

ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

«УТВЕРЖДАЮ»
Президент Частного учреждения дополнительного
профессионального образования
«Университет «Первое сентября»



27.10.2025 г.

Программа

**дополнительного профессионального образования
(повышения квалификации)**

Цифровая трансформация урока английского языка

Автор:
Вершинникова Ю.В.
учитель высшей категории, Ed-tech методолог, серийный предприниматель, основатель
онлайн экосистемы Взнания vznaniya.ru, основатель маркетплейса Edberrries.store

**Москва
2025 г.**

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Цель реализации программы: повышение профессиональной квалификации преподавателей английского в области современных подходах к цифровой трансформации урока английского языка.

1.1. Совершенствуемые компетенции

| № | Компетенция | Направление подготовки Педагогическое образование 44.03.01 |
|-----------|--|---|
| 1. | способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний | Бакалавриат ОПК-8 |

1.2. Планируемые результаты

| Знать – уметь | Направление подготовки Педагогическое образование Код компетенции 44.03.01 | Бакалавриат |
|---|---|--------------------|
| Знать: 1) Типы готовых материалов, каналы продаж, критерии выбора площадок и маркетплейсов. 2) Доступные инструменты организации цифрового урока английского языка и форматы смешанного обучения. 3) Геймификация, ошибки при ее внедрении и способы их профилактики. 4) Примеры марафонов и заданий, которые можно использовать на уроках. | | ОПК-8 |
| Уметь: 1) Выбирать площадки для размещения методических материалов и их продвижения. 2) Создавать уроки с элементами геймификации и включением интерактивных заданий. 3) Выбирать и применять эффективные цифровые инструменты. 4) Планировать и проводить смешанные уроки, совмещающие традиционные формы занятий с цифровыми технологиями. | | ОПК-8 |

1.3. Категория обучающихся:

уровень образования - высшее образование, направление подготовки – «Педагогическое образование» английский язык, область профессиональной деятельности – основное общее образование.

1.4. Режим занятий – 2 раз в неделю по 6 ч.

1.5. Форма обучения: заочная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения. Платформа для обучения: <https://edu.1sept.ru/>

1.6. Трудоемкость обучения: 16 ч.

Раздел 2. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

2.1. Учебный план

| № | Наименование тем | Всего (час.) | Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы | | Формы Контроля |
|--------------|---|-----------------|---|-------------------------|---|
| | | | Лек- ции | Практические занятия | |
| Тема 1. | Пассивный доход для учителя английского: продаем свои наработки на цифровом маркетплейсе. | 5 | 1 | 4 | Практическое задание 1. |
| Тема 2. | Геймификация и интерактивные задания для повышения мотивации учеников. | 5 | 1 | 4 | Практическое задание 2. |
| Тема 3. | Цифровая трансформация урока английского языка: инструменты для государственных школ. | 5 | 1 | 4 | Практическое задание 3. |
| | Тестирование | 1 | - | 1 | Онлайн тестирование |
| | Итоговая аттестация. | | | | Зачет на основании выполненных практических заданий, результатов онлайн тестирований. |
| ВСЕГО | | 16 | 3 | 13 | |

2.2. Учебно-тематический план программы

| Темы | Виды учебных занятий/работ, час. | Содержание |
|--|----------------------------------|--|
| Тема 1. Пассивный доход для учителя английского: продаем свои наработки на цифровом маркетплейсе. | Лекция, 1 ч. | Типы готовых материалов. Визуальные материалы (рабочие листы, инфографика, комиксы). Интерактивные материалы (мультимедийные проекты, тренажёры, игры). Аудиоматериалы (подкасты, аудиокниги). Онлайн-курсы и вебинары. Каналы продаж. Сайт автора. Социальные сети («ВКонтакте», «Телеграм»). Критерии выбора площадки. Стоимость организации пространства. Методы продвижения и привлечения покупателей. Время заполнения карточки товара. Наличие маркетинговых инструментов. Описание популярных |

