

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ОПЕРЕЖАЮЩЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор АНО ДПО

«Центр опережающего

профессионального развития»

_____ Е.В. Богданова

_____ 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

**«ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ
В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

Новосибирск 2024

1. Общая характеристика программы

1.1. Цель реализации программы – формирование у слушателей профессиональных компетенций, необходимых для применения технологий геймификации в педагогической деятельности для повышения результативности учебной и воспитательной деятельности обучающихся

1.2. Планируемые результаты обучения

Требования к результатам освоения программы ориентированы на содержание трудовых действий, входящих в 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 октября 2013 года N 544н).

Планируемые результаты приведены в таблице 1.

Таблица 1

Планируемые результаты обучения для осуществления профессиональной деятельности	
Наименование трудовой функции/компетенции: 3.1.2. Воспитательная деятельность	
Знания	Законов развития личности и проявления личностных свойств, психологические законы периодизации и кризисов развития; теории и технологии учета возрастных особенностей обучающихся; закономерностей формирования детско-взрослых сообществ, их социально-психологических особенностей и закономерности развития детских и подростковых сообществ; социально-психологические особенности и закономерности развития детско-взрослых сообществ
Умения	Осуществлять психолого-педагогическое сопровождение основных общеобразовательных программ; разрабатывать и реализовывать индивидуальные образовательные маршруты, индивидуальные программы развития и индивидуально-ориентированные образовательные программы с учетом личностных и возрастных особенностей обучающихся; оценивать образовательные результаты: формируемые в преподаваемом предмете предметные и метапредметные компетенции, а также осуществлять (совместно с психологом) мониторинг личностных характеристик; формировать детско-взрослые сообщества
Навыки	Развитие у обучающихся познавательной активности, самостоятельности, инициативы, творческих способностей, формирование гражданской позиции, способности к труду и жизни в условиях современного мира, формирование у обучающихся культуры здорового и безопасного образа жизни; реализация программ развития универсальных учебных действий, образцов и ценностей социального поведения, навыков поведения в мире виртуальной реальности и социальных сетях, формирование толерантности и позитивных образцов поликультурного общения; формирование системы регуляции поведения и деятельности обучающихся

1.3. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение

- лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

2. Учебный план

Срок освоения: 5 дней.

Форма обучения – очная.

Объем программы – 36 часов

Программа реализуется с применением ЭО и ДОТ

Таблица 2

Перечень, трудоемкость, последовательность разделов и тем, видов учебной деятельности и форм аттестации

№	Модуль, дисциплина	Всего часов	Аудиторные занятия, час			Занятия с применением ДОТ, час			СРС, час	Промежуточная аттестация
			Лек	Пр.з	Лаб.з	Лек.	Пр.з	Лаб.з		
1	Введение в теорию и методику геймификации педагогической деятельности	2				2			2	Опрос
2	Методология геймификации как педагогической технологии	4				2			2	Опрос
3	Технологии геймификации: знакомство и самопрезентация	4				2	4		2	Опрос
4	Технологии геймификации: взаимодействие и коммуникация	2				2			2	Опрос
5	Технологии геймификации: генерирование идей и командная работа	2				2			2	Опрос
6	Технологии геймификации: проектирование	4				2	2			Опрос
7	Геймификация в современной педагогической практике	4				2	2		2	Опрос
Итоговая аттестация		2							2	Зачет
Итого		36				14	8		14	

3. Календарный учебный график

Распределение содержания работы (модулей, дисциплин), видов учебной деятельности, форм аттестации в рамках срока освоения программ приведено в таблице 3.

Таблица 3

Распределение содержания работы (модулей, дисциплин), видов учебной деятельности, форм аттестации в рамках срока освоения программ

