



**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №17
Василеостровского района Санкт-Петербурга**

**Комплект карт технологической компетентности
субъектов образовательного пространства**



2018 год

Содержание

Введение	3
1. Карта технологической компетентности младших школьников как субъектов образовательного пространства	4
2. Карта технологической компетентности дошкольников как субъектов образовательного пространства	7
3. Карта технологической компетентности учителей начальной школы и воспитателей детского сада как субъектов образовательного пространства	11
4. Карта технологической компетентности родительской общественности как субъектов образовательного пространства	14
5. Полезные ресурсы	17

Введение

Прежде чем говорить о взаимосвязи технологической компетентности педагога и качества образования учащихся, необходимо разграничить понятия «компетенция» и «компетентность», поскольку от того, как они определены и в каком соотношении зависит понимание сущности компетентностного подхода.

Мы придерживаемся идеи сложной интегративной природы компетентности, составными частями которой являются компетенции. Данный взгляд на понятия «компетенция» и «компетентность» представляет компетентностный подход и определяет его результативно – целевую направленность.

Компетентность - совокупность компетенций, наличие знаний и опыта, необходимых для эффективной деятельности.

Компетенция - готовность ученика использовать усвоенные знания, учебные умения, навыки, способы деятельности жизни для решения теоретических и практических задач.

По ФГОС, современные школьники должны владеть значительным количеством ключевых компетенций. Современному российскому обществу нужны современно образованные, нравственные, предприимчивые люди, которые могут самостоятельно принимать решения, прогнозируя их возможные последствия, риски, отличающиеся мобильностью, имеющие способности к сотрудничеству и обладающие чувством ответственности за судьбу своей страны. Сформировать такие качества личности могут только те субъекты образовательного процесса, которые сами обладают ими.

Таким образом, не остается сомнений в том, что компетентности учителей, воспитателей, учащихся, родителей представляют собой неразрывное единство. Соответственно, чем выше уровень компетентности всех субъектов образовательного пространства, тем выше будет качество образования, а поскольку одним из обязательных условий эффективности педагогического процесса, а также средством обучения, воспитания и развития учащихся являются педагогические технологии, то представляется неоспоримой значимость развития технологической компетентности современного учителя.

Далее рассматривается технологическая компетентность субъектов образовательного пространства через призму организации игровой деятельности, использования технологий мобильного обучения и «дополненной реальности» при обучении и воспитании дошкольников и младших школьников.

1. Карта технологической компетентности младших школьников как субъектов образовательного пространства

Компетенции	Показатели достижения заданного уровня освоения компетенций	Критерии оценивания результатов обучения			
		Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Учебно-познавательные	<i>Владеть:</i> - способами осуществления рефлексии (в т.ч. с использованием AR-приложений, например, «Plickers»)	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<i>Уметь:</i> - осуществлять целеполагание (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - выполнять планирование деятельности (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности»)	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с помощью учителя	Умеет самостоятельно
	<i>Знать:</i> - способы проведения самооценки деятельности (в т.ч. с использованием AR-приложений, например, «Plickers»)	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Информационные	<i>Владеть:</i> - способами преобразования информации (в т.ч. с использованием мобильных устройств)	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<i>Уметь:</i> - осуществлять поиск информации (в т.ч. с помощью мобильных устройств и AR-приложений) - анализировать информацию (в т.ч. полученную с помощью мобильных устройств и AR-приложений) - осуществлять отбор необходимой информации (в т.ч. с помощью мобильных устройств и AR-приложений) - считывать QR-коды с использованием мобильных устройств с установленным приложением (например, «QR Code Scanner»)	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с помощью учителя	Умеет самостоятельно

