

Автономная некоммерческая организация  
«Центр опережающей профессиональной подготовки»

**АННОТАЦИЯ**  
**к дополнительной профессиональной программе**  
**повышения квалификации**  
**«Использование инструментов виртуальной реальности в**  
**образовательном процессе»**

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Использование инструментов виртуальной реальности в образовательном процессе» (24 часа) разработана в соответствии с:

– Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 09.02.06 Сетевое и системное администрирование, утверждённый приказом Минобрнауки России от 09.12.2016г. №1548 (зарегистрировано Министерством юстиции Российской Федерации 26.12.2016г., рег. №44987);

– Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным программам профессионального обучения, утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 18 апреля 2013 года № 292.

- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.07.2013 № 513 «Об утверждении Перечня профессий рабочих, должностей служащих, по которым осуществляется профессиональное обучение».

Реализация Программы предусмотрена на базе ОГАПОУ «Белгородский индустриальный колледж» на основе Устава.

Организация-разработчик: ОГАПОУ «Белгородский индустриальный колледж».

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации направлена на совершенствование и (или) получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

**Цели программы:**

- повышение квалификации преподавателей основных образовательных программ, программ профессионального обучения и дополнительного профессионального образования, решающих задачи подготовки специалистов среднего звена.

**Задачи программы:**

- формирование навыков в использовании знаний в области применения технологии виртуальной реальности в образовательном процессе;

- совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области применения виртуальной реальности в профессиональной деятельности;

- повышение мотивации педагогов образовательных организаций внедрять цифровые инновационные подходы к обучению.

**Категория слушателей,** на обучение которых рассчитана программа дополнительного профессионального образования (далее – программа): заведующие компьютерными аудиториями.

Полученные в ходе повышения квалификации профессиональные компетенции, умения и знания предназначены для применения при планировании реализации основных образовательных программ, программ профессионального обучения и дополнительного профессионального образования, решающих задачи подготовки специалистов среднего звена.

Слушатель, приступающий к освоению программы, должен владеть основами работы на персональном компьютере, уметь работать с программным обеспечением MicrosoftOffice или его аналогами.

Обучение по программе ведется на русском языке.

**Трудоёмкость обучения:** нормативная трудоёмкость обучения по данной программе составляет 24 академических часа.

**Форма обучения:** очная.

### 1.5. Планируемые результаты освоения программы:

**знать:**

- основные свойства технологии виртуальной реальности для использования в процессе обучения;
- специфику интерактивных методов обучения с использованием VR-контента;
- разнообразные цифровые VR-ресурсы, необходимые в преподавательской деятельности;
- специфику использования мультимедийного VR-оборудования в преподавательской деятельности.

**уметь:**

- правильно работать с VR-оборудованием;
- работать с различными VR-ресурсами;
- правильно подбирать и работать с VR-контентом для его успешной интеграции в образовательный процесс.

**владеть:**

- трендами в области использования цифровых технологий в образовательном пространстве;
- основными требованиями к применению виртуальной реальности в деятельности педагога;
- видами интерактивного VR-обучения.

**обладать:** профессиональными компетенциями, включающими в себя способность:

- работать с VR-оборудованием, VR-контентом;
- подбирать необходимый VR-контент к учебным занятиям и составлять на его основе индивидуальные задания.

### Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Код компетенции
1.	организация учебной деятельности обучающихся по освоению учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) программ профессионального обучения, СПО и (или) ДПП	ПК-1
2.	педагогического контроля и оценки освоения образовательной программы профессионального обучения, СПО и (или) ДПП в процессе промежуточной и итоговой аттестации	ПК-2
3.	разработки программно-методического обеспечения учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) программ профессионального обучения, СПО и(или) ДПП	ПК-3



## 2. Структура и содержание программы

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
Максимальная учебная нагрузка (всего)	24
В том чисел:	
теоретические занятия	12
практические занятия	8
лабораторные занятия	
Самостоятельная работа	
Итоговая аттестация	4