

**Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования города Москвы
«МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ПРАКТИК»**


**УТВЕРЖДАЮ**
Директор ГБОУ ДПО МЦВП
М.П. Андрианова
Приказ от « 13 » января 2026 года № 6

**ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ
В ВОСПИТАНИИ И ОБУЧЕНИИ**

дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

**с инвариантным модулем
«Ценности московского образования»**

Авторы: Попова Е.С.

РАЗДЕЛ 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы: совершенствование профессиональных компетенций обучающихся/слушателей в области игровых практик, применяемых в воспитании и обучении.

1.2. Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01
		Квалификация бакалавр
		Код компетенции
1.	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

1.3. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Уметь – знать	Направление подготовки 40.03.01
		Квалификация бакалавр
		Код компетенции
1.	Знать: Сущность игры как вида деятельности, ее функции, структуру и педагогический потенциал. Теорию игровой деятельности. Основные игровые технологии и механики игр. Алгоритм и логику разработки игровых практик в воспитании и обучении. Уметь: Классифицировать игры по целям, механикам и педагогическим задачам. Участвовать в игровых сессиях и организовывать игровой процесс в соответствии с чек-листом в условиях образовательной организации. Разрабатывать игровые практики в соответствии с алгоритмом и описывать их.	ОПК-8

1.4. Категория обучающихся: уровень образования – высшее образование, направление – педагогическое образование; область профессиональной деятельности – дополнительное образование, общее образование, среднее профессиональное образование

1.5. Форма обучения: очная.

1.6. Режим занятий: 1 академический час – 45 минут; не более 4 академических часов в день, не менее 1 недели обучения.

1.7. Трудоемкость программы: 36 часов.

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование модулей	Аудиторные занятия		Внеаудиторные занятия	Трудоемкость	Формы контроля
		Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа		

1.	Игра как вид деятельности, ее функции, структура и педагогический потенциал	4		2	6	Тестирование
2.	Игровые технологии и механики игр	6	8	4	18	Практическая работа № 1
3.	Разработка игровых практик	2	8	2	12	Практическая работа № 2
4.	Итоговая аттестация					Зачет на основании результатов тестирования и выполнения практических работ
ИТОГО		12	16	8	36	

2.2. Календарный учебный график:

Обучение проводится в течение календарного года по мере зачисления обучающихся.

1 полугодие: 11 января – 30 июня.

Праздничные дни: 23 февраля, 8 марта, 1-10 мая, 12 июня.

Каникулы не предусмотрены.

2 полугодие: 1 июля – 25 декабря

Праздничные дни: 4 ноября.

Каникулы не предусмотрены.

Период/срок освоения программы: не менее 6 учебных дней/в соответствии с утвержденным расписанием/заключенным договором.

№ п/п	Наименование модулей	Всего часов	Виды УР	Учебные дни					
				1	2	3	4	5	6
1.	Игра как вид деятельности, ее функции, структура и педагогический потенциал	6	Лекция	4					
			Самостоятельная работа	2					
2.	Игровые технологии и механики игр	18	Лекция		2	2	2		
			Практические занятия		2	4	2		
			Самостоятельная работа		2		2		
3.	Разработка игровых практик	12	Лекция					2	
			Практические занятия					4	4
			Самостоятельная работа						2
Итого часов за неделю		16		6	6	6	6	6	6
Всего		16		6	6	6	6	6	6

2.3. Рабочая программа

Наименование модулей	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
Игра как вид деятельности, ее функции, структура и педагогический потенциал	<i>Лекции</i> <i>4 часа</i>	Определение игры. Функции игры, структура процесса игры. Типология игр, образовательные игры и их потенциал. Игрофикация как одно из направлений совершенствования процесса обучения и воспитания. Специфика игры и ее место в процессе обучения и воспитания. Методология игровой деятельности. Теория и методика организации игры. Игровые подходы в неигровой сфере.
	<i>Самостоятельная работа</i> <i>2 часа</i>	Работа с литературой по теории игровой деятельности. Тестирование.
Игровые технологии и механики игр	<i>Лекции</i> <i>6 часов</i>	Функции игровых технологий. Игровые технологии: классификация и применение. Игровые технологии для различных целевых групп обучающихся. Игровые технологии для образовательной, воспитательной и досуговой деятельности. Геймификация. Применение игровых элементов (баллы, рейтинги, значки, уровни, соревнования) в неигровых контекстах. Образовательные игры. Специально разработанные игры, направленные на обучение конкретным предметам или навыкам. Симуляции и ролевые игры. Имитация реальных ситуаций или исторических событий. Квесты и головоломки. Задания, требующие логического мышления, поиска информации и решения проблем, представленные в игровой форме. Виртуальная и дополненная реальность (VR/AR). Иммерсивные технологии, позволяющие создавать интерактивные образовательные среды для исследований, экспериментов и получения практического опыта. Механики игр. Характеристика основных игровых механик. Повышение мотивации и вовлечённости. Развитие когнитивных навыков. Формирование практических

