

**Аннотация рабочей программы модуля по программе дополнительного образования
«Квест, или Как использовать приключенческие игры в решении образовательных
задач»**

Для направления подготовки – 44.03.01 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Направленность (профиль): начальное, основное и среднее общее образование

Уровень образования – бакалавриат.

Форма обучения – заочная с применением дистанционных информационных технологий.

- 1. Цель освоения дисциплины:** совершенствование профессиональных компетенций педагога в области применения современных технологий обучения.
- 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми образовательными результатами освоения образовательной программы.**

Модуль «Квест, или Как использовать приключенческие игры в решении образовательных задач» направлен на формирование следующих компетенций:

общекультурные компетенции (ОК):

- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-6);
общепрофессиональные компетенции (ОПК):
 - способностью организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности (ПК-7).
- 3.** В результате изучения модуля обучающиеся должны: **знать:** современные технологии обучения; **уметь:** применять технологию обучения квест или приключенческая игра в решении образовательных задач.
 - 4. Общая трудоемкость дисциплины:** 6 академических часов.
 - 5. Форма контроля:** онлайн-тестирование.
 - 6. Автор рабочей программы дисциплины (модуля):** Максимова Наталья Вячеславовна, магистр художественного образования.

Программа утверждена на заседании Педагогического совета Фонда «Первое сентября»

От «15» января 2019 г., протокол № 1.

Президент Образовательного
учреждения Фонда
«Педагогический университет
«Первое сентября»»



[Handwritten signature]

Соловейчик А.С.