

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

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


Соловьев А.С.



Программа дополнительного образования

Использование игрового подхода (геймификации) на уроках географии: как пройти по фарватеру и не сесть на мель

Автор:

кандидат географических наук
Баринов Сергей Леонидович

Москва
2019

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1.Цель реализации программы: совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области использования игрового подхода (геймификации) на уроках географии.

1.2.Совершенствуемые компетенции.

Модуль «Использование игрового подхода (геймификации) на уроках географии: как пройти по фарватеру и не сесть на мель» направлен на формирование следующих компетенций:

общекультурные компетенции (ОК): способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-6);

общепрофессиональные компетенции (ОПК): способность организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности (ПК-7).

В результате изучения модуля обучающиеся должны: **знать:** современные образовательные технологии, в частности, возможности применения игровых технологий в образовательной деятельности; **уметь:** применять игровые технологии на уроках географии.

Категория обучающихся: учителя географии (основного и среднего общего образования).

Форма обучения: дистанционная с применением информационных технологий.

Срок освоения программы: 6 ч.

Режим занятий – 6 ч. в неделю.

Форма контроля: онлайн тестирование.

Раздел 2. Содержание программы.

2.1. Учебно-тематический план программы направления дополнительного образования

№	Наименование тем	Всего (час.)	Виды учебных работ		Формы контроля
			Лекции	Интерактивные занятия	
Тема 1	Использование игрового подхода (геймификации) на уроках географии: как пройти по фарватеру и не сесть на мель.	5	2	3	Онлайн тестирование
	Итоговый контроль	1			Зачет
	ВСЕГО	6			

2.2. Учебная программа

Темы	Содержание	Виды учебных
------	------------	--------------

		работ
Тема 1. Использование игрового подхода (геймификации) на уроках географии: как пройти по фарватеру и не сесть на мель.	Урок географии в современной школе. Игры для повышения учебной мотивации и познавательного интереса. Геймификация как использование игрового подхода во внеигровых процессах. Игры для моделирования реальных процессов, происходящих в природных и антропогенных системах. Возможности геймификации в преподавании школьного курса географии.	Лекция, 2 ч. Практические занятия , 3 ч.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

В процессе обучения осуществляется промежуточный и итоговой контроль. Промежуточный контроль включает в себя выполнение заданий после изучения лекции.

Вопросы и задания предназначены для промежуточной аттестации слушателей и направлены на проверку знаний и практических навыков, сформированных у слушателей в результате освоения учебного материала.

Итоговая аттестация осуществляется в форме *онлайн-тестирования*.

Итоговая аттестация работа направлена на обобщение материала и выявление уровня усвоения знаний и навыков по всему курсу.

Результаты контроля успеваемости обучающихся по программе определяются оценками: «зачтено», «не зачтено».

Оценка	Показатель верно решенных контрольных заданий
Зачтено	Более 70%
Не зачтено	Менее 69%

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы.

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение курса

1. Brenda Brathwaite, Ian Schreiber. Challenges for Game Designers. 2009. Course Technology a part of Cengage Learning
2. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. Рига: АВОТС, 1989
3. Schell Jesse / The Art of Game Design. A Book of Lenses / Carnegie Mellon University 2008 by Elsevier Inc.
4. Исаев Ю. Каталог игр рекомендованных для расширения игрового кругозора. М., 2018.
5. <http://aushestov.ru/category/геймдизайн/принципы-гейм-дизайна-на-шрайбера/> - конспект лекций Шрайбера
6. <https://spark.ru/startup/reader/blog/18843/vse-chto-nuzhno-znat-gejm-dizajneru-gejmdev-razrabotchiku> - каталог ссылок для геймдизайнера

4.2. Материально-технические условия реализации программы.

- 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.

Программа утверждена на заседании Педагогического Совета ОУ «Педагогический университет «Первое сентября»

Программа утверждена на заседании Педагогического совета Фонда «Первое сентября»

От «15» января 2019 г., протокол № 1.

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



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'А.С. Соловейчик'.

Соловейчик А.С.