий» закладывает основы технологической грамотности обучающихся и его готовность осваивать различные методы.

Формируемая компетенция

Обязанности:

- 1) формирование у обучающихся представления о роли информационных процессов в обществе, а также о технических возможностях и перспективах использования информационных технологий;
 - 2) использование сетевых технологий для передачи информации обучающимся;
 - 3) учить обучающихся решать различные задачи посредством анализа, абстракции, моделирования и программирования;
 - 4) обучение обучающихся работе с системными, служебными и сервисными программами;
 - 5) формирование информационной культуры обучающихся-следование общим правилам и действие в интересах личности и всего казахстанского сообщества;
 - 6) Создание условий для освоения обучающимися академического языка в рамках дисциплины и обогащения терминологической лексики;
 - 7) ознакомление обучающихся с приемами и принципами создания, программирования управляемых электронных устройств на основе вычислительных платформ;
 - 8) навыки программирования в современной среде программирования
 - 9) углубление знаний и повышение мотивации к обучению посредством применения на практике;
 - 10) интегрированное применение полученных знаний в различных областях знаний (математика, физика, информатика);
 - 11) развитие интереса к научно-техническим разработкам;
 - 12) развитие творческих способностей обучающихся;
 - 13) обучение обучающихся обработке текстовой и графической, аудио-видео информации с помощью компьютера;
 - 14) оказание обучающимся работы с автоматизированными контролирующими и тестирующими программами;
 - 15) ознакомление обучающихся с возможностями и возможностями применения цифровых аудио и видео технологий; учить обучающихся пользоваться интерактивной доской, интерактивным планшетом, графическим планшетом, электронным карандашом, ежедневным аппаратом «связь».
- Рабочий план разработан в соответствии с типовой учебной программой, рассмотренной и одобренной 18.09.2013 года решением УМК МОН РК по дисциплине «применение интерактивных технологий» по специальности 01140500 «Физическая культура и спорт».
- Протокол № 3 председатель Румс – Бурибеков К. К.

Требования к знаниям и умениям студентов по дисциплине «Применение интерактивных технологий» основные требования государственного общеобразовательного стандарта.

Студенты должны знать:

- основы информационных технологий;
- о мультимедийной технологии;

- о дистанционном обучении, режиме on-line;
- об "электронном портфолио";
- об интерактивных технологиях;

Студенты должны уметь:

- работа с компьютером;
- обработка текстовой и графической, аудио-видео информации с помощью компьютера;
- работа с автоматизированными контролирующими и тестирующими программами;
- возможности применения цифровых аудио и видео технологий;
- использование электронной почты, чата, телеконференций;
- использование интерактивной доски, интерактивного планшета, графического планшета, электронного карандаша, ежедневного аппарата «обратная связь».

Распределение часов по семестрам

Пән/модульдің коды және атауы Дисциплина/ код и наименование модуля	Модульдегі барлық сағат саны Всего часов в модуле	I-семестр	II-семестр	III-семестр	IV-семестр	V-семестр	VI-семестр
1	2	3	4	5	6	7	8
Использование интерактивных технологий	54	28	26	-	-	-	-
Барлығы: Всего:	54	28	26 2-семестр зачет				

Использование интерактивных технологий	Всего часов	Теория	Практика	Курсовой проект
Всего	54	32	22	-

3. Тематический план и содержание дисциплины

Темы	Общее кол- во часов	Теория	Практика
1 семестр	28	16	12
Раздел 1. Организация интерактивного обучения			
1. Тема 1.1 Цели и задачи изучаемой дисциплины	2	2	
2. Тема 1.2. Понятие "интерактивность" в обучении и физическом воспитании спортсменов	2	2	
3. Тема 1.3 Компьютерная грамотность тренера	2		2
4. Тема 1.4. Информационная культура тренера	2	2	

