АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТРАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
И ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ КАДРОВ»
(АНО ДПО «ЦАППКК»)

ИНН/КПП 7813664723/781301001, ОГРН 1227800096226,
Юридический адрес: 197022, г. Санкт-Петербург, вн.тер.г. Муниципальный округ Аптекарский остров, ул. Ординарная, д. 21, литера А, пом. 6-Н, 7-Н, оф. 4А, раб. место № 4

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«Игрофикация учебного процесса»

Общая трудоемкость
72 академических часа

Форма обучения
Заочная

Санкт-Петербург

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 01 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

3. Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18.10.2013 № 544н).

1.2. Цель реализации программы и планируемые результаты обучения

Цель: совершенствование профессиональных компетенций, необходимых для осуществления педагогической деятельности в рамках имеющейся квалификации.

В процессе освоения программы обучающийся совершенствует следующие профессиональные компетенции в соответствии с ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (бакалавриат):

Код	Наименование компетенции
ОПК-2	Способность участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)

По итогам освоения программы обучающийся должен

знать:

− технологию и методику использования элементов игры в образовательной деятельности;

уметь:

− характеризовать и применять игровые технологии в образовательной деятельности.

Планируемые результаты обучения по программе соответствуют выполняемым трудовым действиям, входящим в профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»:

Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции, реализуемые после обучения	Код	Трудовые действия

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA

2

Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Общепедагогическая функция. Обучение	A/01.6	Планирование и проведение учебных занятий

1.3. Категория обучающихся

К освоению программы допускаются лица, имеющие/получающие образование из перечня профессий СПО/специальностей СПО и перечня направлений/специальностей ВО.

1.4. Форма обучения: заочная.

1.5. Срок освоения программы

Срок освоения программы составляет 72 часа.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№п п	Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Общая трудоемкость, в акад. часах	Работа обучающегося в СДО			Формы промежуточной и итоговой аттестации (ДЗ, З)[1]
			Лекции	Тестирование	Практические занятия	
1	Создание плана игры	10	6	1	3	З
2	Составление тестов и заданий	12	6	1	5	З
3	Интерактивные игры	16	8	1	7	З
4	Составление правил игры и оформление результатов	16	8	1	7	З
5	Оформление игры	16	8	1	7	З
Итоговая аттестация		2				Итоговое тестирование
ИТОГО		**72**				

[1] ДЗ –дифференцированный зачет, З –зачет

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA

3

2.2. Календарный учебный график

№ п/п	Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Общая трудоемкость, в акад. час.	Учебные недели
1	Создание плана игры	10	1
2	Составление тестов и заданий	12	1-2
3	Интерактивные игры	16	2-3
4	Составление правил игры и оформление результатов	16	3-4
5	Оформление игры	16	4-5
	Итоговая аттестация	2	5

2.3. Рабочие программы разделов, дисциплин (модулей)

Наименование разделов, дисциплин (модулей) и тем	Вид учебного занятия / количество часов	Содержание
Тема 1. Создание плана игры	Лекция/6 часов	Игрофикация (геймификация). Цифровая трансформация системы образования. Геймификация в условиях становления цифровой школы. Совершенствование методологии применения компьютерных игр для повышения эффективности образовательного процесса
	Практическое занятие 1 /3 часа	Дайте ответ: В чем заключается смысл применения геймификации в образовании?
	Тестирование /1 час	
Тема 2. Составление тестов и заданий	Лекция/6 часов	Геймификация в электронном обучении. Составление тестов и заданий
	Практическое занятие 2 /5 часов	Выполните задание: Опишите направления обучения, в которых можно использовать компьютерные игры.
	Тестирование /1 час	
Тема 3. Интерактивные игры	Лекция/8 часов	Интерактивные игры. Методические аспекты разработки и проведения образовательных игр. Создание интерактивных дидактических игр в программе Microsoft Office Power Point
	Практическое занятие 3 /7 часов	Дайте ответы: 1. Объясните преимущество интерактивных игровых технологий перед другими образовательными технологиями. 2. По каким критериям можно определить успех обучения интенсивными игровыми технологиями?
	Тестирование /1 час	
Тема 4. Составление правил игры и оформление результатов	Лекция/8 часов	Геймификация. Составление правил игры и оформление результатов. Игровые элементы геймификации. Игровые механики. Типы игроков

