

Департамент образования Вологодской области
Автономное образовательное учреждение Вологодской
области дополнительного профессионального образования «Вологодский
институт развития образования»

Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

Использование игровых технологий в образовательном процессе

Разработчик(и) программы:
Дурапова Е.Д., АОУ ВО ДПО «ВИРО», -
Долгодворова Н.Л., АОУ ВО ДПО "ВИРО" "ЦНППМПР в г. Великий Устюг"

Великий Устюг, 2021

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы - совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области использования игровых технологий в образовательном процессе.

1.2. Планируемые результаты обучения:

Учитель

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Общепедагогическая функция. Обучение.	Формирование мотивации к обучению.	Знать виды и приемы использования современных игровых технологий в образовательном процессе.	Уметь разрабатывать (осваивать) и применять современные игровые технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде.
Воспитательная деятельность.	Реализация воспитательных возможностей различных видов деятельности ребенка (учебной, игровой, трудовой, спортивной, художественной и т. д.).	Знать виды и приемы использования современных игровых технологий в образовательном процессе.	Уметь разрабатывать (осваивать) и применять современные игровые технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде.

Педагог дополнительного образования

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Организация деятельности учащихся, направленной на освоение дополнительной образовательной программы.	Организация, в том числе стимулирование и мотивация деятельности и общения учащихся на учебных занятиях.	Знать виды и приемы использования современных игровых технологий в образовательном процессе.	Уметь разрабатывать (осваивать) и применять современные игровые технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде.

Преподаватель

Должностные обязанности по ЕКС	Знать	Уметь
Содействие развитию личности, талантов и способностей обучающихся, формированию их общей культуры, расширению социальной сферы в их воспитании.	Знать виды и приемы использования современных игровых технологий в образовательном процессе.	Уметь разрабатывать (осваивать) и применять современные игровые технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде.

1.3. Категория слушателей:

учитель, педагог дополнительного образования детей и взрослых, преподаватель (кроме преподавателей, отнесенных к профессорско-преподавательскому составу вузов)

1.4. Форма обучения

Очно-заочная

1.5. Срок освоения программы:

42 ч.

Раздел 2. Содержание программы

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Самостоятельная работа, час	Формы контроля
			Лекция, час	Интерактивное (практическое) занятие, час		
1	Раздел 1. Игропрактика в образовании.	0	0	0	0	
1.1.	Введение. Входная диагностика.	1	0	1	0	практическая работа
1.2.	Преимущества игрового образования.	1	1	0	0	
1.3.	Вовлечение в образовательный процесс. Анализ мотивации.	2	0	0	2	
1.4.	Типология игр.	1	1	0	0	
1.5.	Современные игровые форматы.	2	0	2	0	
1.6.	Игры с позиции игрока и игротехника. Типология игрового поведения.	2	0	0	2	
1.7.	Игра, как способ сбора данных. Диагностические инструменты геймификации.	2	0	2	0	
1.8.	Игра, как способ организации эффективного взаимодействия между участниками образовательного процесса	4	2	2	0	
	Промежуточная аттестация по разделу 1	1	0	0	1	тест
2	Раздел 2. Внедрение игр в практическую деятельность педагога	0	0	0	0	
2.1.	Применение игровых технологий для достижения образовательных результатов	2	0	0	2	
2.2.	Проектирование игр с учетом возрастных особенностей.	2	0	2	0	

2.3.	"Многосерийные" игры. Игровые предметы.	2	2	0	0	
2.4.	Игровые уроки (занятия).	2	2	0	0	
2.5.	Перенос игровых механик на разные платформы.	2	0	0	2	
2.6.	Создание интерактивных мультимедийных игр.	4	0	4	0	
2.7.	Правила игротехника.	2	0	0	2	
2.8.	Техническое задание игры.	3	0	0	3	
2.9.	Создание игр живого действия.	2	0	2	0	
	Промежуточная аттестация по разделу 2	1	0	0	1	тест
	Итоговая аттестация	4	0	0	4	методическая разработка
	Итого	42	8	15	19	

2.2. Рабочая программа

1. Раздел 1. Игропрактика в образовании.

1.1. Введение. Входная диагностика. (практическое занятие - 1 ч.)

