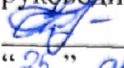


Муниципальное автономное образовательное учреждение
"Байкаловская средняя общеобразовательная школа"
Тобольского района Тюменской области

Согласовано
руководитель ЦОЦП "Точка роста"
 Е.И. Минина
"23" августа 2026 г.

Утверждено
директор МАОУ "Байкаловская СОШ"
 Е.Д. Кутаевская
"23" августа 2026 г.



ДОКУМЕНТ
ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
Сертификат: 0060384468481814
Владелец сертификата: Кутаевская Елена Дмитриевна
директор МАОУ "Байкаловская СОШ"
Действителен с 11.10.2023 по 09.10.2028

Программа
повышения цифровой грамотности
педагогических работников

"Цифровые каникулы для педагогов."
"Единая цифровая образовательная среда: новые возможности для педагогов"

Возраст обучающихся: педагогические работники

Срок реализации: по требованиям в течении учебного года
Форма обучения: очная / дистанционная

Минина Е.И.
педагог по предмету "Информатика"
ЦОЦП "Точка роста"

- Самостоятельная: выполнение индивидуальных заданий и создание собственных продуктов.
- Проектная деятельность и хакатоны: создание комплексных цифровых решений и их защита.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа представлена в виде независимых модулей-блоков.

- Блок 1. «ЕЦОС: навигация и интеграция» — Практикум по работе в интерфейсе ЕЦОС. Интеграция ЦОР, видеоуроков и интерактивных материалов в единую траекторию класса.
- Блок 2. «Нейросети для работы с текстом» — Освоение отечественных текстовых ИИ (YandexGPT, GigaChat). Продвинутый промпт-инжиниринг, генерация сценариев, тестов, адаптация текстов.
- Блок 3. «Визуализация с помощью нейросетей» — Освоение графических нейросетей (Kandinsky, Шедеврум). Создание иллюстраций, инфографики, плакатов и персонажей.
- Блок 4. «Визуализация презентаций» — Принципы современного слайд-дизайна. Работа в Р7-Офис / Яндекс.Презентации. ИИ-генерация структуры, интерактивные элементы и анимация.
- Блок 5. «Работа с документооборотом» — Электронный документооборот. Создание официальных документов, работа с шаблонами, электронной подписью и системами хранения.
- Блок 6. «Видеоконтент для педагога» — Планирование и создание видеоуроков. Запись экрана и веб-камеры, простой монтаж, субтитры, форматы для разных платформ.
- Блок 7. «Геймификация на уроке» — Игровые механики в образовании. Создание интерактивных викторин, квестов (LearningApps, Wordwall, Учи.ру). QR-квесты, бейджи и рейтинги.
- Блок 8. «Нейро-квест: урок как цифровое приключение» — Проектирование комплексных интерактивных сценариев с элементами геймификации и ИИ-генерации.
- Блок 9. «Отечественные инструменты обратной связи» — Работа с сервисами (Учи.ру, ЯКласс, РЭШ, Skysmart) для организации опросов, тестов и живой обратной связи.
- Блок 10. «Цифровая безопасность и этика ИИ» — Правовые аспекты использования ИИ, защита персональных данных, распознавание дипфейков.
- Блок 11. «Цифровое портфолио педагога» — Систематизация созданных продуктов, оформление портфолио для конкурсов и аттестации.
- Блок 12. «Итоговый цифровой хакатон» — Презентация материалов, обмен лайфхаками, вручение удостоверений.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- Снижение уровня «цифровой тревожности», формирование уверенности в использовании ИИ и новых сервисов.
- Осознание профессиональной ответственности при использовании цифровых инструментов и ИИ.

Метапредметные результаты:

- Умение выбирать оптимальный цифровой инструмент под конкретную педагогическую задачу.
- Навык критической оценки информации, в том числе сгенерированной искусственным интеллектом.

Предметные результаты:

- Уверенная навигация в ЕЦОС, создание и наполнение виртуальных классов.
- Формулирование эффективных промптов для текстовых и графических нейросетей.
- Создание визуального контента, видеоуроков, интерактивных презентаций и геймифицированных заданий.
- Оформление профессионального цифрового портфолио.

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Примечание: Программа реализуется по модульно-вариативному принципу. Педагог выбирает необходимые блоки. Внутреннее содержание блоков корректируется с учётом пожеланий слушателей и появления новых цифровых инструментов.