№ п/п	Содержание работы	Вид деятель.	Распределение учебной работы слушателей, в днях					Итого час.
			1	2	3	4	5	
1.	Введение в теорию и методику геймификации педагогической деятельности	Лек.	2					2
		Пр. з.						
		Лаб. з.						
		СРС		2				2
2.	Методология геймификации как педагогической технологии	Лек.	2					2
		Пр. з.		2				2
		Лаб. з.						
		СРС						
3.	Технологии геймификации: знакомство и самопрезентация	Лек.		2				2
		Пр. з.			4			2
		Лаб. з.						
		СРС						
4.	Технологии геймификации: взаимодействие и коммуникация	Лек.			2			2
		Пр. з.						
		Лаб. з.						
		СРС			2			2
5.	Технологии геймификации: генерирование идей и командная работа	Лек.				2		2
		Пр. з.						
		Лаб. з.						
		СРС				2		2
6.	Технологии геймификации: проектирование	Лек.				2		
		Пр. з.						
		Лаб. з.						
		СРС					2	2
7.	Геймификация в современной педагогической практике	Лек.				2	2	2
		Пр. з.						
		Лаб. з.						
		СРС					2	2
8.	Итоговая аттестация	СРС					2	2
8.	Всего (часов) в том числе:		4	6	8	6	8	36
	Лек.							14
	Пр. з.							8
	Лаб. з.							
	СРС							14

3. Содержание программы

Тема 1. ВВЕДЕНИЕ В ТЕОРИЮ И МЕТОДИКУ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки). Геймификация. Неигровые контексты для геймификации. Почему геймификация важна и стоит ли применять её в образовании. Критика и наиболее известные кейсы. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации». Внешняя и внутренняя геймификация. Геймификация с целью изменения поведения. Примеры успешной геймификации с целью изменения поведения (обучения правильному поведению) закрепления целевой модели поведения. Системы оценивания результативности учебной деятельности на основе геймификации.

Тема 2. МЕТОДОЛОГИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Геймификатор как Не-игрок, Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации. Путь игрока как восхождение, важность баланса. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.

Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры как таковой. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование. Наиболее предпочтительный тип поведения в геймификации. Критерии поиска и описания целевых участников. Элементы игр и способы игрового дизайна

Способы вовлечения, цикличность действий игроков. Важность и типы обратной связи. Типы удовольствия по Nicole Lazzaro, источники удовольствия. Системный подход в геймификации: возможность достижения целей разными способами (за счёт разных компонентов пирамиды геймификации). Самые известные кейсы

Тема 3. ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ: ЗНАКОМСТВО И САМОПРЕЗЕНТАЦИЯ

Сущность и возможности игрового конструирования на этапе знакомства и самопрезентации. Методы и приемы игрового конструирования. Формы организации процесса игрового конструирования. Инструменты игрофикации для знакомства, самопрезентации, проведения нетворкинга, создания визиток, игры-ледоколы

Тема 4. ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ: ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И КОММУНИКАЦИЯ

Сущность и возможности игрового конструирования на этапе взаимодействия и коммуникации. Методы и приемы игрового конструирования. Формы организации процесса игрового конструирования. Инструменты игрофикации для взаимодействия, эффективной коммуникации, деятельности в группе в учебной и внеучебной деятельности.

Тема 5. ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ: ГЕНЕРИРОВАНИЕ ИДЕЙ И КОМАНДНАЯ РАБОТА

Сущность и возможности игрового конструирования на этапе генерирования идей и командной работы. Методы и приемы игрового конструирования. Формы организации процесса игрового конструирования. Инструменты игрофикации для проведения мозгового штурма, брейншторминга, управления групповой работой и удержания динамики групповой работы

Тема 6. ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ: ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Сущность и возможности игрового конструирования на этапе проектирования и создания проекта. Методы и приемы игрового конструирования. Формы организации процесса игрового конструирования. Инструменты игрофикации для проведения проектных сессий и создания проектов. Оформление проектных заявок.

Тема 7. ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

Модернизация игр. Edutainment: education (образование) и entertainment (развлечение) - «обучение через развлечение». Внедрение игровых практик в традиционные образовательные форматы. Edutainment – новая концепция современного обучения. Характеристика различных форматов внеучебной деятельности. Геймификации во внеурочной деятельности. Геймификация в дополнительном образовании детей.

5. Организационно – педагогические условия

5.1. Материально-техническое обеспечение и информационные технологии

Образовательный процесс реализуется с применением материально-технического обеспечения (таблица 4) и информационных технологий (таблицы 5, 6).