		навыков: симуляции и ролевые игры. Улучшение запоминания и усвоения материала. Развитие социальных навыков. Многие игры предполагают командную работу, общение и сотрудничество. Персонализация обучения. Снижение страха перед ошибкой. Жанры игр и сеттинг.
	<i>Практическое занятие</i> <i>8 часов</i>	Игровые сессии: образовательные игры и симуляции, игры для повышения мотивации, игры для развития конкретных знаний и умений. Игры с целевыми установками в области воспитания, культуры общения и т.п. Профориентационные игры, ролевые игры, настольные игры, образовательные квесты, проблемно-деятельностные игры и др. Практическая работа № 1. Организация игровой сессии в образовательной организации (игры/ сценарий игры по выбору слушателя)
	<i>Самостоятельная работа</i> <i>4 часа</i>	Изучение игровых практик/сценариев игровых практик для различных целевых групп обучающихся (из опыта образовательных организаций и организаций отдыха и оздоровления детей). Работа с информационными источниками.
Разработка игровых практик	<i>Лекции</i> <i>2 часа</i>	Алгоритм разработки игровых практик. Основные этапы разработки игры: определение цели, задач; разработка модели игры, сюжета, конструирование игровой ситуации, определение сценария, ролей и средств игровой организации, содержания. Создание игровых элементов. Составление пакета игровых материалов: инструкций участников, кейсов, игровое поле, фишки, карточки, полифункциональных материалов и др. Тестирование игры. Создание мотивационной сферы у участников игры, знакомство с правилами и требованиями игры; организация игрового цикла; формирование игровых мини-групп; подведение итогов и рефлексия. Методическое обеспечение игры.

		Методика разработки и подготовки проведения игры. Возможности применения игровых методик для обеспечения эффективной образовательной и воспитательной среды. Психолого-педагогические принципы проектирования игровой технологии: имитационное моделирование конкретных условий; игровое моделирование содержания и форм профессиональной деятельности; проблемность содержания; ролевое общение; диагностичность, рефлексия.
	<i>Практическое занятие</i> <i>8 часов</i>	Практическая работа № 2. Разработка проекта игровой практики
	<i>Самостоятельная работа</i> <i>2 часа</i>	Изучение практических материалов по разработке игровых практик для различных целевых групп обучающихся (из опыта образовательных организаций и организаций отдыха и оздоровления детей). Работа с информационными источниками.
Итоговая аттестация		Зачет на основании результатов тестирования и выполнения практических работ

РАЗДЕЛ 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценка качества освоения программы осуществляется в формах текущего контроля и итоговой аттестации.

3.1. Текущий контроль:

3.1.1. Тестирование.

Требования – не менее 10 правильных ответов.

Критерии оценивания и оценивание: 10 правильных ответов – тест пройден, менее 10 правильных ответов – тест не пройден, предоставляется 3 попытки.

10 баллов – зачтено, тест пройден, менее 10 баллов – не зачтено, тест не пройден.

Выберите правильный ответ из предложенных:

1. Назовите древнейшую настольную игру на планете.

а) лудус латрункулорум;

б) сенет;

в) шашки;

г) шахматы;

д) го.

2. Кто является основоположником «игровых технологий»?

а) Д. Дьюи;

б) Ф. Шиллер;

в) И. Е. Берлянд;

г) Д. Б. Эльконин.

3. Что НЕ входит в структуру игры как процесса?

- а) целеполагание;
- б) роли, взятые на себя играющими
- в) сюжет
- г) реальные отношения между играющими

4. Исконно русская забава, которая была популярна среди взрослых и детей разных сословий:

- а) шашки;
- б) бирюльки;**
- в) лото.

