

Утверждено
 Генеральный директор
 ООО «Столичный центр образовательных технологий»
 _____ Д.С. Курильчик



Курс повышения квалификации «Применение технологий виртуальной реальности в процессе обучения в условиях реализации ФГОС»

Учебная программа курса

Цель	1. Формирование навыков обучающихся в использовании знаний в области использования технологии виртуальной реальности (VR) в учебном процессе; 2. Совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области применения VR в личной профессиональной деятельности; 3. Повышение мотивации педагогов ОО, внедряющих цифровые инновационные подходы к обучению.
Задачи	1. Ознакомиться с трендами в области использования цифровых технологий в образовательном пространстве; 2. Научиться работать с VR-оборудованием, VR-контентом; 3. Ознакомиться с основными требованиями к применению виртуальной реальности в деятельности педагога; 4. Научиться подбирать необходимый VR-контент к учебным занятиям и составлять на его основе индивидуальные задания; 5. Ознакомиться с видами интерактивного VR-обучения; 6. Научиться базовым навыкам разработки собственного VR-контента.
Категории обучающихся	Педагогические работники системы общего и дополнительного образования (педагоги начальных классов, учителя-предметники, педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования), методисты, преподаватели СПО.
Оценка качества	Промежуточная аттестация в форме тестирования, итоговое тестирование.
Прогнозируемые результаты	По итогам обучения на курсе слушатели приобретут: Предметные знания: • Об основных свойствах технологии виртуальной реальности для использования в процессе обучения; • О специфике интерактивных методов обучения с использованием VR-контента; • О разнообразных цифровых VR-ресурсах, необходимых в преподавательской деятельности; • О специфике использования мультимедийного VR-оборудования в преподавательской деятельности. Профессиональные умения и навыки: • Правильно работать с VR-оборудованием; • Работать с различными VR-ресурсами; • Правильно подбирать и работать с VR-контентом для его успешной интеграции в образовательный процесс; • Разрабатывать собственный VR-контент.