Таблица 4

Материально-техническое обеспечение

Номер и наименование (при наличии) помещения для осуществления образовательной деятельности	Перечень основного оборудования	Адрес места осуществления образовательной деятельности (местоположение согласно лицензии)
Аудитория АНО ДПО «Центр опережающего профессионального развития»	Ноутбук с выходом в Интернет, компьютер,	г. Новосибирск, ул. Кропткина 116-159
Аудитория слушателей курса (по выбору)	Компьютер с выходом в Интернет	По адресу слушателя

Таблица 5

Информационные технологии

Группа программных средств	Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства	Реквизиты подтверждающего документа
ООО «Система Геткурс»	программа для ЭВМ «Геткурс 2.0», которая представлена в объективной форме в виде совокупности данных и команд и которая включает в себя исходный текст, базы данных, аудиовизуальные произведения, иные охраняемые законом объекты интеллектуальной собственности, а также всю	Договор оферты от 12.07.2020 года

	документацию по ее использованию. Платформа расположена в сети Интернет по адресу https://getcourse.ru . Платформа зарегистрирована в Едином реестре российских программ для ЭВМ и баз данных (Запись в реестре № 10031).	
Система видеоконференцсвязи – платформа для обучения в дистанционном формате	VK Звонки — бесплатная платформа для любых видеовстреч: уроков, совещаний, вебинаров, бизнес-презентаций https://calls.vk.com/index.php	

5.2. Учебно-методическое обеспечение

5.2.1. Основная учебная литература

1. Геймификация в современном педагогическом образовании: атлас лучших практик / Е.В. Богданова, Е.А. Яровая, А.Н. Дахин, Ю.Н. Ковшова, М.Н. Сухоносенко [и др.]; Мин-во просвещения РФ, Новосиб. гос. пед. ун-т. Новосибирск, 2021 – ISBN 978-5-604190-22-7 - Электрон. текстовые дан. (1 файл pdf.: 1,3 Мб; 152 с). - URL: https://mooc.nspu.ru/pluginfile.php/104315/mod_page/content/20/%D0%90%D1%82%D0%BB%D0%B0%D1%81%20%D0%BB%D1%83%D1%87%D1%88%D0%B8%D1%85%20%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%BA%20%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8%202021.pdf (дата обращения 29.07.2024)

2. Богданова Е. В. Скetchбук «Геймификация в действии»: рабочая тетрадь для студентов, обучающихся по направлению подготовки «Педагогическое образование» / Е. В. Богданова; Мин-во просвещения РФ, Новосиб. гос. пед. ун-т. – Электрон. текстовые дан. (1 файл: 2,42 МБ, 58 с.) – Новосибирск, 2021. – ISBN 978-5-604190-24-1 – URL: <https://lib.nspu.ru/views/library/91206/read.php> (дата обращения 29.07.2024)

3. Богданова Е. В., Ильин, А. С., Арманская О. В., Кудашов Г. Н. Геймификация педагогической деятельности: методики и инструментарий: электронное учебно-методическое пособие - Электрон. текстовые дан. (1 CD-R) – Новосибирск, 2021. – ISBN 978-5-00104-725-4- URL: <https://lib.nspu.ru/views/library/91199/read.php>, (дата обращения 29.07.2024)

5.2.2. Дополнительная учебная литература

1. Биджиева, С. Х. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития / С. Х. Биджиева, Ф. А.-А. Урусова // Мир науки. Педагогика и психология. – 2020. – № 4. – С. 14.

2. Богданова Е.В. , Мусиенко М.С. Предпосылки к замене традиционного образования онлайн-обучением / Цифровые трансформации в образовании (E-Digital Siberia'2021) : материалы V Междунар. науч.-практ. конф. (Новосибирск, 21–22 апреля 2021 г.) / Сиб. гос. ун-т путей сообщения. Новосибирск : Изд-во СГУПС, 2021. С. 43 – 47