| | | |
|--|----------------------------|--|
| | | маркетплейсов (Инфоурок, iNN TRo-market, EDBERRIES). |
| | Практическое занятие, 4 ч. | <p>Задание 1. Анализ и выбор маркетплейса.</p> <p>1. Изучите три представленных в презентации маркетплейса (Инфоурок, iNN TRo-market, EDBERRIES) и сравните их по следующим критериям:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Порог входа (стоимость регистрации и комиссии). 2) Типы продаваемых материалов. 3) Методы продвижения и маркетинговые инструменты. 4) Условия выплат и налогообложения. <p>2. На основе проведенного исследования составьте таблицу, в которой отразите ключевые характеристики каждого маркетплейса.</p> <p>Задание 2. Создание первого образовательного продукта.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определите тему вашего первого образовательного продукта. Это может быть урок, тест, презентация или другой тип материала, представленный в презентации. 2. Разработайте структуру вашего продукта. Включите в нее: введение (цели, задачи, целевая аудитория); основное содержание (материалы, упражнения, задания), заключение (итоги, рекомендации, дополнительные ресурсы). 3. Создайте сам продукт, используя доступные инструменты (например, PowerPoint для презентаций, Google Docs для рабочих листов). 4. Оформите продукт в соответствии с требованиями выбранной платформы (например, оформление карточек товаров на EDBERRIES). 5. Проведите тестирование продукта на небольшой группе коллег или учеников, чтобы получить обратную связь и внести необходимые корректизы |
| Тема 2. Геймификация и интерактивные задания для повышения мотивации учеников. | Лекция, 1 ч. | Проблемы традиционного подхода. Преимущества геймификации. Типичные ошибки при геймификации. Примеры марафонов. Групповой марафон. Марафон «Лучше, чем вчера». Рождественский марафон. Марафон подготовки к экзамену. Практические советы по использованию геймификации и интерактивных заданий для повышения мотивации учеников на уроках английского языка. |
| | Практическое занятие, 4 ч. | <p>Задание 1. Разработка геймифицированного урока</p> <p>Цель: создать урок английского языка с элементами геймификации, используя принципы, изложенные в презентации.</p> |

| | | |
|---|----------------------------|--|
| | | <p>1. Определите тему урока, например, «заказ еды в ресторане».</p> <p>2. Разработайте цели урока и систему отслеживания прогресса учащихся (например, уровни, очки, карта квеста).</p> <p>3. Создайте интерактивные задания, помогающие учащимся достигать целей урока (например, ролевая игра, где учащиеся заказывают еду).</p> <p>4. Включите систему мгновенной обратной связи (например, очки за правильные ответы, бейджи за участие).</p> <p>5. Добавьте элементы социальной активности (например, командные задания, взаимопомощь).</p> <p>6. Разработайте систему оценки, учитывающую как языковой прогресс, так и участие в игре.</p> |
| Тема 3. Цифровая трансформация урока английского языка: инструменты для государственных школ. | Лекция, 1 ч. | <p>Бесплатные и доступные инструменты для организации цифрового урока. Использование смартфонов учащихся в образовательном процессе без ущерба дисциплине. Гибкие форматы смешанного обучения, сочетающие онлайн и офлайн элементы без дополнительной нагрузки на преподавателей и студентов. Соответствие Федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС) и способы повышения эффективности учебных программ с использованием цифровых методов. Практический опыт внедрения цифровых технологий в реальных школах.</p> |
| | Практическое занятие, 4 ч. | <p>Задание 1. Анализ инструментов цифровой трансформации урока английского языка.</p> <p>Цель: разработка собственного плана интегрирования бесплатных цифровых инструментов в учебный процесс.</p> <p>Выберите три инструмента, предложенных автором, разработайте подробный план их внедрения в ваш класс. Укажите цели каждого инструмента, ожидаемые результаты и шаги по реализации.</p> <p>Задание 2. Проектирование урока с применением смартфонов.</p> <p>Цель: создание сценария урока английского языка, включающего использование мобильных устройств учащихся.</p> <p>Разработайте сценарий урока, в котором активно используются мобильные устройства учащихся. Опишите структуру занятия, включая этапы урока, используемые приложения и методики, направленные на развитие навыков аудирования, чтения, письма и говорения.</p> |

| | | |
|---------------------|----------------------------|--|
| Тестирование | Практическое занятие, 1 ч. | Онлайн тестирование №1 |
| Итоговая аттестация | | Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку практических заданий, результатов онлайн тестирований. |

