

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

УТВЕРЖДАЮ

Президент Образовательного учреждения
Фонда «Педагогический университет
«Первое сентября»



Соловейчик А.С.

«1» марта 2019 г.

Рабочая программа курса повышения квалификации

«Геймификация и игротехника на уроках как инструмент повышения мотивации и вовлеченности обучающихся»

Авторы:

Баринов Сергей Леонидович,
к.геогр.н., преподаватель ЧОУ «Хорошевская
школа» и НИУ ВШЭ;
Клименко Наталия Евгеньевна,
математик, системный программист по
специальности «Прикладная математика и
информатика», ведущий специалист Фонда
поддержки научно-проектной деятельности
студентов, аспирантов и молодых ученых
«Национальное интеллектуальное развитие»

Москва

2019 г.

1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций обучающихся в области использования игровых технологий в образовательном процессе.

2. Совершенствуемые компетенции

Развитие:

- ОПЕД ИКТ 7 оценивание качества цифровых образовательных ресурсов (источников, инструментов) по отношению к заданным образовательным задачам их использования;
- ПП ИКТ 11 поддержка учителем реализации всех элементов предметно-педагогического компонента предмета в работе учащихся.

3. Планируемые результаты обучения

Знать:

- образовательные результаты, достижение которых учащимися возможно с использованием игровых технологий;
- источники информации по теории и методике геймификации в образовании;
- возможные риски и особенности поведения подростков в ролевых и деловых играх живого действия;
- элементы подготовки и ресурсы, необходимые для проведения настольных игр и игр живого действия;
- элементы, из которых состоит геймификация образовательного процесса;
- виды игр, используемые на уроках.

Уметь:

- решать конфликтные ситуации мирным путем;
- давать конструктивную формирующую поддерживающую обратную связь учащимся в ходе игры;
- использовать ресурсы, имеющиеся в школе, включая ИКТ-оборудование, для организации и проведения настольных игр и игр живого действия;
- разрабатывать и проводить на уроках настольные игры и игры живого действия.

4. Категория обучающихся/слушателей: уровень образования ВО, профиль подготовки «Педагогическое образование», область профессиональной деятельности – общее образование

5. Обучение: с применением дистанционных технологий

6. Трудоемкость обучения: 36 часов

7. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего час.	Теоретическое обучение	Практические занятия	Самостоятельная работа	Форма контроля
1	Тема 1. Основы игрового образования. (Определение и типы игр. Образовательные результаты и мотивация учащихся в геймификации)	6	1	2	3	Тест
2	Тема 2. Игропрактика в образовании. (Разработка игр для уроков: до и после)	6	1	2	3	Тест
3	Тема 3. Сценарии	5	1	2	2	Тест
4	Тема 4. Игры живого действия. (Мастерское управление ходом игры живого действия)	6	1	2	3	Тест
5	Тема 5. Введение в разработку игр в образовательном процессе. (Моделирование процессов в настольных играх и в играх живого действия)	6	1	2	3	Тест
6	Тема 6. Практика применения геймификации и игротехники в школе. (Расчет баланса при моделировании)	6	1	2	3	Тест
7	Итоговый тест	1			1	Онлайн-тест
	Итого	36	6	12	18	

8. Формы аттестации и оценочные материалы

8.1. Промежуточный контроль. Задания промежуточного контроля размещены в тексте курса.

8.2. Итоговая аттестация

Форма: онлайн-тестирование с мгновенной обратной связью.

Оценка: зачет/незачет

Примерные задания:

1. Что из перечисленного является ожидаемыми результатами нашего курса?

Слушатели научатся разрабатывать и проводить на уроках настольные игры и игры живого действия

Слушатели научатся мотивировать учащихся к учебной деятельности, используя технологии геймификации образовательного процесса
Слушатели научатся оценивать предметные результаты учащихся в ходе игры
Слушатели научатся использовать ресурсы школы, включая ИКТ, для организации и проведения игр на уроках

2. Выделите Метапредметные образовательные результаты ФГОС ОО, которые могут быть достигнуты игровыми методами
умение ставить и формулировать для себя новые задачи
умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать эффективные способы решения
владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора
умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками

3. Что входит в разработку игры?

Планирование ресурсов
Объяснение игрокам их целей
Написание правил
Рефлексия

9. Организационно-педагогические условия реализации программы Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Список литературы:

Исаев Ю. Каталог игр, рекомендованных для расширения игрового кругозора. М., 2018.
Эльконин Д.Б. Психология игры. — М.: Педагогика, 1976.
Руководство для модератора групповой работы. М.: «Издательские решения», 2017.
Справочник игротехника: Учебное пособие / под ред. Д.Д. Забирова, Л. С. Смеркович - 2-е издание / Казань: Казанский игропрактический центр, 2017.
Schell Jesse. The Art of Game Design. A Book of Lenses / Carnegie Mellon University, 2008 by Elsevier Inc.
Schreiber Ian, Brathwaite Brenda. Challenges for Game Designers / Course Technology a part of Cengage Learning, 2009.

Интернет-источники:

<http://aushestov.ru/category/геймдизайн/принципы-гейм-дизайна-яна-шрайбера/> – конспект лекций Шрайбера
<https://spark.ru/startup/reader/blog/18843/vse-chno-nuzhno-znat-gejmdizajneru-gejmdev-razrabotchiku/> – каталог ссылок для геймдизайнера
<https://www.igda.org/> – International Game Developers Association

10. Материально-технические условия реализации программы

Компьютер или ноутбук с программным обеспечением.
Свободный доступ в интернет.
– техническое обеспечение: ПК, локальная сеть, выход в Интернет;
– программное обеспечение: операционная система Microsoft Windows 7, пакет программ Microsoft Office 2010, браузер Google Chrome или Mozilla Firefox.