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA

4

	Практическое занятие 4 /7 часов	Дайте ответ: Какие игровые элементы обязательны для процесса геймификации?
	Тестирование /1 час	
Тема 5. Оформление игры	Лекция/8 часов	Дизайн игры. Особенности оформления
	Практическое занятие 5 /7 часов	Выполните задание: Разработайте концепцию образовательной игры (можно в виде кратких тезисов). Возраст участников тематика и вид игры - на Ваш выбор).
	Тестирование /1 час	
Итоговая аттестация	Итоговое тестирование /2 часа	

3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

3.1. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

В процессе обучения используется тестирование как форма текущего контроля успеваемости.

Формой промежуточной аттестации по разделам, дисциплинам (модулям) программы является зачет и (или) дифференцированный зачет.

Промежуточная аттестация включает в себя прохождение тестирования и выполнение практического задания. Время, отведенное на прохождение промежуточной аттестации, входит в общую трудоемкость освоения разделов, дисциплин (модулей) и проводится в форме, указанной в учебном плане.

3.2. Формы итоговой аттестации

Итоговая аттестация по программе повышения квалификации предназначена для комплексной оценки уровня знаний обучающегося с учетом целей обучения для установления соответствия уровня знаний обучающегося квалификационным требованиям; для рассмотрения вопросов о предоставлении обучающемуся по результатам обучения права выдачи удостоверения о повышении квалификации.

Итоговая аттестация проводится в форме итогового тестирования по программе обучения, включающего вопросы всех разделов, дисциплин (модулей).

3.3. Критерии оценки результатов освоения образовательных программ

Результаты промежуточной аттестации за освоение обучающимся разделов, дисциплин (модулей) программы оцениваются по стобалльной шкале в следующем соотношении:

− по результатам тестирования на освоение раздела, дисциплины (модуля) – максимально 70 баллов;

− практическое задание по итогам освоения раздела, дисциплины (модуля) – максимальное количество суммарно за все практические задания в разделе, дисциплине (модуле) − 30 баллов.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA

5

Количество баллов по стобалльной системе	Результат аттестации в форме «зачет»
81-100	«зачтено»
61-80	«зачтено»
51-60	«зачтено»
50 и менее	«не зачтено»

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки в соответствии со следующими критериями оценивания:

Количество баллов по стобалльной системе	Отметка по четырехбалльной системе
91-100	«отлично»
81-90	«хорошо»
70-80	«удовлетворительно»
менее 70	«неудовлетворительно»

Оценка результатов освоения образовательных программ осуществляется Итоговой аттестационной комиссией в соответствии со следующими критериями:

- отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы;
- отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;
- отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;
- отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий.

3.4. Оценочные материалы

Оценочные материалы по программе повышения квалификации размещены на платформе СДО и включают следующие оценочные средства: задания в тестовой форме, практическая работа.

Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной и итоговой аттестации

1. Каков основной принцип игрофикации?
Выберите один ответ:
1. Обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи от пользователя
2. Заработать деньги

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA

6

3. Психологическая разгрузка
4. Установить нужные программы

2. Как называют поколение детей, родившееся и воспитанное в информационном обществе?
Выберите один ответ:
1. Дети, родившиеся в 1990-е годы
2. Подростки
3. Поколение Z

3. Вставьте пропущенное:
Для обучающих компьютерных игр затраты должны быть выше, чем для игр развлекательных, так как в этом случае необходимо не только создать игру, но и встроить ее в учебный процесс, определить ее_____.
Выберите один ответ:
1. дидактико-технологическую парадигму
2. цель
3. поставленные задачи
4. технологическую цепочку