5. Основной характеристикой деловой игры является:

- а) выполнение определенной роли;
- б) моделирование предметного и социального содержания учебной деятельности;
- в) имитация профессиональной деятельности;**
- г). выполнение правил.

6. Целью игровых технологий является:

- а) развитие у ребят способности самостоятельно мыслить;
- б) мотивация ребят к обучению и укрепление физического и психического здоровья обучающихся;

в) полное усвоение материала по предмету;

г) сохранение физического и психического здоровья ребят во время учебного процесса;

д) создать условия для усвоения новых знаний, умений и навыков в ведущей для ребёнка форме деятельности — в игре.

7. Настольные игры стимулируют мышление, улучшают память, повышают концентрацию и развивают логическое мышление, то есть развивают:

- а) когнитивные навыки;**
- б) мотивацию к обучению;
- в) социальные навыки;
- г) эмоциональный интеллект.

8. В процессе игры участники учатся управлять своими эмоциями, справляться с фрустрацией, переживать поражения, сохранять эмоциональное равновесие в условиях неопределённости и риска, то есть развивают:

- а) когнитивные навыки;
- б) мотивацию к обучению;
- в) социальные навыки;
- г) эмоциональный интеллект.**

9. В совместных играх дети учатся общаться, слушать других и выражать свои мысли. Это способствует формированию социализации, развивает навыки работы в команде и лидерские качества, то есть развивают:

- а) когнитивные навыки;
- б) мотивацию к обучению;
- в) социальные навыки;**
- г) эмоциональный интеллект.

10. Преимуществами игровых технологий являются:

а) активизация и интенсификация процесса обучения;
б) воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;

в) гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения: от репродуктивных до проблемных;

г) моделирование практически любого вида профессиональной деятельности.

3.1.2. Практическая работа № 1.

Обучающиеся должны организовать игровую сессию в условиях школы (по месту работы/ практики) и заполнить чек-лист, используя предлагаемый шаблон с пояснениями (см. ниже).

Требование к практической работе: заполнить чек-лист в части фактических характеристик процесса организации игровой сессии (сценарий по выбору слушателя).

Критерии оценивания и оценивание:

Каждый этап игровой сессии оценивается в 1 балл. Максимальное количество баллов за работу – 10.

Даны развернутые характеристики каждого этапа игры, позволяющие сделать выводы о качестве проведенной игровой сессии - 10 баллов.

Характеристики даны формально, не развернуто, либо описаны не все этапы игры, выводы по итогам проверки чек-листа не позволяют определить качество проведенной игровой сессии – менее 10 баллов.

Зачтено – 10 баллов.

Не зачтено – менее 10 баллов.

Форма чек-листа по организации игровой сессии:

ЧЕК-ЛИСТ по организации игровой сессии

Наименование этапа игровой сессии	Пояснение*	Фактические характеристики игровой сессии
ПОДГОТОВКА ИГРЫ		
Выбор игры, назначение даты, времени и места проведения игры и сбор группы — приглашение участников.	Составление расписания игр. Проверка места для проведения игры, наличие бытовых условий (вода, свет, доступ свежего воздуха и пр.)	
Регистрация участников	При регистрации целесообразно указать условия для участия (возраст, навыки, обязанности, права и пр.)	
Проверка игрового комплекта	Наличие всех его составляющих: заданий, карточек, реквизита и т.д. Хорошо изучить правила и нюансы игры. При необходимости подготовить бумагу, карандаши/ручки и пр.	
Составить примерный план будущей игры	Даже если все ходы игроков, согласно правилам игры, непредсказуемые, все равно сам ход игры, как в хорошем сценарии, имеет начало, развитие, кульминацию, позитивное завершение и обратную связь или отзывы участников. И на каждом этапе проведения игры тоже должны быть правильные действия ведущего	
НАЧАЛО ИГРЫ		

