Государственное бюджетное учреждение
дополнительного профессионального педагогического образования
центр повышения квалификации специалистов
«Информационно-методический центр»
Фрунзенского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
ГБУ ДППО ЦПКС
«Информационно-методический центр»
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
протокол № 3 от 05 декабря 2022 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГБУ ДППО ЦПКС «ИМЦ»
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
_____ О.А. Римкявичене
«07» декабря 2022 г.

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ СПЕЦИАЛИСТОВ "ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР" ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Подписано цифровой подписью: ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ СПЕЦИАЛИСТОВ "ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР" ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
Дата: 2023.01.09 11:19:22 +03'00'

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
повышения квалификации

«Игрофикация в образовании»

Категория слушателей: педагогические работники ОУ
Сроки реализации: 18 часов
Режим обучения: по 3 часа в день
Форма обучения: очная

Разработчики программы:
Гринмирис Альфред Владимирович, педагог-организатор, учитель истории, педагог дополнительного образования;
Шеко Вера Владимировна, педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2022 г.

АННОТАЦИЯ

Программа дополнительного профессионального образования «Игрофикация в образовании» адресована педагогам, работающим с учениками начальных классов, а также средней и старшей школы. Программа разработана с учетом требований федерального государственного образовательного стандарта, позволяющих сформировать целостную образовательную среду, включающую урочную, внеурочную и внешкольную деятельность. Актуальность программы заключена в том, что процесс обучения направлен на удовлетворение потребности педагогических работников в повышении профессиональной компетентности в области организации образовательной деятельности.

В результате освоения программы слушатели овладеют новыми формами обучения, новыми технологиями, сформируют банк методических материалов, за счёт создания собственных и обмена опытом на практических занятиях.

Игровые технологии, изучению которых в курсе уделяется основное внимание, повышают мотивацию учащихся, развивают интерес к предмету, активизируют процесс развития коммуникативных навыков, учебно-информационных и учебно-организационных умений.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель программы: совершенствование профессиональной компетентности педагога в области применения технологий воспитания и обучения в школе

Категория слушателей: учителя начальных классов, учителя средних и старших классов

Задачи

1. Компенсация и преодоление профессиональных дефицитов педагога школьной образовательной организации

Методические дефициты Методика проектирования игровых технологий в образовании Методика проведения занятий с использованием новых игрофикационных технологий
Психолого-педагогические дефициты Формирование мотивации обучающихся и реализация индивидуального подхода в обучении с применением игровых технологий.
Дефициты в области игровых технологий Достижение уровня повышения навыков игрофикации в образовании, необходимого для реализации профессиональной деятельности, в условиях развивающейся образовательной среды ОУ

2. Формирование трудовых функций и трудовых действий, предусмотренных действующим профессиональным стандартом

Обобщенных трудовых функций (ОТФ)	Трудовых функций (ТФ)	Трудовых действий (ТД)	Необходимых умений (НУ)
Педагогическая деятельность по	Общепедаго гическая	ТД 1. Планирование и проведение занятий с	НУ 1. Владение различными

проектированию и реализации образовательного процесса в образовательной организации школьного образования	функция. Обучение. Развивающая деятельность. Воспитание.	использованием игрофикационных технологий ТД 2. Формирование универсальных учебных действий обучающихся ТД 3. Формирование навыков, связанных с игровыми технологиями ТД 4. Профессиональное использование элементов современных игровых технологий на практике	направлениями и видами игровых технологий. НУ 2. Умение организовывать различные виды деятельности с использованием современных игровых технологий. НУ 3. Умение создавать и использовать наглядные представления изучаемых объектов и процессов в игровом виде.

Практическая значимость программы

Практическая значимость образовательной программы обусловлена тем, что изучаемые в курсе игровые технологии позволяют повысить эффективность образовательного процесса, имеют широкую сферу применения, могут быть использованы педагогами на любых занятиях и уроках, позволят улучшить планируемые результаты.