	<ul style="list-style-type: none"> - сопоставлять цифровые объекты реальным с использованием мобильных устройств и AR-приложений, например, «QR Code Scanner», «HP Reveal», «Quiver» - выполнять учебные задания с использованием мобильных устройств без подключения к интернету (например, с использованием инструмента «СТОиК-Контент») 				
	<p style="text-align: center;"><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - способы сохранения информации (в т.ч. с помощью мобильных устройств и AR-приложений) - способы передачи информации (в т.ч. с помощью мобильных устройств и AR-приложений) - понятия «дополненная реальность», «QR-код», «Раскраска с дополненной реальностью» 	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Коммуникативные	<p style="text-align: center;"><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками работы в группе (в т.ч. при организации игровой деятельности; при организации групповой работы с мобильными устройствами) - навыками выполнения социальных ролей (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием мобильных устройств и AR-приложений) 	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<p style="text-align: center;"><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - вести дискуссию (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений) 	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с помощью учителя	Умеет самостоятельно
	<p style="text-align: center;"><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - различные способы донести информацию до собеседника (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений) 	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Социально- трудовые	<p style="text-align: center;"><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками быстрой смены ролей (в т.ч. при организации 	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет

	игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений)				
	<p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнять различные роли (гражданина; покупателя; работника; члена семьи и др.) (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений, например, «QR Code Scanner», «HP Reveal») - организовать игровое пространство (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности», например, «QR Code Scanner», «HP Reveal», «Quiver», «Plickers») 	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с помощью учителя	Умеет самостоятельно
	<p><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - основную информацию о содержании выполняемых ролей (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений) 	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Личностные	<p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками заботы о собственном здоровье и здоровье окружающих (в т.ч. при использовании мобильных устройств и AR-приложений) - навыками безопасной жизнедеятельности (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений) 	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнять правила личной гигиены (в т.ч. при использовании мобильных устройств и AR-приложений) 	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с помощью учителя	Умеет самостоятельно
	<p><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - основы экологической культуры (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») 	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает

2. Карта технологической компетентности дошкольников как субъектов образовательного пространства

Компетенции	Показатели достижения заданного уровня освоения компетенций	Критерии оценивания результатов обучения			
		Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Деятельностные	<p style="text-align: center;"><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - способами игрового взаимодействия (в т.ч. с использованием технологии «дополненной реальности») - навыками личной гигиены (в т.ч. при использовании мобильных устройств) - различными способами творчества (в т.ч. с использованием мобильных устройств; AR-приложений, например, «Quiver») - навыками выбора средств выразительности (в т.ч. с использованием мобильных устройств; AR-приложений, например, «Quiver») 	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<p style="text-align: center;"><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - организовать игровое пространство (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности», например, «QR Code Scanner», «HP Reveal», «Quiver», «Plickers») - одеваться в соответствии с погодными условиями (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - определять состояние своего здоровья и здоровья окружающих (в т.ч. при использовании мобильных устройств) - передавать характерные признаки предметов (в т.ч. с использованием технологии «дополненной реальности», например, AR-приложения «Quiver») 	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с помощью воспитателя	Умеет самостоятельно
	<i>Знать:</i>	Не знает	Плохо знает	Хорошо	Отлично знает

	<ul style="list-style-type: none"> - знать подчиненность позиций при освоении социальных ролей (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - алгоритм действий по оказанию необходимой медицинской помощи себе и окружающим (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - основные правила безопасной жизнедеятельности (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - различные жанры искусства (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») 			знает	
Информационные	<p style="text-align: center;"><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками использования информации, полученной из различных источников (в т.ч. с использованием мобильных устройств и AR-приложений, например, «QR Code Scanner») 	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<p style="text-align: center;"><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать различные источники получения информации (в т.ч. с помощью мобильных устройств и AR-приложений, например, «QR Code Scanner», «HP Reveal») 	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с помощью воспитателя	Умеет самостоятельно
	<p style="text-align: center;"><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - различные способы получения информации (в т.ч. с помощью мобильных устройств и AR-приложений) 	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Коммуникативные	<p style="text-align: center;"><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками аргументации собственных суждений (в т.ч. при организации игровой деятельности; при организации групповой работы с мобильными устройствами) 	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет

	<i>Уметь:</i> - формулировать суждения (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений)	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с помощью воспитателя	Умеет самостоятельно
	<i>Знать:</i> - правила работы в парах/группах (в т.ч. при организации групповой работы с мобильными устройствами)	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Социально- трудовые	<i>Владеть:</i> - навыками «чистого общения» (в т.ч. при организации игровой деятельности; при организации групповой работы с мобильными устройствами)	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<i>Уметь:</i> - определять моральные понятия (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений)	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с помощью воспитателя	Умеет самостоятельно
	<i>Знать:</i> - правила поведения, соответствующие определенной роли (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений)	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Личностные	<i>Владеть:</i> - навыками группировки объектов по признакам (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений, например, «Quiver») - навыками развития моторики и двигательной активности (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений)	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<i>Уметь:</i>	Не умеет	Слабо умеет	Умеет с	Умеет

	<ul style="list-style-type: none"> - сочинять последовательные истории (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений, например, «Quiver») - удерживать устойчивое внимание (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - переключать внимание (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») 			<p>помощью воспитателя</p>	<p>самостоятельно</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - способы обогащения собственной речи (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») 	<p>Не знает</p>	<p>Плохо знает</p>	<p>Хорошо знает</p>	<p>Отлично знает</p>

**3. Карта технологической компетентности учителей начальной школы и воспитателей детского сада
как субъектов образовательного пространства**

Компоненты технологической компетентности воспитателя	Содержание	Критерии достижения уровня компетентности			
		Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Мотивационно-ценностный компонент	<i>Владеть:</i> - навыками мотивационной готовности к педагогической деятельности (в т.ч. с использованием мобильных устройств и технологии «дополненной реальности») - навыками саморазвития (в т.ч. в плане организации игровой деятельности с использованием «дополненной реальности»)	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<i>Уметь:</i> - осуществлять устойчивую направленность педагогической деятельности (в т.ч. с использованием мобильных устройств и технологии «дополненной реальности»)	Не умеет	Слабо умеет	Достаточно умеет	Полностью умеет
	<i>Знать:</i> - способы психологической саморегуляции (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием «дополненной реальности»)	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Когнитивный компонент	<i>Владеть:</i> - психолого-педагогическими знаниями и умениями (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет

	«дополненной реальности»)				
	<p><i>Уметь:</i></p> <p>- применять теоретические психолого-педагогические знания на практике (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием «дополненной реальности»)</p>	Не умеет	Слабо умеет	Достаточно умеет	Полностью умеет
	<p><i>Знать:</i></p> <p>- современные образовательные технологии (в т.ч. игровые технологии; технологию мобильного обучения; технологию «дополненной реальности»)</p> <p>- сущности, структуры, алгоритмы использования образовательных технологий в детском саду (в т.ч. игровых технологий; технологии мобильного обучения; технологии «дополненной реальности»)</p>	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Деятельностный компонент	<p><i>Владеть:</i></p> <p>- технологическими умениями (целеполаганием, диагностическими, рефлексивными, информационно-коммуникационными, операционно-техническими, контрольно-оценочными) (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием «дополненной реальности»)</p>	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<p><i>Уметь:</i></p> <p>- применять технологические умения сообразно педагогической ситуации (в</p>	Не умеет	Слабо умеет	Достаточно умеет	Полностью умеет

	<p>т.ч. при организации игровой деятельности с использованием «дополненной реальности», например, создавать QR-коды и работать с ними как с изображениями; считывать QR-коды; создавать ауры изображений, например, с использованием сервиса «HP Reveal Studio»; считывать ауры изображений с использованием AR-приложений, например, «HP Reveal»; создавать опросы с использованием AR-приложений, например, «Plickers»)</p> <ul style="list-style-type: none"> - формулировать учебные задания различного типа, в том числе, исследовательские (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием AR-приложений, например, «Quiver») - формулировать учебные задания с использованием интерактивных сервисов, например, «Learningapps.com» - создавать образовательный контент и доводить его до мобильных устройств пользователей без подключения к интернету (например, с помощью инструмента «СТОиК-Контент») 				
	<p><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - основы организации и регулирования образовательного процесса на основе современных технологий обучения и 	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает

	<p>воспитания (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием «дополненной реальности»)</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы работы технологии «дополненной реальности» - историю развития «дополненной реальности» - основные AR-приложения, применяемые в области образования - различные способы донести информацию до собеседника (в т.ч. при организации игровой деятельности; с использованием мобильных устройств и AR-приложений) - нормы СанПиН при работе с мобильными устройствами 				
--	---	--	--	--	--

4. Карта технологической компетентности родительской общественности как субъектов образовательного пространства

Компоненты технологической компетентности воспитателя	Содержание	Критерии достижения уровня компетентности			
		Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Мотивационно-ценностный компонент	<i>Владеть:</i> - навыками эмпатии; самоконтроля; педагогической рефлексии (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности»)	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет
	<i>Уметь:</i> - поддержать интересы ребенка (в т.ч. в плане использования мобильных устройств в образовательных целях) - заниматься развитием ребенка в соответствии с врожденными способностями (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности»)	Не умеет	Слабо умеет	Достаточно умеет	Полностью умеет
	<i>Знать:</i> - новые педагогические технологии (в т.ч. игровые; мобильного обучения; «дополненной реальности») - новые тенденции в области воспитания (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности»)	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Гностический компонент	<i>Владеть:</i> - навыками преодоления трудностей в	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет

	общении с детьми, обучении (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности»)				
	<i>Уметь:</i> - применять теоретические знания в области воспитания на практике (в т.ч. в плане организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности»)	Не умеет	Слабо умеет	Достаточно умеет	Полностью умеет
	<i>Знать:</i> - ведущие виды деятельности на различных этапах развития (в т.ч. игровой с использованием технологии «дополненной реальности») - закономерности психического развития ребенка (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - стили, методы, особенности семейного воспитания (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности»)	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает
Коммуникативно-деятельностный компонент	<i>Владеть:</i> - навыками развития положительного отношения ребенка к различным видам деятельности (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - навыками построения	Не владеет	Недостаточно владеет	Хорошо владеет	Свободно владеет

	<p>взаимоотношений с ребенком на принципах гуманистической педагогики (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности»)</p>				
	<p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать благоприятную и доверительную атмосферу общения (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - общаться с ребенком, учитывая его возрастные особенности (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - стимулировать проявление самостоятельности ребенка в деятельности (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - создавать QR-коды и работать с ними как с изображениями; считывать QR-коды; создавать ауры изображений, например, с использованием сервиса «HP Reveal Studio»; считывать ауры изображений с использованием AR-приложений, например, «HP Reveal»; создавать опросы с использованием AR-приложений, например, «Plickers» 	Не умеет	Слабо умеет	Достаточно умеет	Полностью умеет

	<ul style="list-style-type: none"> - консультировать ребенка по выполнению учебных заданий различного типа, в том числе, исследовательские (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием AR-приложений, например, «Quiver» - консультировать ребенка по выполнению учебных заданий с использованием интерактивных сервисов, например, «Learningapps.com» 				
	<p style="text-align: center;"><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - эффективные методы воспитания (в т.ч. при организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности») - основы работы технологии «дополненной реальности» - нормы СанПиН при работе с мобильными устройствами 	Не знает	Плохо знает	Хорошо знает	Отлично знает

5. Полезные ресурсы

- <https://clck.ru/F26Vz>
- <http://muromzevoschk.ucoz.ru/FGOC/tekhn.kompetentnost.pdf>
- <https://clck.ru/F26XY>
- <https://clck.ru/F26Xx>
- <https://clck.ru/F26Yh>
- <https://clck.ru/F26Yt>
- <https://clck.ru/F26ZE>
- <https://clck.ru/F26Zh>
- <https://clck.ru/F26Zx>
- <https://clck.ru/F26aG>