Представление ведущего группе.	Рассказать об игре, ее правилах и возможностях, а также правилах взаимодействия участников друг с другом	
Знакомство с участниками игры	Процесс можно организовать по-разному. Например, дать каждому слово, чтобы представиться и рассказать о себе и своем запросе на игру. Или предложить каждому участнику взять по одной карте из какой-нибудь ресурсной колоды и представиться, описывая то, что он видит ценным для себя на этой карте. Или как-то еще, главное, чтобы этот момент был выдержан в стиле и духе той игры, которая будет проводиться в данный момент	
ХОД ИГРЫ		
Управление игрой	Старт игры, контроль игры и выполнения правил, наблюдение за ходом игры, регулирование вектора игры	
ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ		
Мнение участников	Участники делятся впечатлением и могут оставить отзыв об игре, если у них появится такое желание	
Обратная связь от ведущего	Акцентирует внимание на интересные, сильные моменты, которые проявились у конкретного участника в ходе игры	
РЕФЛЕКСИЯ		
Самооценка	Указать, что удалось при организации игровой сессии, а что не удалось и вследствие чего? Какие мероприятия надо было предусмотреть дополнительно? Как улучшить процесс организации игровых сессий?	

3.1.3 Практическая работа № 2:

Разработайте проект игровой практики и опишите ее в соответствии с предложенным макетом «Описание игровой практики».

Требование к практической работе: описать игровую практику в соответствии с макетом «Описание игровой практики».

Практическая работа может быть выполнена в формате презентации.

Критерии оценивания и оценивание:

Каждый пункт макета оценивается в 1 балл. Максимальное количество баллов за работу – 23.

Даны развернутые характеристики каждого пункта макета, включая референсы - 23 балла.

Даны развернутые характеристики каждого пункта макета, без референсов - 22 балла.

Пункты технического задания заполнены не полностью, характеристики не валидны вопросам технического задания – менее 22 баллов.

Зачтено – 22-23 балла.

Не зачтено – менее 22 баллов.

«Описание игровой практики»

1. Поясняем запрос:

Какую задачу мы хотим решить с помощью игры?	
Какой опыт хотим передать / создать участникам?	
Чьи интересы важно учитывать? («заказчик», «участники», «третьи силы»)	
Какие цели и интересы у каждого из них?	
Зачем им эта игра?	
Какие тонкие места есть в системе?	
Что может пойти не так?	
Какие есть внешние или внутренние ограничения?	

2. Составляем формальную рамку разрабатываемой игровой практики:

Цель игры	Основной результат, который мы должны получить в финале по итогам проведения игровой практики	
Задачи игры	Четкие и измеримые, каждая задача должна иметь смысл – какой опыт она даёт участникам?	
Ограничения	Размер площадки, время на игру, количество и возраст участников и другие значимые параметры. Далее нам важно сформировать игровую гипотезу – продумать и описать суть будущей игры, то, каким образом с ее помощью будет решаться заявленная в ТЗ проблема	
Игровая гипотеза	Продумать и описать суть будущей игры, то, каким образом с ее помощью будет решаться заявленная проблема.	

3. Составляем внутреннюю структуру игры:

Формат игры		
Замысел (синопсис) игры		
Набор действий		
Ключевая механика		
Референсы (желательно)		

4. Тестирование игры:

Проблематизация	Удалось ли сформировать проблемное поле? Насколько по шкале от 1 до 10 участники были вовлечены в обсуждение?	
-----------------	--	--

	Все ли участники были готовы вступить в игру? Какие вопросы и возражения возникли у участников? Как вел себя игротехник? Какие приемы работы игротехника были на этом этапе успешными и не успешными?	
Вход в игру – запуск игровой динамики	Был ли удачен выбранный способ входа в игру? Как участники реагировали на вход в игру? Сразу ли включились в игровой процесс? Понятны ли правила? Что понятно, что не понятно? Какие вопросы и возражения возникли у участников? Как вел себя игротехник? Какие приемы работы игротехника были на этом этапе успешными и не успешными?	
Игровая деятельность	По шкале от 1 до 10 оцените игровую динамику: • Напряженность, • Конфликтность, • Плотность событий, • Вовлечённость игроков, • Количество и качества взаимодействия «игрок-игрок» и «игрок-игротехник». Какие заминки, проблемы и сложности возникали в ходе игропрактики? Что вызвало особый интерес, спровоцировало инсайты? Какие вопросы и возражения возникли у участников? Как вел себя игротехник? Какие приемы работы игротехника были на этом этапе успешными и не успешными?	
Выход из игры	Был ли удачен выбранный способ выхода из игры? Как участники реагировали на выход из игры? Сразу ли вышли из игрового процесса	

	и вернулись в реальность? Какие вопросы и сложности возникли у участников? Как вел себя игротехник? Какие приемы работы игротехника были на этом этапе успешными и не успешными?	
Итоговое обсуждение	Удалось ли пройти все 3 уровня обсуждения: Шеринг. Фактологический разбор. Вывод игрового опыта в реальность. Какие вопросы и сложности возникли у участников? Как вел себя игротехник? Какие приемы работы игротехника были на этом этапе успешными и не успешными? Была ли достигнута цель игровой практики?	