Практическая работа: Введение в тему. Диагностика профессиональных компетенций. Описание и требования к выполнению: Входная диагностика направлена на выявление уровня профессиональной компетентности педагогического работника в области игровых технологий до начала изучения материалов ДПП повышения квалификации «Использование игровых технологий в образовательном процессе». Диагностическое тестирование проводится с использованием системы дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО», включает 10 заданий различного типа: с выбором одного или нескольких верных ответов, вопросы на установление соответствия. На проведение самодиагностики отводится 30 минут после введения в тему и краткой беседы со слушателями. Количество попыток – 1. За верное выполнение каждого задания присваивается 10%, соответственно, максимально слушатель может набрать 100%. По итогам самодиагностики слушатель устанавливает уровень владения компетенцией: 81 - 100% - сформированы/ владею в полном объеме; 51 - 80% - сформированы/ владею не в полном объеме; 20 - 50% - частично сформированы/ частично владею.

1.2. Преимущества игрового образования. (лекция - 1 ч.)

Лекция: Национальный проект «Образование» на 2018-2024 гг. Тезаурус (игра, игропедагогика, игротехника, геймдизайнер, игропрактик, мастер игры, игропедагог). Игра – наиболее естественный для организма способ получения информации. Игра как деятельность и как форма обучения. Игровые подходы в образовании. Вовлекающие образовательные игры. От диагностики – до высоких технологий. Синтез дисциплин в игре. Дополнительные материалы по теме, ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО».

1.3. Вовлечение в образовательный процесс. Анализ мотивации. (самостоятельная работа - 2 ч.)

Самостоятельная работа: Обучающие материалы размещены в системе дистанционного

обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Обучающиеся (слушатели) выполняют задание: 1) изучить предлагаемые способы вовлечения в образовательный процесс через игру, рассмотреть примеры и перечислить факторы при которых игра становится вовлекающей; 2) повторить факторы учебной мотивации, изучить предлагаемые методы анализа мотивации обучающихся при отборе игр для занятий (Пример: «Октализи» методология, разработанная американским специалистом тайваньского происхождения Юкай Чоу. Эта методология позволяет выявить наиболее явные мотиваторы присутствующие у конкретного человека, который погружен в игровую активность).

1.4. Типология игр. (лекция - 1 ч.)

Лекция: Теоретические подходы к пониманию и исследованию игры в образовательном процессе. Особенности современных форматов игр. Приемы использования современных игровых технологий в образовательном процессе. Современные настольные и компьютерные игры. Метаигры. Игры живого действия и ролевые. Викторины. Квесты. Дополнительные материалы по теме, ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО».

1.5. Современные игровые форматы. (практическое занятие - 2 ч.)

Практическая работа: Примеры применения современных игровых технологий, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде. Формирование умения использовать инструменты проектирования, разрабатывать (осваивать) современные игры на занятиях разных типов в соответствии с поставленной целью. Реализация педагогических условий применения современных игровых технологий, основанных на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде, применения современных цифровых инструментов. Каждый слушатель выбирает один из предлагаемых алгоритмов разработки (освоения) и применения квеста. Способы использования цифровых ресурсов и сервисов сети Интернет, как инструментов разработки игр. Алгоритм оценки результата работы. Дополнительные материалы по теме, примеры использования рассматриваемых в теме игровых технологий в образовательном процессе, ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Например, пошаговые алгоритмы разработки, полезные ссылки на сервисы для создания квестов (компьютерный, онлайн-квест; веб-квест; квест-рум или эскейп-рум; геосcaching; книга-игра), которые могут использовать в работе учителя, преподаватели СПО и педагоги дополнительного образования детей. Для каждого типа квеста приведены примеры игр с учетом возрастных особенностей и образовательных задач на разных этапах обучения.

1.6. Игры с позиции игрока и игротехника. Типология игрового поведения. (самостоятельная работа - 2 ч.)

Самостоятельная работа: Обучающие материалы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Игропрактик: роль игрока, роль учителя и роль геймдизайнера в создании игры. Игротехника. Три шага игропрактика: креативная деконструкция и анализ игр; перевод одних игр в другие; игровая компиляция и создание собственных игр. Типология игрового поведения. Реиграбельность. Обучающиеся (слушатели) выполняют задание: изучить материал, выделить типы игрового поведения; перечислить «три шага игропрактика». Определить личную цель: в каких ситуациях нужны навыки определения типа игрового поведения. Определить оптимальные критерии эффективности навыков использования игровых технологий в образовательном процессе, результаты реализации навыков и соотнести их с личным опытом.

1.7. Игра, как способ сбора данных. Диагностические инструменты геймификации. (практическое занятие - 2 ч.)