5.	Тема 1.5. Новые формы учебно-тренировочных занятий между спортсменом и обучающимся	2		2	
6.	Тема 1.6. Классификация форм общения и средства общения.	2	2		
	Раздел 2. Интерактивные специальные инструменты и устройства				
7.	Тема 2.1.1 Аппаратное обеспечение физического воспитания и обучения.	2			
8.	Тема. 2.1.2. Основные и периферийные устройства компьютера	2		2	
9.	Тема 2.1.3. Интерактивная доска и дополнительное аппаратное обеспечение интерактивной технологии	2	2		
10.	№ 1 Работа с аппаратными средствами интерактивной технологии	2		2	
11.	Тема 2.2.1 Знакомство с панелью инструментов ACTIV studio	2	2		
12.	Тема 2.2.2. Программа Activ Studio: панель инструментов, библиотека ресурсов	2	2		
13.	Тема 2.2.3. Дидактические возможности Activ Studio. Контрольная работа	2		2	
14.	Интерактивное программное обеспечение по физической культуре №2	2		2	
	2-семестр	26	16	10	
	Раздел 3. Современные компьютерные технологии в обучении и воспитании спортсменов				
15.	Тема 3.1.1 Электронные автоматизированные фонды	2	2		
16.	Тема 3.1.2. Ресурсы сети Интернет. Интерактивные фонды	2		2	
17.	Тема 3.1.3. Активные и неактивные фонды	2	2		
18.	№ 3 поиск информации и использование электронных фондов	2		2	
	Управление учебной деятельностью посредством информационных технологий				
19.	Тема 3.2.1 Электронные журналы	2	2		
20.	Тема 3.2.2 Автоматизированные программы управления учебной деятельностью.	2			
21.	Автоматизированное расписание занятий №4	2		2	
22.	Тема 3.2.3 Работа с электронным журналом	2	2		
23.	Тема 3.3.1 Разработка средств контроля и тестирования	2	2		
24.	Тема 3.3.2. Распространенные виды программ автоматизированного тестирования	2	2		
25.	Тема 3.3.3. Программы автоматизированного контроля и тестирования	2		2	
26.	Тема 3.3.4. Настройка и содержательное обеспечение программ автоматизированного контроля и тестирования	2	2		
27.	Разработка тестовых заданий в программах автоматизированного тестирования №5. Зачет	2	2	2	

Содержание рабочей учебной программы

Раздел 1 Организация интерактивного обучения

Тема 1.1 Цели и задачи изучаемой дисциплины.

Тема 1.2. Понятие "интерактивность" в обучении и физическом воспитании спортсменов.

Тема 1.3 Компьютерная грамотность тренера.

Тема 1.4. Информационная культура тренера.

Тема 1.5. Новые формы учебно-тренировочных занятий между спортсменом и обучающимся.

Тема 1.6. Классификация форм общения и средства общения.

Раздел 2 Интерактивные специальные инструменты и устройства

Тема 2.1.1 Аппаратное обеспечение физического воспитания и обучения.

Тема. 2.1.2. Основные и периферийные устройства компьютера.

Тема 2.1.3. Интерактивная доска и дополнительное аппаратное обеспечение интерактивной технологии.

№ 1 Работа с аппаратными средствами интерактивной технологии.

Тема 2.2.1 Знакомство с панелью инструментов ACTIV studio.

Тема 2.2.2. Программа Activ Studio: панель инструментов, библиотека ресурсов.

Тема 2.2.3. Дидактические возможности Activ Studio. Контрольная работа.

Интерактивное программное обеспечение по физической культуре №2.

Раздел 3. Современные компьютерные технологии в обучении и воспитании спортсменов

Тема 3.1.1 Электронные автоматизированные фонды.

Тема 3.1.2. Ресурсы сети Интернет. Интерактивные фонды.

Тема 3.1.3. Активные и неактивные фонды.

№ 3 поиск информации и использование электронных фондов.

Управление учебной деятельностью посредством информационных технологий

Тема 3.2.1 Электронные журналы.

Тема 3.2.2 Автоматизированные программы управления учебной деятельностью.

Автоматизированное расписание занятий №4.

Тема 3.2.3 Работа с электронным журналом.

Тема 3.3.1 Разработка средств контроля и тестирования.

Тема 3.3.2. Распространенные виды программ автоматизированного тестирования.

Тема 3.3.3. Программы автоматизированного контроля и тестирования.

Тема 3.3.4. Настройка и содержательное обеспечение программ автоматизированного контроля и тестирования.

Разработка тестовых заданий в программах автоматизированного тестирования №5. Зачет.

Использованная литература

Основная литература

1. Калиева М. Образовательные технологии и пути их внедрения в учебно-воспитательном процессе. - Алматы, "Атамұра", 2002г.
2. Учебник "работа с интерактивной доской", Алматы, "Атамұра" 2007г.
3. «Начальная школа», преподавание через интерактивную доску. 2008г.

Дополнительная литература

1. Назарбаев Н. А. Послание Президента Республики Казахстан народу Казахстана – Петропавловск, 2005г.
2. Закон Республики Казахстан Об образовании-Астана, 2000г.
3. Государственная программа развития технического и профессионального образования Республики Казахстан на 2008-2012 годы.