2.2. Календарный учебный график

| Наименование темы | Объем (ак.ч.) | Учебные недели | | | |
|---|---------------|----------------|---|---|---|
| Тема 1. Пассивный доход для учителя английского: продаем свои наработки на цифровом маркетплейсе. | 5 | 4 | 1 | | |
| Тема 2. Геймификация и интерактивные задания для повышения мотивации учеников. | 5 | | 4 | 1 | |
| Тема 3. Цифровая трансформация урока английского языка: инструменты для государственных школ. | 5 | | | 4 | 1 |
| Тестирование | 1 | | | | 1 |
| | 16 | 4 | 5 | 5 | 2 |

Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Слушатель программы аттестуется по системе *зачтено/не зачтено*.

Зачет присваивается на основе успешного выполнения промежуточной и итоговой аттестации.

3.1. Промежуточный контроль: практические задания №№1-3, онлайн-тестирования по темам образовательной программы.

Примеры тестовых заданий

1. Какие типы готовых материалов для уроков не упоминает автор курса?

- А) Визуальные материалы
- Б) Интерактивные материалы
- В) Аудиоматериалы
- Г) Учебники

2. Какие социальные сети рекомендуются для продажи образовательных материалов?

- А) ВКонтакте и Телеграм
- Б) Instagram и Facebook
- В) Одноклассники и ВКонтакте
- Г) TikTok и YouTube

3. Какой маркетплейс является самым крупным в Рунете по методическим разработкам?

- А) Инфоурок
- Б) iNN TRo-market
- В) EDBERRIES
- Г) Coursera

4. Какой тарифный план на EDBERRIES позволяет разместить до 10 000 товаров?

- А) Базовый
- Б) Продвинутый
- В) Премиум
- Г) Стандартный

5. Какие типы материалов можно продавать на Инфоурок?

- A) Методические разработки и рабочие листы
- Б) Онлайн-курсы и вебинары
- C) Аудиокниги и подкасты
- D) Все вышеперечисленные

6. Какой тип материалов можно продавать на EDBERRIES?

- A) Образовательные ресурсы и материалы для подготовки к экзаменам
- Б) Онлайн-курсы и вебинары
- C) Аудиокниги и подкасты
- D) Все вышеперечисленные

7. Какой тип материалов можно продавать на iNN TRo-market по модели "Premium продавца"?

- A) Учебные материалы и дидактические пособия
- Б) Онлайн-курсы и вебинары
- C) Аудиокниги и подкасты
- D) Все вышеперечисленные

8. Какая платформа предлагает автоматическое формирование чеков и предоставление информации в "Мой налог"?

- A) Инфоурок
- Б) iNN TRo-market
- C) EDBERRIES
- D) Все вышеперечисленные

9. Какой элемент геймификации обеспечивает мгновенную обратную связь?

- A) Уровни
- Б) Очки и звуки
- C) Бейджи
- D) Социальность

10. Какой элемент геймификации способствует чувству принадлежности?

- A) Уровни
- Б) Командные миссии
- C) Очки
- D) Мгновенная обратная связь

11. Какая ошибка при геймификации приводит к отсутствию языковой практики?

- A) "Fun > Fluency"
- Б) Ошибка = Failure
- C) Псевдоинтерактив
- D) Только онлайн/оффлайн

12. Какая ошибка при геймификации наказывает учеников за ошибки?

- A) "Fun > Fluency"
- Б) Ошибка = Failure
- C) Псевдоинтерактив
- D) Только онлайн/оффлайн

13. Какой марафон длится 2 месяца и основан на школьной программе?

- A) Групповой марафон
- Б) Марафон "Лучше, чем вчера"
- C) Рождественский марафон
- D) Марафон подготовки к экзамену

14. Какой марафон длится 2 недели и включает игры и интерактивные видео?

- A) Групповой марафон
- Б) Марафон "Лучше, чем вчера"
- C) Рождественский марафон
- D) Марафон подготовки к экзамену

15. Какой марафон длится 4 недели и направлен на подготовку к экзамену?