3. Богданова Е.В. Edutainment как инновационная образовательная технология подготовки вожатских кадров / Богданова Е.В. - Текст : непосредственный // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (DHTE 2021): сб. статей II-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 11—12 ноября 2021 г. | Digital Humanities and Technology in Education (DHTE 2021): collection of Articles of the II All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation. November 11–12, 2021..- М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ. 2021. С. 630-641.
4. Богданова Е.В., Мусиенко, М.С. Использование инструментов геймификации в практике современного образования / Богданова Е.В., Мусиенко М.С. - Текст : непосредственный // Вестник педагогических инноваций. 2021 3 (63). С. 173- 183
5. Волкова, Т. Г. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции / Т. Г. Волкова, И. О. Таланова // Ярославский педагогический вестник. – 2022. – № 5 (128). – С. 26-33
6. Зарипов, Е. А. Определения эффективности процесса геймификации в образовании методом экспертных оценок / Е. А. Зарипов, С. Б. Плотников // International Journal of Open Information Technologies. – 2022. – Т. 10. – № 9. – С. 53-61.
7. Ильина, Н. Н. Проблема готовности учителей к работе посредством технологий геймификации / Н. Н. Ильина // Казанский педагогический журнал. – 2022. – № 2. – С. 47-52.
8. Караваев, Н. Л. К21 Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде : [монография] / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева. – Киров : Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.
9. Морозов, А. В. Профессиональная компетентность современного педагога в условиях широкого использования цифровых образовательных технологий / А. В. Морозов // В сборнике: IX Педагогические чтения, посвящённые памяти профессора С. И. Злобина // Сборник материалов чтений / Сост. А. И. Согрина. – Пермь: Пермский институт ФСИН, 2023. – С. 217-219.
10. Морозов, А. В. Цифровые компетенции педагога в условиях трансформации системы образования / А. В. Морозов // В сборнике: Постсоветское пространство – территория инноваций // Материалы докладов и сообщений участников 7-й Международной научно-практической конференции. – М.: МРСЭИ, 2023. – С. 173-180.
11. Попова, Т. В. Перспективы и риски внедрения геймификации в современном образовании / Т. В. Попова, О. Е. Ермакова, А. А. Долгова, Н. А. Черных // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2022. – Т. 28. – № 2. – С. 12-17. 5. Широколобова, А. Г. Геймификация в условиях цифровой трансформации образования / А. Г. Широколобова // Вестник Самарского Государственного Технического Университета. Серия «Психолого-педагогические науки». – 2022. – Т. 19. – № 1. – С. 5-20.
12. Филатова, О. Н. Геймификация образовательного процесса / О. Н. Филатова, С. А. Зиновьева, О. Н. Никитина // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – № 77-2. – С. 379-381.
13. Цирулева, Л. Д. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии / Л. Д. Цирулева, Н. Е. Щербакова // Вестник Пензенского государственного университета. – 2023. – № 3. – С. 13-17.

5.2.3. Ресурсы сети «Интернет»

1. Богданова Е. В. Скетчбук «Геймификация в действии»: рабочая тетрадь для студентов, обучающихся по направлению подготовки «Педагогическое образование» / Е. В. Богданова; Мин-во просвещения РФ, Новосиб. гос. пед. ун-т. – Электрон. текстовые дан. (1 файл: 2,42 МБ, 58 с.) – Новосибирск, 2021. – ISBN 978-5-604190-24-1 – URL:

<https://lib.nspu.ru/views/library/91206/read.php> - Режим доступа: Электронно-библиотечная система НГПУ. - Текст : электронный.

2. Богданова Е. В., Ильин, А. С., Арманская О. В., Кудашов Г. Н. Геймификация педагогической деятельности: методики и инструментарий: электронное учебно-методическое пособие - Электрон. текстовые дан. (1 CD-R) – Новосибирск, 2021. – ISBN 978-5-00104-725-4- URL: <https://lib.nspu.ru/views/library/91199/read.php>, - Режим доступа: Электронно-библиотечная система НГПУ. - Текст : электронный.

3. Богданова Е. В., Кудашов, Г. Н., Дмитриев В. Е., Ильин А. С. Технологии игрофикации в образовании: электронное учебно - методическое пособие. - Электрон. текстовые дан. (1 CD-R) – Новосибирск, 2021. – ISBN 978-5-00104-707-0- URL: <https://lib.nspu.ru/views/library/91199/read.php>, - Режим доступа: Электронно-библиотечная система НГПУ. - Текст : электронный.

4. Волкова Т. Г., Таланова И. О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // Ярославский педагогический вестник. 2022. № 5 (128). С. 26-33. <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33>. <https://elibrary.ru/hggytn>

5. Максимова, А. И. Геймификация в современном образовании на примере платформы Moodle [Электронный ресурс] / А. И. Максимова. // Молодой ученый. — 2021. — № 23 (365). — URL: <https://moluch.ru/archive/365/82090/> (дата обращения: 07.05.2021). 7. Октализ Ю-кай Чоу: введение [Электронный ресурс] // Информационный портал о геймификации. – URL: <https://oktalizis.ru/oktaliz/> (дата обращения 15.02.2021).