Практическая работа: Реализация педагогических условий применения современных игровых технологий для сбора данных в образовательном процессе на занятиях разных типов в соответствии с поставленной целью. Задание: рассмотреть предлагаемые примеры сбора данных в образовательном процессе на занятиях разных типов в соответствии с поставленной

целью и перечислить используемые диагностические инструменты геймификации. Определить и соотнести с личным опытом значение сбора данных об обучающихся при использовании игровой технологии для достижения максимальной эффективности, вовлечения, удержания фокуса внимания. Дополнительные материалы по теме: примеры использования диагностических инструментов геймификации (интерактив, история (мотивализ, чат-бот, сюжет), рейтинг и награды, графический контент); примеры использования игровых технологий и игр для сбора данных в образовательном процессе (например, диагностические игры: «Остаться в живых», «Город Z», карта наблюдения к диагностической игре и т.п.), ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО».

1.8. Игра, как способ организации эффективного взаимодействия между участниками образовательного процесса. (лекция - 2 ч. практическое занятие - 2 ч.)

Лекция-Участники образовательного процесса. Интерактивные коммуникации, перцептивные коммуникации. Виды и приемы использования современных игровых технологий, как способа организации эффективного взаимодействия между участниками образовательного процесса. Анализ обучающей игровой деятельности с точки зрения ее влияния на развитие у участников игрового занятия навыков сотрудничества, условия достижения такой цели и необходимые составляющие по организации эффективного межличностного взаимодействия в процессе учебной игры, опирающегося на правила и этические нормы, не позволяющие манипулировать и общаться некорректно. Дополнительные материалы по теме, ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО».

Практическая работа-Реализация педагогических условий применения игровых технологий для организации эффективного взаимодействия между участниками образовательного процесса. Игро-практикум (примеры игр). Определить и соотнести с личным опытом оптимальные критерии эффективности использования игровых технологий в образовательном процессе, результаты реализации навыков организации эффективного взаимодействия. Дополнительные материалы по теме, примеры использования рассматриваемых в теме игровых технологий в образовательном процессе (организация эффективных коммуникаций и управления на примере игры «Страна озер», автор Некрасов Юрий Александрович - разработчик прикладных и художественных игр, писатель и т.п.), ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО».

Промежуточная аттестация по разделу 1. (самостоятельная работа - 1 ч.)

Самостоятельная работа-Форма: тестирование. Описание и требования к выполнению: Промежуточная аттестация проводится в форме тестовых заданий с использованием дистанционных образовательных технологий. В промежуточной аттестации используются задания открытого типа, с выбором единственного ответа из предложенных вариантов (единственный выбор) и на установление соответствия. Тест содержит 10 вопросов (по 1-2 вопроса на каждую тему раздела). Время на выполнение - 1 час. Тестовые задания размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Тестирование проводится с автоматической проверкой, задания открытого типа проверяет преподаватель. Критерии оценивания: Результаты промежуточной аттестации оцениваются по системе «зачтено»/ «не зачтено». Максимальное количество баллов – 10, выставляется суммарно по всей работе. От 0 до 1 балла за каждое задание выставляется слушателю, который в соответствии с содержанием вопроса: показал всестороннее, систематическое и глубокое знание материала; выполнил самостоятельную работу в полном объеме и в указанные сроки; продемонстрировал отсутствие предметных или методических ошибок. Для заданий с развернутым ответом – полнота ответа: знание основных понятий и положений, раскрытие содержания вопроса. Оценка индивидуальных образовательных достижений производится в соответствии с универсальной шкалой. Процент результативности (правильных ответов): 50%-100% - качественная оценка индивидуальных образовательных достижений (вербальный аналог)

«зачтено»; менее 50% - «не зачтено».

2. Внедрение игр в практическую деятельность педагога

2.1. Применение игровых технологий для достижения образовательных результатов. (самостоятельная работа - 2 ч.)

Самостоятельная работа·Обучающие материалы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Обучающиеся (слушатели) выполняют задание: - изучить основные понятия (активное и пассивное знание, понимание, умение, деятельность, рефлексия, рефлексивный залог, компетенции, hard skills (предметные) и soft skills (метапредметные компетенции, навыки и умения), педагогический дизайн, learning outcome (образовательный результат), definition of done (предмет, созданный в результате обучения), вовлеченность; - заполнить таблицу (см.ниже) и проанализировать значение для достижения образовательных результатов применения игровых технологий с использованием компьютерных игр (geoguessr; игры Михаила Морозова, например, fractions&pirates); настольных игр (история России в лицах); игр живого действия (аргументум или, например, большая игра в рамках всей школы (на уроках элементы геймификации, сбор ресурсов для игры при выполнении задания); использование технологий AR для оснащения игрового пространства класса (hpREVEAL); использование VR через виртуальные среды (разработка Михаила Морозова, vAcademia) и технологии “Перевернутый класс”.