№	Наименование модуля (блока)	Основные темы и практические задания	Кол-во часов	Форма контроля / Результат
1	ЕЦОС: навигация и интеграция	Интерфейс ЕЦОС. Виртуальный класс. Интеграция ЦОР, видеоуроков. Электронный журнал и библиотечный фонд.	4 ч.	Созданный и наполненный виртуальный класс в ЕЦОС.
2	Нейросети для работы с текстом	Обзор отечественных текстовых ИИ. Продвинутый промпт-инжиниринг. Генерация сценариев, тестов, адаптация текстов.	6–8 ч.	Подборка из 5–7 готовых текстовых материалов, созданных с помощью ИИ.
3	Визуализация с помощью нейросетей	Обзор графических нейросетей. Создание иллюстраций, инфографики, плакатов, персонажей. Основы композиции.	6–8 ч.	Подборка из 5–10 сгенерированных изображений и визуальных материалов.
4	Визуализация презентаций	Принципы слайд-дизайна. Работа в P7-Офис / Яндекс.Презентации. ИИ-генерация структуры. Интерактивные элементы.	4–6 ч.	Готовая методически и визуально выверенная презентация для урока.
5	Работа с документооборотом	Электронный документооборот. Создание официальных документов, шаблонов. Электронная подпись. Совместная работа.	6–8 ч.	Созданные и оформленные по стандартам 3–5 типовых документов ОО.
6	Видеоконтент для педагога	Планирование видеоуроков. Запись экрана и веб-камеры. Монтаж, субтитры, музыка. Форматы для разных платформ.	8–10 ч.	Готовый образовательный видеоролик длительностью 3–7 минут с субтитрами.

7	Геймификация на уроке	Игровые механики. Создание викторин, квестов, игр (LearningApps, Wordwall, Учи.ру). QR-квесты, бейджи, рейтинги.	6–8 ч.	Готовый интерактивный урок или квест с элементами геймификации.
8	Нейро-квест: урок как приключение	Проектирование интерактивных сценариев. Геймификация + ИИ. Создание квестов, цифровых лабораторий, историй.	8–10 ч.	Готовый нейро-квест (сценарий + цифровые материалы) для урока.
9	Инструменты обратной связи	Учи.ру, ЯКласс, РЭШ, Skysmart. Создание интерактивных заданий, опросов, тестов. Живая обратная связь.	4–6 ч.	Созданный интерактивный урок с элементами обратной связи.
10	Цифровая безопасность и этика ИИ	Правовые аспекты использования ИИ. Защита персональных данных. Распознавание дипфейков. Критическое мышление.	2–4 ч.	Разработанный чек-лист «Этика использования ИИ на уроке».
11	Цифровое портфолио педагога	Систематизация созданных продуктов. Оформление портфолио. Подготовка к конкурсам и аттестации.	4 ч.	Оформленное цифровое портфолио педагога.
12	Итоговый хакатон «Цифровая ярмарка»	Презентация материалов. Обмен лайфхаками. Взаимное рецензирование. Вручение удостоверений.	2 ч.	Защита мини-проекта, рефлексия, получение удостоверения.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

5.1. Материалы для слушателя (педагога)

1. Набор «Цифровых шпаргалок»: пошаговые инструкции со скриншотами по работе в выбранных сервисах.
2. Библиотека промптов и шаблонов: шаблоны запросов для ИИ (текст, изображения, презентации), шаблоны официальных документов, библиотека игровых шаблонов (викторины, кроссворды).
3. Чек-листы: «10 правил идеального учебного слайда», «Алгоритм создания нейро-квеста», «Правила цифровой гигиены», «Геймификация: как не переборщить», «Алгоритм создания видеоурока».
4. Методический конструктор «Нейро-квест»: шаблон для проектирования интерактивного сценария урока.

5.2. Методические материалы для ведущего

1. Сценарии проведения мастер-классов с таймингом.
2. Критерии оценивания практических цифровых продуктов.
3. Методические рекомендации по андрагогике (обучению взрослых) и работе с разным уровнем цифровой подготовки.

4. Карта преемственности модулей (2019–2026 гг.) для индивидуального подбора траектории.
- 5.3. Технические средства и цифровые ресурсы
1. Компьютерный класс с ПК/ноутбуками, стабильным интернетом, гарнитурами и веб-камерами.
 2. ПО и онлайн-сервисы:
 - *Документы и презентации:* Р7-Офис, Яндекс.Документы/Презентации, МойОфис.
 - *Дизайн и инфографика:* Supa, Flyvi.
 - *Видео и аудио:* OBS Studio, Movavi, Shotcut, Audacity.
 - *Нейросети:* YandexGPT, GigaChat, Kandinsky, Шедеврум, FusionBrain.
 - *Геймификация и обратная связь:* LearningApps, Wordwall, Учи.ру, ЯКласс, РЭШ, Skysmart.
 - *ЕЦОС:* Сферум, ФГИС «Моя школа».