5.3 Образовательные технологии, методы (приемы)

Обучение осуществляется в виде лекционных и практических занятий. Обязательным условием успешного освоения программы является выполнение технологической карты самостоятельной работы слушателя (таблица 7).

Таблица 7

Технологическая карта самостоятельной работы слушателя

№	Тематические разделы (модулей), темы дисциплины	Описание самостоятельной работы	Час ов
1	Введение в теорию и методику геймификации педагогической деятельности	Подготовить доклад-презентацию на тему: «Геймификация в современном образовании». Ведение карты саморефлексии. Выполнение задания в Рабочей тетради.	2
2	Методология геймификации педагогической технологии как	Экспертное заключение на инструмент геймификации (по выбору слушателя) по предложенной схеме. Ведение карты саморефлексии. Выполнение задания в Рабочей тетради.	2
3	Технологии геймификации: знакомство и самопрезентация	Модернизация трех игр (по выбору слушателя) тремя методами конструирования. Ведение Карты саморефлексии. Выполнение задания в Рабочей тетради.	2
4	Технологии геймификации: взаимодействие и коммуникация	Модернизация трех игр (по выбору слушателя) тремя методами конструирования. Ведение Карты саморефлексии. Выполнение задания в Рабочей тетради.	2
5	Технологии геймификации: генерирование идей и командная работа	Модернизация трех игр (по выбору слушателя) тремя методами конструирования. Ведение Карты саморефлексии. Выполнение задания в Рабочей тетради.	2

7	Геймификация в современной педагогической практике	Подготовка авторского формата игры и ее презентации. Ведение карты саморефлексии. Выполнение задания в Рабочей тетради.	2
---	--	---	---

6. Оценка качества освоения программы

6.1. Промежуточная аттестация слушателей

Формы контроля по темам приведены в таблице 8.

Таблица 8

Формы контроля по темам

Наименование темы	Форма контроля	Оценочная шкала	Разъяснение по процедуре
Введение в теорию и методику геймификации педагогической деятельности	Карта саморефлексии	зачтено/не зачтено	Оценка «Зачтено» ставится с том случае, если слушатель знает основные понятия темы, хорошо ориентируется в различных аспектах изучаемых проблем, проявляет самостоятельность при анализе эмпирического материала, делает самостоятельные выводы. Оценка «Не зачтено» ставится, если слушатель не владеет материалом, не отвечает на вопросы по теме.
Методология геймификации как педагогической технологии	Карта саморефлексии	зачтено/не зачтено	
Технологии геймификации: знакомство и самопрезентация	Карта саморефлексии	зачтено/не зачтено	
Технологии геймификации: взаимодействие и коммуникация	Карта саморефлексии	зачтено/не зачтено	
Технологии геймификации: проектирование	Карта саморефлексии	зачтено/не зачтено	
Технологии геймификации: генерирование идей и командная работа	Карта саморефлексии	зачтено/не зачтено	

6.2. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

6.2.1 Карта саморефлексии

Время на выполнение: в течение освоения курса

Форма проведения контроля: письменный, фронтальный, текущий контроль

Метод оценивания: контроль преподавателя

Типовые задания/примерный вариант:

ТРИ ГЛАВНЫХ ИДЕИ, КОТОРЫЕ БЕРЕШЬ В РАБОТУ

<p>Подзаголовок Текст с описанием</p> <p>Тут может быть иконка</p>	<p>Подзаголовок Текст с описанием</p> <p>Тут может быть иконка</p>	<p>Подзаголовок Текст с описанием</p> <p>Тут может быть иконка</p>
---	---	---

ТВОИ ИНСАЙТЫ ПОСЛЕ ИЗУЧЕНИЯ ТЕМЫ

<p>Текст описание</p>	<p>Текст описание</p>	<p>Текст описание</p>
<p>«Очень важная мысль, которую слушатель должен зафиксировать»</p>		

ТВОИ ВОПРОСЫ ПОСЛЕ ИЗУЧЕНИЯ ТЕМЫ

Инструменты ГЕЙМИФИКАЦИИ, КОТОРЫЕ ТЫ ОСВОИЛ

Описание инструмента
 Что это за инструмент, для чего он нужен, цель применения

**АВТОР
ИНСТРУМЕНТ
А**

Сфера применения

Для решения каких образовательных/воспитательных задач можно использовать данный инструмент.