4. Какой инструмент (среда разработки) для создания двухмерных Flash-игр на компьютере Mac или Windows, создан на основе и по технологиям Adobe Flash?
Выберите один ответ:
1. CraftStudio
2. Game Editor
3. NeoAxis Game
4. StencylWorks

5. Вставьте пропущенное:
Программа Power Point позволяет создать _____– («накопленная книга», «книга на коленях»), это бумажная самодельная книга с карманами, дверками, окошками, подвижными деталями
Выберите один ответ:
1. учебник
2. букварь
3. лэпбук (lapbook) (англ.)
4. инструкцию

6. Как называется увлекательная игра, в которой принимают участие жители более 177 стран мира? Основная идея состоит в том, что одни игроки прячут клады, с помощью GPS-навигаторов определяют их координаты и сообщают о них в Интернет
Выберите один ответ:
1. Проектно-исследовательская игра
2. Геокэшинг
3. Игра
4. Квест

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA
7

7. Вставьте пропущенное:
Поведение человека есть результат точного совпадения во времени трех основополагающих факторов:_____.
Выберите один или несколько ответов:
1. Мотивация
2. Воодушевление
3. Способность
4. Толчок

8. Приведите пример игр, в котором задействована Механика «Виртуальные товары»
Выберите один ответ:
1. Злободневные азартные игры, большинство лотерей, «Наперстки»
2. Сетевые игры, командообразование, мозговые штурмы
3. Любая игра, в которой наглядно отражаются показатели игрока – его достижения, статус
4. Подарки в ВК, Одноклассниках, Facebook и т.п

9. Сколько можно выделить основополагающих причин, по которым вообще можно и нужно прибегать к применению игровых методов к неигровой деятельности?
Выберите один ответ:
1. Семь
2. Две
3. Пять
4. Три

10. Согласно модели BrainHex, кто является «Выжившими»?
Выберите один ответ:
1. Занимаются поиском секретов, возможностей, скрытого контента
2. Получают удовольствие, когда лишаются каких-то страданий: спасаются от угрозы, избавляются от проблем и т.п.
3. Погружаются в центр событий, т.к. для них важно что-то делать, причем не важно, что
4. Концентрируются на решении задач, головоломок и принятии вызовов, выдвигаемых игрой

Примеры заданий для практической работы

1. Дайте ответы:

1. Объясните преимущество интерактивных игровых технологий перед другими образовательными технологиями.

2. По каким критериям можно определить успех обучения интенсивными игровыми технологиями?

2. Выполните задание:

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA
8

Разработайте концепцию образовательной игры (можно в виде кратких тезисов). Возраст участников тематика и вид игры - на Ваш выбор).2. Опишите проблемную ситуацию вашего проекта, выявите противоречие и сформулируйте основную проблему.

Сформулировать миссию и цели проекта. Построить дерево целей вашего проекта. Определить основную цель проекта и сформулировать 3-5 задач проекта.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Материально-технические условия реализации программы

Образовательная организация располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

4.2. Требования к материально-техническим условиям со стороны обучающегося (потребителя образовательной услуги)

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

- Разрешение экрана от 1280x1024
- Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2
- 512 Мб оперативной памяти
- 200 Мб свободного дискового пространства
- Современный веб-браузер актуальной версии (Firefox 22, Google Chrome 27, Opera 15, Safari 5, Internet Explorer 8 или более новый).

4.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Образовательная организация обеспечена электронными учебниками, учебно-методической литературой и материалами по всем разделам, дисциплинам (модулям) программы. Образовательная организация также имеет доступ к электронным образовательным ресурсам (ЭОР). Образовательная организация имеет удаленный доступ ЭБС «Университетская библиотека онлайн» (http://www.biblioclub.ru/).

При реализации программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в Образовательной организации созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя:

- электронные информационные ресурсы
- электронные образовательные ресурсы
- совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств.