3.1. Итоговая аттестация: зачет на основании результатов текущего контроля: (слушателю необходимо набрать не менее 42 баллов).

Тестирование – автоматическая проверка.

Практические работы – с проверкой преподавателя.

Оценивание:

Зачет – от 42 до 43 баллов.

Не зачет – 41 балл и менее.

РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы:

Основная литература:

1. Игропрактики в обучении: Учебно-методическое пособие / под общей ред. Е. Ю. Игнатъевой. – Санкт-Петербург: Свое издательство, 2024. – 80 с.
2. Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры: учебник для вузов / И. В. Патрушева. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 125 с.
3. Шиловская, Н. А. Теория игр: учебник и практикум для вузов / Н. А. Шиловская. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 318 с.
4. Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве: практическое пособие /Н. Е. Щуркова. — 5-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 165 с.

Дополнительная литература:

1. Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход// Образование и наука. 2023. Т. 25, № 1. С. 11–45.

2. Бусель С.В., Полупан К.Л. Сущность и особенности внедрения игрофикации в образовательную сферу как системной и специфической игровой практики // Самарский научный вестник. 2022. Т. 11, № 4. С. 239–246.

3. Деловые игры, имитационные упражнения, кейсы: учебник / И.С. Клименко. – М.: «КДУ», «Добросвет», 2019. – 128 с.

4. Игропедагогика: учебное пособие / И. И. Ушатикова. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019. – 144 с.

5. Захарова, И. Ю., Моржина, Е. В. Игровая педагогика: таблица развития, подбор и описание игр / И. Ю. Захарова, Е. В. Моржина. – М.: Теревинф, 2018. – 152 с.

6. Организация игровой среды в обучении и воспитании детей раннего возраста с интеллектуальными нарушениями: учебное пособие / под ред. Л.В. Прониной и Е.А. Кремневой. — Москва: ИНФРА-М, 2024. — 176 с.

7. Справочник игропрактика [Текст]: учебно-методическое пособие / [Городецкий А. А., Забиров Д. Д., Корицин Д. А. и др.: под ред. Д. Д. Забирова, Л. С. Смеркович]. - [2-е изд.]. - Казань: Казанский игропрактический центр, 2017. – 279 с.

8. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. - 416 с.

4.2. Материально-технические условия реализации программы:

1. Цифровая образовательная платформа <https://dpo.mcvp.ru/>.
2. Образовательная платформа Сферум.
3. Компьютер/ноутбук, выход в интернет.
4. Комплекты настольных игр.

4.3. Кадровое обеспечение программы:

Преподаватель при наличии высшего профессионального образования и стажа работы в образовательном учреждении не менее 1 года, при наличии послевузовского профессионального образования (аспирантура, ординатура, адъюнктура) или ученой степени кандидата наук - без предъявления требований к стажу работы.

Старший преподаватель при наличии высшего профессионального образования и стажа научно-педагогической работы не менее 3 лет, при наличии ученой степени кандидата наук стаж научно-педагогической работы не менее 1 года.

Регулярно повышающие профессиональную квалификацию педагоги (не реже 1 раза в 3 года), привлекаемые к реализации программы на основании трудового договора.

**«Ценности московского образования»
Инвариантный модуль
(2 ч.)**

Раздел 1. «Характеристика программы»

1. Цель реализации модуля 1: совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области ценностей московского образования.

1.1. Совершенствуемые/новые компетенции

№	Компетенции	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (бакалавриат)
		Код компетенции
1.	Способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативными правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики	ОПК-1

1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать - уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
		Код компетенции
1.	Знать: - Основные документы, задачи и механизмы, определяющие ценности и цели московского образования - Управленческие инструменты как средства достижения целей московского образования - Стратегию ориентации в основных документах, задачах, механизмах, инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования Уметь: Ориентироваться в основных документах, задачах, механизмах, инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования	ОПК-1

1.3. Категория обучающихся: уровень образования - высшее образование, область профессиональной деятельности – основное общее, среднее общее образование.