2.2. Проектирование игр с учетом возрастных особенностей. (практическое занятие - 2 ч.)

Практическая работа·Реализация педагогических условий применения игровых технологий, основанных на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде. Выполнить учебный кейс и соотнести с личным опытом (Например, выбрать одну из предлагаемых игр и адаптировать ее под особенности своей образовательной деятельности (возраст детей, преподаваемый предмет, особенности образовательной организации, особенности местности и т.п.)). Оценка игровой технологии с опорой на признаки игры: проблемная ситуация, место личной инициативы обучающегося, разнообразные виды деятельности, момент предъявления результата. Дополнительные материалы по теме, примеры адаптации игр для использования в образовательном процессе от игропедагогов, опубликованные в открытых источниках, ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО».

2.3. «Многосерийные игры». Игровые предметы. (лекция - 2 ч.)

Лекция·Планирование многосерийной игры. Формат обучения через многосерийную игру, длящуюся не один урок (занятие). Особенности проведения многосерийной игры/образовательной игры. Примеры внедрения игровых предметов в образовательный процесс. Дополнительные материалы по теме, ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО» (например, онлайн-проект "Кружок по физике для инопланетян". Автор - учитель физики Президентского физико-математического лицея № 239, к.пед.н., почетный работник сферы общего образования РФ, руководитель Городского физического центра Отделения дополнительного образования детей ПФМЛ № 239, председатель оргкомитета Олимпиады по физике Дж.К. Максвелла в Санкт-Петербурге, член жюри Всероссийской олимпиады школьников по физике и т.п.).

2.4. Игровые уроки (занятия). (лекция - 2 ч.)

Лекция·Планирование образовательной игры. Формат обучения через образовательную игру, уместяющуюся в один урок. Особенности проведения образовательной игры, уместяющейся в один урок (занятие). Примеры внедрения игровых уроков (занятий) в образовательный процесс. Дополнительные материалы по теме, ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО».

2.5. Перенос игровых механик на разные платформы. (самостоятельная работа - 2 ч.)

Самостоятельная работа·Обучающие материалы на тему «Технологии перевода игры на разные платформы для организации деятельности на уроке (занятии)» размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Обучающиеся (слушатели) выполняют задание:

изучить технологию перевода настольной игры “Эволюция” в игру живого действия; изучить технологию “Перевернутый класс” (занятие, на котором теория узнается не напрямую, а через практическую деятельность или игру).

2.6. Создание интерактивных мультимедийных игр. (практическое занятие - 4 ч.)

Практическая работа· Кейс - разработка и апробация интерактивной мультимедийной игры. Слушатели выполняют задание, которое предполагает использование реального оборудования, с представлением продукта в электронном виде: изучить алгоритм создания игры; создать шаблон интерактивной мультимедийной игры с использованием программного обеспечения ПК и сервисов сети Интернет; апробировать/представить разработку группе слушателей. Обобщенные критерии оценивания: разработана и представлена интерактивная мультимедийная игра – 2 балла; использован современный формат игры – 2 балла; добавлены интерактивные элементы взаимодействия с пользователем – 2 балла; добавлены ссылки на источники информации – 2 балла; использованы гиперссылки, триггеры, анимация – 2 балла. Максимальный балл – 10. Кейс считается выполненным при наборе не менее 80% от максимального балла. Дополнительные материалы по теме, видео-инструкция от преподавателей курса «Создание интерактивных мультимедийных игр», примеры использования рассматриваемых в теме игровых технологий в образовательном процессе, ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО».

2.7. Правила игротехника. (самостоятельная работа - 2 ч.)

Самостоятельная работа· Обучающие материалы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Обучающиеся (слушатели) выполняют задание: изучить особенности создания и организации игр в соответствии с правилами игротехника. Определить и соотнести с личным опытом оптимальные критерии эффективности использования правил игротехника при разработке и применении игровых технологий, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде.

2.8. Техническое задание игры. (самостоятельная работа - 3 ч.)

Самостоятельная работа· Обучающие материалы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Обучающиеся (слушатели) выполняют задание: изучить примеры использования технического задания для уточнения цели игры, образовательных результатов, описания условий проведения игры: количество игроков, продолжительность, возраст и уровень подготовки игроков, игровая платформа, тип игры, реиграбельность.