Форма обучения: очная

Календарный учебный график:
Общий объём программы в часах - 18.
Из них:
аудиторных часов - 18;
обучение в дистанционном режиме не предусмотрено.
Режим аудиторных занятий:
Часов в день - 3;
Дней в неделю - 1;
Общая продолжительность программы 6 недель.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Компетенции педагога в условиях новых цифровых технологий»

№	Наименование модулей	Ко-во часов	В том числе		Форма контроля
			Лекции	Практика	
	Всего	**18**	**5**	**13**	**Презентация самостоятельно созданного цифрового образовательного продукта**

I	**Внедрение игрофикации в образовательный процесс**	9	4	5	Методическая разработка урока по технологии одной из педагогических мастерских
II	**Создание настольной образовательной игры**	9	2	7	Контент план образовательной игры
	Итоговая аттестация				Защита образовательной игры. Ярмарка настольных игр.

Рабочая программа

№ п/п	Содержание	Всего часов	форма проведения занятий		Форма контроля
			Лекции	Практические занятия	
1 модуль «Внедрение игрофикации в образовательный процесс»					
1.	Внедрение игрофикации в образовательный процесс	9			
1.1	Вводная лекция: «Игрофикация в современном образовании - мифы и реальность»	1	1	0	Анкетирование
1.2	Основные типы создания игр. Игровая импровизация. Элементы игры в образовательном процессе.	2	1	1	

1.3	Технология педагогических мастерских	6	2	4	Методическая разработка урока по технологии одной из педагогических мастерских
2 модуль «Создание настольной образовательной игры»					
2.	Создание настольной образовательной игры	9			
2.1	Вводная лекция: «Виды и форматы образовательной игры»	1	1	0	
2.2	Разработка контент плана для создания образовательной игры. Выбор ролевой модели.	2	1	2	Контент план образовательной игры
2.3	Практическое занятие по созданию и реализации образовательной настольной игры	3	0	3	
4.	Итоговое занятие	3	0	3	**Зачет** Защита образовательной игры. Ярмарка настольных игр.
Итого		18	6	12	

Содержание программы

Первый раздел «Внедрение игрофикации в образовательный процесс».

В данном модуле рассматриваются виды внедрения игры в образовательный процесс, формы игровой импровизации, а также типизация создания игр различных форм. Структура построения настольной игры. Важность реализации метода игрофикации в образовании. Технология педагогических мастерских.

Для реализации модуля используются следующие формы занятий:

- лекция с элементами обратной связи;

- практикум.

Второй раздел «Создание настольной образовательной игры»

В данном модуле рассматриваются такие понятия, как: создание контент-плана образовательной настольной игры, а также его реализация. Рассмотрение понятия ролевой модели, изучение ее видов и форм. Практическое занятие по созданию и реализации образовательной настольной игры.

Для реализации модуля используются следующие формы занятий:

- лекция с элементами обратной связи;
- практикум.

Итоговая аттестация проводится в форме защиты образовательной игры. Ярмарка настольных игр

«Целевая карта» дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Игрофикация в образовании»

Планируемые результаты обучения

В соответствии с действующим профессиональным стандартом слушатель данной ДПП готовится к решению следующих задач профессиональной деятельности и должен обладать следующими профессиональными компетенциями (обязательные результаты обучения):

Модуль ДПП	**Задачи профессиональной деятельности**	**Профессиональные компетенции (ПК), подлежащие развитию**
Компетентность педагога в сфере игрофикационного образования в соответствии с действующим профессиональным стандартом. Структура, содержание.	Формирование способности осуществлять самооценку уровня собственной компетентности и разрабатывать индивидуальный план повышения квалификации.	ПК 1. Готовность к саморазвитию
Методические и технические возможности настольных игр в образовательном процессе.	Формирование способности проектировать образовательный процесс используя методические и технические возможности настольных образовательных игр.	ПК 2.Готовность к использованию возможностей игровых технологий
Технология проектирования игрофикационного образовательного продукта Типы и виды настольных игр для обучающихся.	Формирование способности проектировать образовательный процесс в условиях игрофикации образования.	ПК 3.Готовность к проектированию разработке игровых образовательных продуктов с целью повышения эффективности образовательного процесса