Кому подходит этот инструмент: классным руководителям, учителям начальных классов, учителям предметникам, другое.

Алгоритм использования:

1. Действие 1
2. Действие 2
3. Действие 3
4. Действие 4

Критерии оценки результатов выполнения: «зачтено» студент получает за своевременное выполнение работы, соответствие предложенному алгоритму анализа исследовательского и аналитического процесса, «не зачтено» – за неделанную работу или частично выполненную.

6.2.2 Подготовка доклада -презентации «Геймификация в современном образовании»

Время на выполнение: тема 1, 2

Форма проведения контроля: письменный, фронтальный, текущий контроль

Метод оценивания: контроль преподавателя

Типовые задания/примерный вариант:

1. В ходе подготовки доклада должны быть использованы следующие материалы: не менее 2 монографических работ, не менее 3 учебно-методических изданий, не менее 2 периодических изданий

2. В докладе должны быть освещены идейно-теоретические истоки обсуждаемой проблемы, раскрыто ее теоретико-методологическое, теоретическое и теоретико-практическое содержание, представлена научная критика обсуждаемого вопроса, собственные оценки студента

3. Доклад должен освещать содержание обсуждаемого вопроса, соответствовать целям, задачам, теме занятия, учебного модуля, дисциплины

4. Наличие собственной позиции докладчика по обсуждаемому вопросу, теоретическая и методологическая проработанность позиции

5. Демонстрация мультимедийной презентации, фото- и видеоматериалов, архивных документов, их копий, предоставление раздаточного материала

Например, темы докладов могут быть следующие:

1. Геймификация познавательной деятельности
2. Геймификация проектной деятельности
3. Геймификация в сфере детского отдыха
4. Геймификация мотивации обучающихся
5. Геймификация подготовки вожатых

Критерии оценки результатов выполнения: «зачтено» студент получает за своевременное выполнение работы, соответствие предложенному алгоритму анализа исследовательской литературы, «не зачтено» – за неделанную работу или частично выполненную.

6.2.3 Экспертное заключение на проект

Время на выполнение: тема 2.

Форма проведения контроля: устный, фронтальный, текущий контроль

Метод оценивания: контроль преподавателя

Типовые задания/примерный вариант:

Например, заполненный бланк экспертного заключения

Студент должен придумать или вспомнить случай из своей практической деятельности, который можно отнести к геймификации и ответить на следующие вопросы

1. На кого (на что) ориентирована данная геймификация?

2. Какие структурные компоненты геймификации Вы видите в данном случае?

К какой категории относится геймификация (внутренняя, внешняя, изменяющая поведение)?

4. Как можно усовершенствовать геймификацию?

5. Сильные и слабые стороны использования данного инструмента геймификации в образовательной практике

Критерии оценки результатов выполнения: «зачтено» студент получает за своевременное выполнение работы, соответствие предложенному алгоритму анализа исследовательской литературы, «не зачтено» – за несделанную работу или частично выполненную.

6.2.4 Модернизация трех игр (по выбору слушателя) тремя методами конструирования.

Время на выполнение: тема 4.5.6.

Форма проведения контроля: устный, фронтальный, текущий контроль

Метод оценивания: контроль преподавателя

Типовые задания/примерный вариант:

Например, описание игры тремя новыми способами

6.3. Итоговая аттестация слушателей.

Итоговая аттестация слушателей проводится в форме зачета. Для проведения итоговой аттестации слушатели разрабатывают и презентуют свой вариант ФОРМАТА ИГРЫ.

Это может быть игра, которая уже используется в профессиональной деятельности и которая приобрела другой смысл после знакомства с курсом. Это может быть игровая идея, которая возникла у слушателей за время освоения курса. Это может быть созданная слушателями за время освоения курса авторская игра.