2.9. Создание игр живого действия. (практическое занятие - 2 ч.)

Практическая работа· Кейс - разработка технического задания игры живого действия. Слушателям необходимо, используя предлагаемую форму технического задания, описать условия проведения игры: количество игроков, продолжительность (для игр живого действия 1-2,5 часа/ «многосерийная» игра и т.п.), возраст и уровень подготовки игроков, игровая платформа, тип игры, реиграбельность. Обобщенные критерии оценивания: разработано и представлено техническое задание игры живого действия – 2 балла; тема и цель игры соответствует аудитории участников – 2 балла; методика проведения ролевой игры включает три этапа (подготовительный, этап проведения, итоговая рефлексия) – 2 балла; в ходе проведения игры прописаны функции педагога – 2 балла; техническое задание содержит краткое описание игры (игровую механику) – 2 балла. Максимальный балл – 10. Кейс считается выполненным при наборе не менее 80% от максимального балла. Дополнительные материалы по теме, примеры использования рассматриваемых в теме игровых технологий в образовательном процессе, ссылки на источники информации и полезные ресурсы размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО».

Промежуточная аттестация по разделу 2. (самостоятельная работа - 1 ч.)

Самостоятельная работа· Описание и требования к выполнению: Промежуточная аттестация проводится в форме тестовых заданий с использованием дистанционных образовательных технологий. В промежуточной аттестации используются задания открытого типа, с выбором

единственного ответа из предложенных вариантов (единственный выбор), с выбором нескольких вариантов ответа и на установление соответствия. Тест содержит 10 вопросов (по 1-2 вопроса на каждую тему раздела). Время на выполнение - 1 час. Тестовые задания размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Тестирование проводится с автоматической проверкой, задания открытого типа проверяет преподаватель. Критерии оценивания: Результаты промежуточной аттестации оцениваются по системе «зачтено»/ «не зачтено». Максимальное количество баллов – 10, выставляется суммарно по всей работе. От 0 до 1 балла за каждое задание выставляется слушателю, который в соответствии с содержанием вопроса: показал всестороннее, систематическое и глубокое знание материала; выполнил самостоятельную работу в полном объеме и в указанные сроки; продемонстрировал отсутствие предметных или методических ошибок. Для заданий с развернутым ответом – полнота ответа: знание основных понятий и положений, раскрытие содержания вопроса. Оценка индивидуальных образовательных достижений производится в соответствии с универсальной шкалой. Процент результативности (правильных ответов): 50%-100% - качественная оценка индивидуальных образовательных достижений (вербальный аналог) «зачтено»; менее 50% - «не зачтено».

Итоговая аттестация (самостоятельная работа - 4 ч.)

Самостоятельная работа-Описание и требования к выполнению: Освоение дополнительной профессиональной программы повышения квалификации завершается итоговой аттестацией в форме зачета во внеаудиторной самостоятельной работе с применением дистанционных образовательных технологий. Слушателям необходимо, представить проект, который представляет собой методическую разработку по использованию игровых технологий в образовательном процессе. В состав методической разработки должно входить техническое задание игры, которое содержит условия проведения игры: количество игроков, продолжительность (для игр живого действия 1-2,5 часа/ «многосерийная» игра и т.п.), возраст и уровень подготовки игроков, игровая платформа, тип игры, планируемые результаты, реиграбельность. Критерии оценивания: разработано и представлено техническое задание игры живого действия – 2 балла; представлен возможный вариант адаптации игры – 2 балла; представлен возможный вариант сбора данных об обучающихся (участниках игры) – 2 балла; представлена обработка и интерпретация данных – 2 балла; продолжительность игры достаточна для достижения планируемых результатов – 2 балла. Максимальный балл – 10. Оценка индивидуальных образовательных достижений производится в соответствии с универсальной шкалой. Процент результативности (правильных ответов): 50%-100% - качественная оценка индивидуальных образовательных достижений (вербальный аналог) «зачтено»; менее 50% - «не зачтено». Пример: фрагмент технического задания ролевой игры «Суд над глобализацией».

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Входной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Введение в тему. Диагностика профессиональных компетенций. Описание и требования к выполнению: Входная диагностика направлена на выявление уровня профессиональной компетентности педагогического работника в области игровых технологий до начала изучения материалов ДПП повышения квалификации «Использование игровых технологий в образовательном процессе». Диагностическое тестирование проводится с использованием системы дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО», включает 10 заданий различного типа: с выбором одного или нескольких верных ответов, вопросы на установление соответствия. На проведение самодиагностики отводится 30 минут после введения в тему и краткой беседы со слушателями. Количество попыток – 1.

