

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

«УТВЕРЖДАЮ»

Президент Образовательного
учреждения Фонд
«Педагогический университет
“Первое сентября”»



Соловейчик А.С.

Программа

дополнительного профессионального образования
(повышения квалификации)

Геймификация: нелепые игры или образовательные возможности

Автор:

Галямова Эльмира Махмудовна
кандидат педагогических наук, доцент, зам. директора Института детства МПГУ по научной работе,
доцент кафедры исследовательской и творческой деятельности в начальной школе

Москва
2023

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

- 1.1. **Цель реализации программы:** совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области применения игровых технологий квест и квиз в целях воспитания и развития детей и подростков.
- 1.2. **Совершенствуемые /формируемые компетенции.**

№	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование ФГОС ВО (3++) по направлениям бакалавриата Код компетенции
1	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

- 1.3. **Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)» функциональная карта вида профессиональной деятельности)**

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции		
Код	Наименование	Уровень квалификации	Наименование	Код	Уровень (подуровень) квалификации
А	Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	6	Воспитательная деятельность	А/02 .6	6

- 1.4. **Планируемые результаты обучения**

Знать – уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование ФГОС ВО (3++) по направлениям бакалавриата Код компетенции
Знать:	ОПК-8

<ul style="list-style-type: none"> • что такое дидактическая игра; • какова специфика геймификация образовательной среды; • как создать модель игрового пространства; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать применять приёмы геймификации в образовательной деятельности. 	
---	--

1.5. Категория обучающихся: уровень образования ВО, направление подготовки – «Педагогическое образование»; область профессиональной деятельности – начальное, основное, среднее общее образование..

1.6. Форма обучения: заочная с применением электронного обучения (самостоятельное изучение).

1.7. Режим занятий: 1раз в неделю по 6 ч.

1.8. Трудоемкость: 6 ч.

Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№	Наименование тем	Всего (час.)	Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы		Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	
Тема 1.	Геймификация: нелепые игры или образовательные возможности	5	1	4	Практическое задание
	Онлайн тестирование	1		1	Онлайн тест
	Итоговая аттестация			Зачет на основании результатов тестирований	онлайн
ВСЕГО		6	1	5	

2.2. Рабочая программа

Темы	Виды учебных занятий/работ, час.	Содержание
Тема 1. Геймификация: нелепые игры или образовательные возможности	Лекция, 1 ч.	Дидактическая игра. Дидактическая игра в образовательной среде. Геймификация образовательной среды. Модель игрового пространства. Процесс организации игрового пространства.
	Практическое занятие, 2 ч.	<i>Практическое задание.</i> Разработайте сценарий занятия, используя приёмы геймификации образовательного пространства (используйте примеры, представленные в учебных материалах).
Онлайн тестирование	Практическое занятие, 1 ч.	Онлайн тестирование
Итоговая аттестация		Зачет на основании совокупности результатов онлайн тестирований.

Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

3.1. Текущий контроль

Формы текущего контроля: выполнение практических заданий, тестирования по темам образовательной программы.

Требования к практическим заданиям

Выполнение практических заданий оценивается положительно при условии их выполнения на основе заданных алгоритмов и использования рабочих учебных материалов, которые были предложены обучающимся.

Ответы на практические задания оформляются в печатном виде: шрифт: Times New Roman, размер шрифта – 12 pt, положение на странице – по ширине текста, отступы с каждой стороны страницы – 2 см., междустрочный интервал – 1,15 pt..

Все учебные материалы размещаются на странице курса на сайте Университета. Слушатель получает результат проверки работ на странице курса в разделе «Обучение».

Взаимодействие слушателей с администрацией и преподавателями Университета осуществляется через Личный кабинет. Здесь можно задать вопросы и узнать результаты оценивания выполнения практических заданий.

Формы текущего контроля: выполнение практических заданий, онлайн тестирование по темам образовательной программы.

Примеры вопросов для проведения онлайн тестирования.

Онлайн тестирование включает 8 вопросов с альтернативными вариантами ответов, из которых требуется выбрать один верный вариант ответа.

Примеры вопросов для проведения онлайн тестирования

1. Укажите верное определение дидактической игры.
 1. Укажите верное определение дидактической игры.
 - a) игра, специально создаваемая или приспособленная для целей обучения
 - b) особо организованная игра, требующая напряжения эмоциональных и умственных сил
 - c) игры, углубляющие знания учащихся
 2. Что из перечисленного относится к признакам дидактической игры?
 - a) Преднамеренность
 - b) Планирование
 - c) Наличие учебной цели
 - d) Наличие предполагаемого результата
 - e) Верны все ответы
 3. Разделение дидактических игр на игры с открытыми и скрытыми правилами относится к классификации ...
 - a) По содержанию
 - b) По деятельности
 - c) По предмету
 4. Что из перечисленного относится к видам дидактических игр, выделяемых на основе игровой методики?
 - a) Игры предположения упражнения
 - b) Игры загадки
 - c) Игры имитации
 - d) Игры соревнования
 - e) Настольные игры
 - f) Физические игры
 5. Основная цель геймификации образовательной среды ...
 - a) повысить вовлеченность и интерес учащихся, вдохновляя их на обучения:

- b) повысить качества образования, путем погружения в предмет в игровой деятельности;
 - c) повысить удовольствие учащихся от образовательного процесса.
6. Геймификация образовательной среды включает ...
 - a) процесс обучения встраивается в игровой процесс
 - b) образовательная среда подчинена игровым правилам
 - c) верны оба ответа
 7. Примером игровой среды является ..
 - a) Квест
 - b) Мозговой штурм
 - c) Перевернутый класс
 8. К принципам организации игры относятся Выберите неверный ответ.
 - a) Отсутствие принуждения
 - b) Развитие игровой динамики
 - c) Поддержание игровой атмосферы
 - d) Взаимосвязь игровой и неигровой деятельности
 - e) Контроль и оценивание промежуточных и итогового результатов

Критерии оценивания и оценивание результатов тестирования.

«Зачтено» — 5 и более правильных ответов.

«Не зачтено» — 4 и менее правильных ответов.

3.2. Итоговая аттестация.

Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку практических заданий и результатов онлайн тестирования.

Критерии оценивания результатов освоения образовательной программы:

Обучающийся считается аттестованным при следующих условиях: зачтено не менее трех практических работ; результаты онлайн-тестирования – «зачтено».

Обучающийся считается неаттестованным при одном из следующих условий: зачтено менее трех практических работ; результаты онлайн-тестирования – «не зачтено».

РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

1. Алексеева А.З, Соломонова Г.С., Аетдинова Р.Р. Геймификация в образовании.
<https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-3/viewer> (дата обращения 27.07.2023)
2. Анализ технологии "web-квест" как новой педагогической модели обучения. [Электронный ресурс] – режим доступа: https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0b65635b2ac79a4d53a88521306d27_0.html (дата обращения 27.07.2023)
3. Геймификация в современном педагогическом образовании: атлас лучших практик [Электронный ресурс] / Е.В. Богданова, Е.А. Яровая, А.Н. Дахин, Ю.Н. Ковшова, М.Н. Сухоносенко [и др.]; Мин-во просвещения РФ, Новосиб. гос. пед. ун-т. – Электрон. текстовые дан. (1 файл pdf.: 1,3 Мб; 152 с). – Новосибирск, 2021. – Режим доступа: <https://lib.nspu.ru/views/library/91213/read.php> (дата обращения 27.07.2023)
4. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и

информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

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.