Презентация игры включает в себя:

1. Описание игры в текстовом формате (файл до 5-х страниц текста)
2. Презентация игры в формате видеопрезентации (демо версия игры до 7 минут)

Требования к ПРЕЗЕНТАЦИИ АВТОРСКОЙ ИГРЫ

- наименование игры (шрифт 14, выравнивание по центру, заглавные буквы),
- ФИО (шрифт 14, курсив, выравнивание по правому краю),
- сведения об авторе (авторах): ученая степень, звание, должность, место работы/учебы (шрифт 14, курсив, выравнивание по правому краю),
- область применения игры (учебная, внеучебная деятельность, дополнительное образование, сфера десткого отдыха)
- возраст обучающихся
- педагогические задачи решаемые в игре
- описание игры (начало игры и окончание игры, игровые правила, ход игры)
- игровые материалы, иллюстрирующие игру (игровые карточки. Игровое поле, игровые беджи)
- опыт использования игры в педагогической деятельности
- анализ результативность использования данной игры в решении педагогических задач

6.3. Критерии выставления отметок

Критерии выставления отметок при проведении итоговой аттестации по программе повышения квалификации:

отметка «зачтено» (высокий уровень сформированности компетенций (-ии)) выставляется слушателю, который в процессе обучения и по результатам аттестации:

- обнаружил системные знания по всем разделам (темам) программы, продемонстрировал способность к их самостоятельному выполнению;
- при выполнении заданий, предусмотренных программой, успешно продемонстрировал профессиональные умения;
- представил результаты выполнения всех заданий полностью и качественно, на творческом уровне, выразил личностную значимость деятельности;
- при устном ответе высказал самостоятельное суждение на основе исследования теоретических источников, логично и аргументированно изложил материал, связал теорию с практикой посредством иллюстрирующих примеров, свободно ответил на дополнительные вопросы;
- при разработке и защите формата игры представил содержательный, структурированный, глубокий анализ сути и путей решения поставленных задачи;

отметка «зачтено» (средний уровень сформированности компетенций (-ии)) выставляется слушателю, который в процессе обучения и по результатам аттестации:

- обнаружил знание основного материала по всем разделам (темам) программы в объёме, необходимом для предстоящей работы по профессии, продемонстрировал способность к их самостоятельному пополнению;
- при выполнении заданий, предусмотренных программой, смог продемонстрировать осваиваемые профессиональные умения, но допустил принципиальные ошибки в их выполнении, которые смог исправить при незначительной помощи преподавателя;
- представил результаты выполнения всех заданий, указанных в программе, при этом задания выполнены полностью и качественно;
- при устном ответе объяснил учебный материал, интерпретировал содержание, экстраполировал выводы;
- при разработке и защите формата игры представил репродуктивную позицию элементы анализа в описании сути и путей решения задач;

отметка «зачтено» (пороговый уровень сформированности компетенций (-ии)) выставляется слушателю, который в процессе обучения и по результатам аттестации:

- обнаружил знание основного материала по всем разделам (темам) программы в объёме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, но знания имеют пробелы и плохо структурированы;
- при выполнении заданий, предусмотренных программой, в целом смог продемонстрировать осваиваемые профессиональные умения, но допустил ошибки в их выполнении, которые смог исправить при незначительной помощи преподавателя;
- представил результаты выполнения всех заданий, указанных в программе, при этом задания выполнены формально, кратко, рефлексия неполная или носит формальный характер, представлено поверхностное описание;
- при разработке и защите формата игры представил репродуктивную позицию элементы анализа в описании сути и путей решения задач;

отметка «не зачтено» (компетенция(-ии) не сформирована(-ы)) выставляется слушателю, который в процессе обучения и по результатам аттестации:

- обнаружил отсутствие знаний либо фрагментарные знания по основным разделам (темам) программы;

– при выполнении заданий, предусмотренных программой, не смог продемонстрировать осваиваемые профессиональные умения (допустил принципиальные ошибки в их выполнении, которые не смог исправить при указании на них преподавателем), либо не выполнил задания;

– не выполнил предусмотренные программой задания;

– не полностью выполнил задания, указанные в программе, либо задания выполнены неверно, очевиден плагиат;

– при устном ответе допустил фактические ошибки в использовании научной терминологии и изложении учебного содержания, сделал ложные выводы.

7. Составитель программы

Богданова Елена Владимировна, кандидат педагогических наук, доцент, руководитель АНО ДПО «Центр опережающего профессионального развития»