Критерии оценивания:

За верное выполнение каждого задания присваивается 10%, соответственно, максимально слушатель может набрать 100%. По итогам самодиагностики слушатель устанавливает уровень владения компетенцией: 81 - 100% - сформированы/ владею в полном объеме; 51 - 80% - сформированы/ владею не в полном объеме; 20 - 50% - частично сформированы/ частично владею.

Примеры заданий:

1. Создатели качественной игры...

- а) ...работают на заказ;
- б) ...всегда знают кто их игроки;
- в) нет правильного ответа.

2. Квест - это...

- а) поиск чего-либо;
- б) тип игры, в которой у вас есть конкретное задание;
- в) детский праздник;
- г) нет правильного ответа.

3. Перечислите игры, которые Вы используете в образовательном процессе:

Количество попыток: 1

Промежуточный контроль

Раздел программы: Раздел 1. Игропрактика в образовании

Форма: Тестирование

Описание, требования к выполнению:

Промежуточная аттестация проводится в форме тестовых заданий с использованием дистанционных образовательных технологий. В промежуточной аттестации используются задания открытого типа, с выбором единственного ответа из предложенных вариантов (единственный выбор) и на установление соответствия. Тест содержит 10 вопросов (по 1-2 вопроса на каждую тему раздела). Время на выполнение - 1 час. Тестовые задания размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Тестирование проводится с автоматической проверкой, задания открытого типа проверяет преподаватель.

Критерии оценивания:

Критерии оценивания: Результаты промежуточной аттестации оцениваются по системе

«зачтено»/ «не зачтено». Максимальное количество баллов – 10, выставляется суммарно по всей работе. От 0 до 1 балла за каждое задание выставляется слушателю, который в соответствии с содержанием вопроса: показал всестороннее, систематическое и глубокое знание материала; выполнил самостоятельную работу в полном объеме и в указанные сроки; продемонстрировал отсутствие предметных или методических ошибок. Для заданий с развернутым ответом – полнота ответа: знание основных понятий и положений, раскрытие содержания вопроса. Оценка индивидуальных образовательных достижений производится в соответствии с универсальной шкалой. Процент результативности (правильных ответов): 50%-100% - качественная оценка индивидуальных образовательных достижений (вербальный аналог) «зачтено»; менее 50% - «не зачтено».

Примеры заданий:

1. Сопоставить функцию игры в учебно-воспитательной системе с определением.

Обучающая функция	Определение
Обучающая функция	формирование и закрепление знаний, формирование умений и навыков, в т. ч. общеучебных, развитие памяти, внимания, мышления;
Познавательная функция	расширение кругозора учащихся, знакомство с предметами и явлениями окружающего мира;
творческое развитие	развитие творческих способностей и талантов детей, содействие творческой самореализации;
Компенсаторная функция	компенсация недостатка общения, внимания: предоставление возможности почувствовать ситуацию успеха, испытать положительные эмоции;
Социокультурная функция	усвоение культурного наследия общества, знакомство с традициями и обычаями разных народов;
Коммуникативная функция	объединение коллектива игроков, установление эмоциональных контактов, развитие коммуникабельности,
Диагностическая функция	изучение интересов и способностей игроков, их личностных характеристик, сформированности знаний и навыков, определение проблем в развитии, степени адаптированности в коллективе и т. п.

Развлекательная функция	создание благоприятной атмосферы на занятии и во внеурочное время: организация полезного досуга и отдыха;
Релаксационная функция	снятие психоэмоционального и статического напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при обучении;
Психотехническая функция	формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности: развитие стрессоустойчивости

2. Игра – это пространство свободного выбора и взаимодействия, подразумевающее особую игровую деятельность, и существующее только тогда, когда его участники...

а) принимают правила, условности, ограничения этого пространства осознанно, ответственно и с удовольствием;

б) знают и выполняют правила игры;

в) знакомы друг с другом.

3. Игрпедагогика – это...

а) особый игровой методический инструментарий, основанный на изучении мотивации учащихся и на повышении их вовлечения в образование, через игровую деятельность.

б) совокупность знаний, которые лежат в основе описания, анализа, организации, проектирования и прогнозирования путей совершенствования педагогического процесса, а также поиска эффективных педагогических систем.

в) наука о воспитательных отношениях, возникающих в процессе взаимосвязи воспитания, образования и обучения с самовоспитанием, самообразованием и самообучением и направленных на развитие человека.