- A) Групповой марафон
 - B) Марафон "Лучше, чем вчера"
 - C) Рождественский марафон
 - D) Марафон подготовки к экзамену
16. Какой марафон поощряет учеников за улучшение их результатов по сравнению с предыдущими?
- A) Групповой марафон
 - B) Марафон "Лучше, чем вчера"
 - C) Рождественский марафон
 - D) Марафон подготовки к экзамену
17. Какой элемент геймификации помогает ученикам чувствовать себя частью команды?
- A) Уровни
 - B) Командные миссии
 - C) Очки
 - D) Мгновенная обратная связь
18. Какой основной инструмент упоминается для цифрового урока, если в классе имеется лишь один компьютер?
- A) Интерактивная доска
 - B) Онлайн-платформа для группового взаимодействия
 - B) Электронные учебники
19. Какова главная цель использования смартфонов учеников на уроках английского языка?
- A) Повышение уровня дисциплины
 - B) Организация интерактивного тестирования
 - B) Поддержка изучения материала вне зависимости от технических ограничений
20. Что подразумевает термин "гибкое смешанное обучение"?
- A) Только онлайн-обучение
 - B) Полностью офлайн-образование
 - B) Оптимальное сочетание традиционного и цифрового подходов
21. Каким требованиям соответствуют цифровые методы обучения, представленные на лекции?
- A) Санитарным нормам
 - B) Государственным образовательным стандартам (ФГОС)
 - B) Международным правилам языкового тестирования
22. Кого рекомендуется привлекать к процессу разработки цифровых материалов для уроков английского языка?
- A) Студентов вузов
 - B) Коллег-педагогов и методистов
 - B) Родителей учеников
23. Какой формат считается наиболее эффективным для контроля успеваемости в смешанном обучении?
- A) Тренажеры и тесты
 - B) Дистанционные семинары
 - B) Групповая работа с учителем
24. Что является ключевым фактором успеха при внедрении цифровых инструментов в государственную школу?
- A) Регулярное обновление программного обеспечения
 - B) Подготовка учителей и повышение квалификации
 - B) Постоянный контроль над учениками
25. Какие преимущества получают ученики благодаря цифровому обучению?
- A) Возможность заниматься самостоятельно в удобное время
 - B) Улучшение навыков устной речи

В) Повышение скорости усвоения грамматического материала

26. Чем отличается смешанный формат обучения от традиционного подхода?
- А) Наличие дополнительного оборудования
Б) Индивидуализация учебного процесса
В) Больше заданий на дом

Требования к онлайн тестированию:

Внимательно изучите вопросы и варианты ответов к ним. Выберите один вариант ответа, который вы считаете правильным. Время тестирования – 60 мин. Количество попыток – 3.

Критерии оценивания и оценивание результатов тестирования.

«Зачтено» — 16 и более правильных ответов.

«Не зачтено» — 11 и менее правильных ответов.

Процедура тестирование и представление его результатов обучающимся осуществляется в асинхронном формате.

Примеры практических заданий

Практическое занятие 1.

Задание 1. Анализ инструментов цифровой трансформации урока английского языка.

Цель: разработка собственного плана интегрирования бесплатных цифровых инструментов в учебный процесс.

Выберите три инструмента, предложенных автором, разработайте подробный план их внедрения в ваш класс. Укажите цели каждого инструмента, ожидаемые результаты и шаги по реализации.

Задание 2. Проектирование урока с применением смартфонов.

Цель: создание сценария урока английского языка, включающего использование мобильных устройств учащихся.

Разработайте сценарий урок, в котором активно используются мобильные устройства учащихся. Опишите структуру занятия, включая этапы урока, используемые приложения и методики, направленные на развитие навыков аудирования, чтения, письма и говорения.

Критерии оценивания:

Зачтено: представлен понятный план с обоснованием выбора инструментов и реалистичными целями; разработан полноценный сценарий урока, учитывающий особенности целевой аудитории и демонстрирующий эффективное применение смартфонов.

Не зачтено: отсутствует обоснование выбора инструментов или планы недостаточно детализированы; представлен неполный сценарий урока; недостаточное понимание возможностей использования мобильных устройств в обучении.

Практическое занятие 2. Разработка урока.

Цель: создать урок английского языка с элементами геймификации, используя принципы, изложенные в презентации.