		в ОУ и с учётом индивидуальных возможностей и особенностей детей
Возможности игрофикации в образовательном процессе.	Формирование способности поиска, редактирования и использования различных видов информации в сети Интернет	ПК 3. Компетентность в образовательной сфере
Создание, редактирование настольных образовательных игр.	Формирование готовности к созданию настольных образовательных игр.	ПК 3. Компетентность в образовательной сфере
Проектирование, разработка и создание настольной образовательной игры.	Формирование способности проектировать, создавать и применять в образовательном процессе ОУ игровые образовательные продукты, обеспечивающие достижение планируемых образовательных результатов	ПК 4. Способность проектировать, создавать и применять в образовательном процессе ОУ игровые образовательные продукты, обеспечивающие достижение планируемых результатов

Оценка планируемых результатов обучения (паспорт оценочных средств для итоговой аттестации)

Оценочные материалы

Итоговая аттестация по программе **«Игрофикация в образовании»** проводится в форме презентации образовательной игры. Ярмарка настольных игр.

ПАСПОРТ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА

ПОДГОТОВКА И ЗАЩИТА ВЫПУСКНОЙ АТТЕСТАЦИОННОЙ РАБОТЫ

Тематика: защита выпускной аттестационной работы путём представления самостоятельно разработанной образовательной игры.

Требования к структуре и оформлению аттестационной работы

1. Продукт является игровым образовательным продуктом, выполнен в программе, представленной на курсе.
2. Продукт создан для повышения эффективности образовательной, воспитательной, развивающей задачи
3. Продукт создан для индивидуальной или групповой работы ребёнка школьного возраста и может существовать отдельно от автора.
4. Дизайн и оформление продукта соответствуют требованиям, предъявляемым к

образовательным дидактическим материалам.

5. Представленная технология должна повышать эффективность урока (занятия) по выбранному предмету, использование технологии должно быть оправдано целями и задачами урока (занятия), соответствовать возрастным особенностям обучающихся и соответствовать тематике выбранного урока (занятия).
6. Слушатель может рассказать, с какой целью, для решения какой образовательной (развивающей) задачи будет использована созданная технология и как будет улучшен планируемый результат.
7. Слушатель может максимально их продемонстрировать использование игровой технологии в образовательном процессе.

Оценка работы (включая структуру и оформление)		
Предмет(ы) оценивания	Критерии оценки	Показатели оценки
Готовность организовывать Различные виды деятельности: игровую, учебную, предметную, продуктивную, культурно- досуговую Способность работать в команде, толерантно воспринимать социальные, культурные и личностные различи	-умение формулировать свою позицию; -умение формулировать свои мысли, обсуждать; -умение грамотно строить речь -уровень этики ведения беседы; -умение задавать вопросы и отвечать на них;	Представлены самостоятельные (авторские) разработки по тематике программы

Оценка процедуры защиты		
Предмет(ы) оценивания	**Критерии оценки**	**Показатели оценки**
Способность к проектированию, созданию и применению игровых образовательных продуктов для повышения качества образовательного процесса в ОУ	1. Владение технологией игровых технологий. 2. Знание возможностей игровых технологий. 3. Умение обосновать свой выбор технологий, методов и приемов для повышения качества образовательного процесса	1. Проработаны методические рекомендации по использованию, выбранной игровой технологии. 2. Дано обоснование выбора технологии, а также методов и приемов для решения образовательных задач

Организационно-педагогические условия реализации ДПП

Кадровое обеспечение

Преподаватели «ИМЦ» Фрунзенского района Санкт-Петербурга.

Требования к материально-техническим условиям

1. Лекционные и практические занятия проводятся в учебной аудитории, рассчитанной на нормативное количество слушателей, оснащенной компьютером для преподавателя, мультимедийным проектором, колонками для усиления звука.
2. Мультимедиа проектор.

Программное обеспечение реализации образовательной программы

1. Возможность выхода в Интернет
2. Браузер Google Chrom
3. Пакет программ MS Office

Требования к информационному и учебно-методическому обеспечению образовательных программ

Все слушатели обеспечены раздаточным материалом для выполнения практических работ.

Учебно-методическое обеспечение программы

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов http://school-collection.edu.ru/
2. Методическая разработка «Настольная образовательная игра «ПроектЖинариум»».