Количество попыток: 2

Раздел программы: Раздел 2. Внедрение игр в практическую деятельность педагога

Форма: Тестирование

Описание, требования к выполнению:

Промежуточная аттестация проводится в форме тестовых заданий с использованием дистанционных образовательных технологий. В промежуточной аттестации используются задания открытого типа, с выбором единственного ответа из предложенных вариантов (единственный выбор), с выбором нескольких вариантов ответа и на установление соответствия. Тест содержит 10 вопросов (по 1-2 вопроса на каждую тему раздела). Время на выполнение - 1 час. Тестовые задания размещены в системе дистанционного обучения АОУ ВО ДПО «ВИРО». Тестирование проводится с автоматической проверкой, задания открытого типа проверяет преподаватель.

Критерии оценивания:

Результаты промежуточной аттестации оцениваются по системе «зачтено»/ «не зачтено». Максимальное количество баллов – 10, выставляется суммарно по всей работе. От 0 до 1 балла за каждое задание выставляется слушателю, который в соответствии с содержанием вопроса: показал всестороннее, систематическое и глубокое знание материала; выполнил самостоятельную работу в полном объеме и в указанные сроки; продемонстрировал отсутствие

предметных или методических ошибок. Для заданий с развернутым ответом – полнота ответа: знание основных понятий и положений, раскрытие содержания вопроса. Оценка индивидуальных образовательных достижений производится в соответствии с универсальной шкалой. Процент результативности (правильных ответов): 50%-100% - качественная оценка индивидуальных образовательных достижений (вербальный аналог) «зачтено»; менее 50% - «не зачтено».

Примеры заданий:

1. Перечислены наименования игровых технологий/игр. Необходимо привести пример игры и указать соответствующий образовательный результат.

Наименование технологии	Пример игры	Образовательный результат
игровые технологии с использованием компьютерных игр	geoguessr; игры Михаила Морозова, например, fractions&pirates	Когда игрок не может пройти то или иное испытание, он задумывается о причине неудачи, далее планирует последовательность действий, которые нужно совершить для выигрыша. В результате геймер сам оценивает правильность сделанного выбора или ложность своих предположений. Таким образом, эти игры мотивируют человека взять на себя ответственность за самообучение.
игровые технологии с использованием настольных игр	история России в лицах	На современном этапе, сочетая высокую изобразительность (картинность) и сценарную гибкость, такая игра позволяет рассказывать о вымышленных и реальных событиях, моделировать ситуации, благодаря чему игроки при помощи своего воображения и воображения авторов игры, могут получить уникальные знания и опыт.
игровые технологии с использованием игр живого действия	аргументум или, например, большая игра в рамках всей школы (на уроках элементы геймификации, сбор ресурсов для игры при выполнении задания)	Данная разновидность игр способствует наиболее полному освоению материала, а также развитию когнитивных навыков обучающихся, хотя и требует от педагога значительных затрат времени и иных ресурсов на разработку или адаптацию игры и ее проведение.

использование технологий AR и VR	использование технологий AR для оснащения игрового пространства – hpREVEAL; использование VR через виртуальные среды (разработка Михаила Морозова, vAcademia)	Использование этих технологий позволяет лучше воспринимать и понимать окружающую действительность. То есть, они в буквальном смысле погружают человека в заданную событийную среду.
----------------------------------	---	---

2. Рефлексивно-аналитические игры – это...

- а) игры в результате которых нам нужно отработать какой-то навык.
- б) игры, когда вы хотите увеличить вовлеченность в какую-то деятельность.
- в) игры, когда вы хотите приступить к принципиально новой деятельности, к тому, чем вы раньше никогда не занимались.
- г) игры, когда вы хотите взглянуть на что-то под совершенно новым углом.

Количество попыток: 2

Итоговая аттестация

Форма: Методическая разработка

Описание, требования к выполнению:

Освоение дополнительной профессиональной программы повышения квалификации завершается итоговой аттестацией в форме зачета во внеаудиторной самостоятельной работе с применением дистанционных образовательных технологий. Слушателям необходимо, представить проект, который представляет собой методическую разработку по использованию игровых технологий в образовательном процессе. В состав методической разработки должно входить техническое задание игры, которое содержит условия проведения игры: количество игроков, продолжительность (для игр живого действия 1-2,5 часа/ «многосерийная» игра и т.п.), возраст и уровень подготовки игроков, игровая платформа, тип игры, планируемые результаты, реиграбельность.