Данная среда способствует освоению обучающимися программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Электронная информационно-образовательная среда Образовательной организации обеспечивает возможность осуществлять следующие виды деятельности:

9

1. Планирование образовательного процесса.
2. Размещение и сохранение материалов образовательного процесса.
3. Фиксацию хода образовательного процесса и результатов освоения программы.
4. Контролируемый доступ участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам в сети Интернет.
5. Проведение мониторинга успеваемости обучающихся.

Список литературы и информационных источников

1. Иванченко, А. И. Практическая методика обучения иностранным языкам: методическое пособие: [16+] / А. И. Иванченко. – Санкт-Петербург: КАРО, 2016. – 255 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=574446 (дата обращения: 15.07.2024). – ISBN 978-5-9925-1138-3. – Текст: электронный.
2. Кальт, Е. А. Организация адаптивной системы обучения математике учащихся 5–6 классов: учебное пособие: [16+] / Е. А. Кальт. – 2-е изд., стер. – Москва: ФЛИНТА, 2020. – 90 с.: табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=272512 (дата обращения: 15.07.2024). – Библиогр.: с. 72-78. – ISBN 978-5-9765-2192-6. – Текст: электронный.
3. Куприна, Л. Е. Экологически ориентированная рекреационная деятельность младших школьников и подростков: теория и практика / Л. Е. Куприна; Тюменский государственный университет. – Тюмень: Тюменский государственный университет, 2018. – 160 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573582 (дата обращения: 15.07.2024). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-400-01487-1. – Текст: электронный.
4. Левкин, В. Е. Социально-психологический тренинг для психолога: учебное пособие / В. Е. Левкин. – Москва ; Берлин: Директ-Медиа, 2016. – 209 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=450202 (дата обращения: 15.07.2024). – Библиогр.: с. 195-203. – ISBN 978-5-4475-8755-0. – DOI 10.23681/450202. – Текст: электронный.
5. Маеркина, Е. В. Развитие мотивации достижения современных старшеклассников в познавательной деятельности: учебное пособие / Е. В. Маеркина. – Оренбург: Университет, 2019. – 100 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=567239 (дата обращения: 15.07.2024). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4417-0765-7. – Текст: электронный.
6. Муталапов, И. Д. Формирование профессиональных коммуникативных компетенций инженеров-технологов в учебных деловых играх / И. Д. Муталапов; Министерство образования и науки России, Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань: Казанский научно-исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2013. – 177 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=259077 (дата обращения: 15.07.2024). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-1537-2. – Текст: электронный.
7. Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии: учебное пособие / Е. В. Нужнов; Южный федеральный университет. – 2-е изд., перераб. и доп. – Таганрог: Южный федеральный университет, 2016. – Часть 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов,

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA

10

применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. – 180 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255 (дата обращения: 15.07.2024). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9275-2171-5. – Текст: электронный.
8. Ханнанова-Фахрутдинова, Л. Р. Дидактические игры в подготовке бакалавров-конструкторов одежды / Л. Р. Ханнанова-Фахрутдинова, О. Ю. Хацринова, В. Г. Иванов; Министерство образования и науки России, Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань: Казанский научно-исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2013. – 222 с.: табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428013 (дата обращения: 15.07.2024). – Библиогр.: с. 161-179. – ISBN 978-5-7882-1548-8. – Текст: электронный.

4.4. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы повышения квалификации обеспечивается педагогическими работниками, требование к квалификации которых регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA

11

Актуализация дополнительной профессиональной программы

№ пп	Содержание изменений	Раздел, в который вносятся изменения и дополнения	Дата внесения изменений
1	Актуализация основных источников и литературы	4.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы	26.04.2023
2	Актуализация основных источников и литературы	4.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы	15.07.2024

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

АНО ДПО "НИПКЭФ", ЗОТОВ ИГОРЬ ВИКТОРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 023F6F8C00F9B23DA0449CFE97AFCDC0EA

12