1.4. Модуль реализуется с применением дистанционных образовательных технологий.

1.5. Трудоемкость обучения: 2 часа.

Раздел 2. «Содержание программы»

2.1 Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Внеаудиторные учебные занятия	Форма контроля	Трудоемкость
-------	---------------------------------------	-------------------------------	----------------	--------------

		Видео лекции/лекции презентации	Практические занятия		
1.1	Основные документы, задачи и механизмы, определяющие ценности и цели московского образования.	0,5	0,5	Тест №1.1	1
1.2	Управленческие инструменты как средства достижения целей московского образования.	0,5	0,5	Тест №1.2	1

2.2 Учебная программа

Темы	Виды учебных занятий/работ	Содержание
Тема 1.1 Основные документы, задачи и механизмы, определяющие ценности и цели московского образования.	Видео лекции/лекции презентации, 0,5 часа	Государственная программа города Москвы «Развитие образования города («Столичное образование»)). Приоритетные задачи московской системы образования. Основные механизмы повышения эффективности системы образования Москвы (Рейтинг вклада школ в качественное образование, аттестационная справка директора и др.). Городские проекты. Результаты системы образования города Москвы. Стратегия ориентации в основных документах, задачах, механизмах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования
	Практическая работа, 0,5 часа	Систематизация содержания лекции на основании стратегии ориентации в основных документах, задачах, механизмах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования Тест №1.1

Тема 1.2. Управленческие инструменты как средства достижения целей московского образования.	Видео лекции/лекции презентации, 0,5 часа	Содержание управленческой компетентности сотрудников образовательных организаций города Москвы (управленческие функции и инструменты для их реализации; управленческое решение; техники и приемы командной работы; способы предвидения и предотвращения конфликтных ситуаций). Социальные коммуникации как фактор эффективного взаимодействия всех участников образовательных отношений (принципы, способы передачи информации в ОО; построение грамотного взаимодействия участников образовательных отношений) Стратегия ориентации в основных инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования
	Практическая работа, 0,5 часа	Систематизация содержания лекции на основании стратегии ориентации в основных инструментах, направленных на реализацию ценностей и целей московского образования Тест №1.2

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

В качестве контроля выступает промежуточная аттестация в форме тестирования. «Зачет» выставляется при условии выполнения не менее 60% верных ответов.

Тест №1.1

Пример вопросов тестирования:

- Цель реализации Государственной программы города Москвы «Столичное образование»:
 - Создание средствами образования условий для формирования личной успешности жителей города Москвы
 - Максимальное удовлетворение запросов жителей города Москвы на образовательные услуги
 - Развитие государственно-общественного управления в системе образования
 - Обеспечение соответствия качества общего образования изменяющимся запросам общества
- Основной целью существования рейтинга школ является:
 - Поиск школ-лидеров для предоставления им повышенного финансирования, с помощью которого они смогут создать и развить свою уникальную атмосферу для предоставления качественного образования и массового развития таланта
 - Мотивация каждой школы на работу в интересах каждого ребенка, семьи, города
 - Осуществление статистического мониторинга состояния образования

Тест №1.2

Пример вопросов тестирования:

- Выберите ключевые составляющие личной эффективности?
 - результативное достижение личных целей
 - способность человека с меньшими затратами ресурсов (труда, времени) достигать большего результата
 - физическое здоровье

Г. знания и опыт

2. Что является оценкой эффективности исполнения управленческого решения?

- А. Степень достижения цели
- Б. Состав источников финансовых ресурсов
- В. Количество исполнителей решения
- Г. Количество альтернатив

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Интернет-источники:

1. **Школа. Москва** [Электронный ресурс] (URL: <https://shkolamoskva.ru/>) (дата обращения 23.01.2024 г.)
2. **Московская электронная школа** [Электронный ресурс] (URL: <https://school.mos.ru/>) (дата обращения 23.01.2024 г.)

4.2. Материально-технические условия реализации модуля

Для реализации модуля необходимо следующее материально-техническое обеспечение: мультимедийное оборудование (компьютер с выходом в Интернет).

Ссылка для доступа к модулю:

<https://sdo.corp-univer.ru/course/view.php?id=1467>