Критерии оценивания:

разработано и представлено техническое задание игры живого действия – 2 балла; представлен возможный вариант адаптации игры – 2 балла; представлен возможный вариант сбора данных об обучающихся (участниках игры) – 2 балла; представлена обработка и интерпретация данных – 2 балла; продолжительность игры достаточна для достижения планируемых результатов – 2 балла. Максимальный балл – 10. Оценка индивидуальных образовательных достижений производится в соответствии с универсальной шкалой. Процент результативности (правильных ответов): 50%-100% - качественная оценка индивидуальных образовательных достижений (вербальный аналог) «зачтено»; менее 50% - «не зачтено».

Примеры заданий:

[Пример: фрагмент технического задания ролевой игры «Суд над глобализацией»](#)

Количество попыток: 2

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы

1. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации (Минздравсоцразвития России) от 26.08.2010 № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования» (с последующими изменениями). [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://base.garant.ru/199499/> - Дата обращения: 07.03.2021
2. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации (Минтруда России) от 18.10.2013 № 544н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (с последующими изменениями). [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://base.garant.ru/70535556/> - Дата обращения: 07.03.2021
3. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (с последующими изменениями). [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71932204/> - Дата обращения: 07.03.2021
4. Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС). [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://fgos.ru/> - Дата обращения: 07.03.2021
5. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями). [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://base.garant.ru/70291362/> - Дата обращения: 07.03.2021

Литература

1. [Панфилова, А.П. Игровая образовательная деятельность как условие развития навыков сотрудничества // Интерактивная наука. 2016. №6.](#)
2. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/450775>
3. Шень, А. Игры и стратегии с точки зрения математики. – 5-е изд., исправленное и дополненное. – М.: МЦНМО, 2018. – 56 с.

4. Шмачилина-Цибенко, С. В. Образовательные технологии в дополнительном образовании детей : учебное пособие для вузов / С. В. Шмачилина-Цибенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 134 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13925-9. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/467236>
5. Шуть, Н.Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб.: Образовательные проекты, 2016. – 52 с.

Электронные обучающие материалы

Использование игровых технологий в образовательном процессе: [дистанционный курс] // Дистанционное обучение в АОУ ВО ДПО «ВИРО»: [платформа дистанционного обучения]. – URL: <https://distant.viro.edu.ru/course/view.php?id=169> – Дата обращения: 07.03.2021.

Интернет-ресурсы

1. АОУ ВО ДПО «Вологодский институт развития образования» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://viro.edu.ru/> – Дата обращения: 07.03.2021
2. Департамент образования Вологодской области [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://depobr.gov35.ru/> – Дата обращения: 07.03.2021
3. Казанский игропрактический центр [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://gametools.tilda.ws/> – Дата обращения: 07.03.2021
4. Портал для создания интерактивных историй “Квест-бук” [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://quest-book.ru/> – Дата обращения: 07.03.2021
5. Проект творческо-игрового образования «Мозаикум» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://mosaicum.ru/> – Дата обращения: 07.03.2021
6. Реестр примерных образовательных программ [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://fgosreestr.ru> – Дата обращения: 07.03.2021
7. Российская электронная школа [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resh.edu.ru/> – Дата обращения: 07.03.2021
8. ФГАОУ ДПО «Центр реализации государственной образовательной политики и информационных технологий» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://eit.edu.ru/> – Дата обращения: 07.03.2021
9. ФГБНУ «Федеральный институт педагогических измерений». [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://fipi.ru/> – Дата обращения: 07.03.2021
10. Федеральная служба по контролю и надзору в сфере образования. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://obrnadzor.gov.ru/> – Дата обращения: 07.03.2021

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

Для реализации программы необходимо компьютерное и мультимедийное оборудование для использования видео- и аудиовизуальных средств обучения с подключением к сети Интернет, пакет слайдовых презентаций (по всем темам образовательной программы). Дистанционное обучение слушателей реализуется на платформе АОУ ВО ДПО «Вологодский институт развития образования» <https://distant.viro.edu.ru/> (Moodle). Дистанционный курс содержит текстовый лекционный материал, учебные видеоролики, презентации, а так же практические работы по типу кейсовых задач, задания в тестовой форме, в том числе с открытыми ответами, интерактивные задания, творческие проекты, теоретический материал для углубленного изучения темы, материалы для скачивания, подборку электронных ресурсов, форумы для общения с преподавателями и анкету обратной связи, оценочные материалы согласно разработанной программе повышения квалификации.

Требования к материально-техническим условиям слушателя при организации обучения с использованием ДОТ и ЭО: персональный компьютер с доступом в Интернет.