1. Определите тему урока, например, «заказ еды в ресторане».
2. Разработайте цели урока и систему отслеживания прогресса учащихся (например, уровни, очки, карта квеста).
3. Создайте интерактивные задания, помогающие учащимся достигать целей урока (например, ролевая игра, где учащиеся заказывают еду).
4. Включите систему мгновенной обратной связи (например, очки за правильные ответы, бейджи за участие).
5. Добавьте элементы социальной активности (например, командные задания, взаимопомощь).

6. Разработайте систему оценки, учитывающую как языковой прогресс, так и участие в игре.

Критерии оценивания задания:

Зачтено: тема урока четко определена и соответствует целям геймификации; цели и система отслеживания прогресса разработаны и логичны; интерактивные задания соответствуют теме и способствуют достижению целей урока; система мгновенной обратной связи реализована и понятна; элементы социальной активности включены в урок; система оценки учитывает как языковой прогресс, так и участие в игре.

Не зачтено: тема урока не определена или не соответствует целям геймификации; цели и система отслеживания прогресса отсутствуют или не логичны; интерактивные задания не соответствуют теме или не способствуют достижению целей урока; система мгновенной обратной связи отсутствует или не понятна; элементы социальной активности не включены в урок; система оценки отсутствует или не учитывает важные аспекты.

Практическое занятие 3.

Задание 1. Анализ инструментов цифровой трансформации урока английского языка.

Цель: разработка собственного плана интегрирования бесплатных цифровых инструментов в учебный процесс.

Выберите три инструмента, предложенных автором, разработайте подробный план их внедрения в ваш класс. Укажите цели каждого инструмента, ожидаемые результаты и шаги по реализации.

Задание 2. Проектирование урока с применением смартфонов.

Цель: создание сценария урока английского языка, включающего использование мобильных устройств учащихся.

Разработайте сценарий урока, в котором активно используются мобильные устройства учащихся. Опишите структуру занятия, включая этапы урока, используемые приложения и методики, направленные на развитие навыков аудирования, чтения, письма и говорения.

Критерии оценивания:

Зачтено: представлен понятный план с обоснованием выбора инструментов и реалистичными целями; разработан полноценный сценарий урока, учитывающий особенности целевой аудитории и демонстрирующий эффективное применение смартфонов.

Не зачтено: отсутствует обоснование выбора инструментов или планы недостаточно детализированы; представлен неполный сценарий урока; недостаточное понимание возможностей использования мобильных устройств в обучении.

Критерии оценивания и оценивание результатов освоения образовательной программы:

Обучающийся считается аттестованным при следующих условиях: зачтено 70% и более практических работ; результаты онлайн-тестирования – «зачтено».

Обучающийся считается неаттестованным при одном из следующих условиях: зачтено менее 70% результатов выполнения практических работ; результаты онлайн-тестирования – «не зачтено».

РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

- 1) Сообщество учителей английского языка <https://www.englishteachers.ru/> (дата обращения: 26.10.2025).
- 2) Портал Skyeng для учителей и репетиторов <https://skyteach.ru/>(дата обращения: 26.10.2025).

- 3) Сообщество учителей английского языка Tea4er.ru <http://www.tea4er.ru/>(дата обращения: 26.10.2025).
- 4) Маркетплейс цифровых интерактивов к урокам. <https://edberries.store/>(дата обращения: 26.10.2025).
- 5) Российские онлайн-сервисы, которые помогут сделать обучение интерактивным / Skillbox Media <https://skillbox.ru/media/education/bolshaya-podborka-rossiyskikh-onlayservisov-dlya-interaktivnykh-uchebnykh-zanyatiy/>(дата обращения: 26.10.2025).
- 6) Готовые Мультимедийные Уроки скачать конспекты для учителя <https://urokicd.ru/?ybaip=1&yclid=16521924521378447359>(дата обращения: 26.10.2025).

4.2. Материально-технические условия реализации программы.

Техническое обеспечение: ПК, выход в Интернет, Яндекс Браузер версии 18 и выше.

Интернет-ресурсы, используемые при обучении, размещены на отечественных серверах и соответствуют требованиям Федерального закона "О персональных данных" от 27.07.2006 N 152-ФЗ.

4.3. Кадровые условия реализации программы

Требования к квалификации кадров, обеспечивающих реализацию дополнительной профессиональной программы: наличие высшего профессионального образования по направлению подготовки «Образование и педагогические науки».