

Департамент образования и науки города Москвы
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»

Институт непрерывного образования

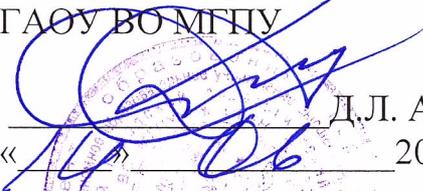
СОГЛАСОВАНО

Председатель Экспертного совета
по дополнительному образованию
ГАОУ ВО МГПУ

 Д.А. Махотин
Протокол № 28 от 11 июня 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе
ГАОУ ВО МГПУ


Д.Л. Агранат
«» 2019 г.

Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации

«Методы и приемы геймификации
в образовательном процессе»

(36 ч.)

Автор курса:
Махотин Д.А., канд.пед.наук, доцент

Москва, 2019

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области использования методов и приемов геймификации в образовательном процессе

Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
1.	Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями	ОПК-6

Программа разработана в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)». Планируемые результаты обучения по дополнительной профессиональной программе соответствуют выполняемым трудовым действиям:

Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции, реализуемые после обучения	Код	Трудовые действия
Код А Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Общепедагогическая функция. Обучение Развивающая деятельность	А/01.6	Планирование и проведение учебных занятий Формирование мотивации к обучению

1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать/Уметь	Направление подготовки / Код компетенции Педагогическое образование
		Бакалавриат 44.03.01
1.	Знать: современные стратегии и технологии обучения. Уметь: различать стратегии и технологии обучения. Уметь: анализировать и давать характеристику современным образовательным технологиям.	ОПК-6
2.	Знать: характеристику и основные идеи геймификации; возможности геймификации в процессе обучения. Знать: основные инструменты геймификации. Уметь: применять основные инструменты геймификации для организации деятельности обучающихся. Знать: приемы и методы мотивации в процессе геймификации. Уметь: выбирать приемы и методы мотивации в процессе организации деятельности обучающихся. Уметь: разрабатывать уроки с элементами геймификации. Анализировать преимущества и недостатки применения геймификации в процессе обучения	ОПК-6

1.3. Категория обучающихся:

Уровень образования: высшее образование, получающие высшее образование.

Направление подготовки: педагогическое образование

Область профессиональной деятельности: педагогические работники общего образования.

1.4. Форма обучения: очная (с использованием ДОТ).

1.5. Режим занятий, срок освоения программы: 6 часов в день, 1 раз в неделю.

1.5. Трудоемкость программы: 36 часов

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего, час.	Виды учебных занятий, учебных работ		Формы контроля
			Лекции	Практические занятия/ практикумы	
1.	Модуль 1. Современные стратегии и технологии обучения школьников	6	4	2	П/р №1
2.	Модуль 2. Применение геймификации в образовательном процессе	30	6	24	П/р №2, 3
2.1.	Геймификация как подход к обучению	6	6	-	
2.2.	Инструменты геймификации	6		6	
2.3.	Геймификация и мотивация учащихся	6	-	6	
2.4.	Разработка уроков с игровыми элементами	12	-	12	
3.	Итоговая аттестация				Зачет*
ИТОГО		36	10	26	

* как совокупность выполненных практических работ

2.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Планируемые результаты обучения
Модуль 1. Современные стратегии и технологии обучения школьников			
Тема 1.1. Современные стратегии и технологии обучения школьников	Лекция, 4 часа	Стратегии обучения в современном образовании (геймификация, дистанционное и смешанное обучение, открытое образование, интерактивные технологии и пр.). Соотношение понятий стратегии обучения и технологии обучения. Классификация современных образовательных технологий. Характеристика игровых технологий.	Знать: современные стратегии и технологии обучения. Уметь: различать стратегии и технологии обучения.

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Планируемые результаты обучения
	Практикум, 2 часа	Игра и игровая деятельность обучающихся. Подходы к педагогической игре. <i>Практическая работа №1.</i> Анализ методик и технологий обучения, где используются элементы игровых технологий	Уметь: анализировать и давать характеристику современным образовательным технологиям.
Модуль 2. Применение геймификации в образовательном процессе			
Тема 2.1. Геймификация как подход к обучению	Лекция с элементами дискуссии, 6 часов	Идеи геймификации в образовании. Отличие игры и геймификации. Понятие геймификации. История развития геймификации. Значение геймификации в современном обществе. Возможности геймификации в образовательном процессе.	Знать: характеристику и основные идеи геймификации; возможности геймификации в процессе обучения.
Тема 2.2. Инструменты геймификации	Практикум, 6 часов	Инструменты геймификации — игровые элементы, игровые механики, игровые компоненты. Использование очков (баллов), рейтингов, достижений, бейджей, уровней, системы вознаграждения, квестов, решения командных задачи прочего в достижении образовательных результатов. Упражнения по освоение игровых элементов.	Знать: основные инструменты геймификации. Уметь: применять основные инструменты геймификации для организации деятельности обучающихся.
Тема 2.3. Геймификация и мотивация учащихся	Проектно-практическая работа, 6 часов	Мотивация учащихся в процессе геймификации. Основы теории самодетерминации и ее использование в геймификации. <i>Практическая работа №2.</i> Анализ приемов мотивации учащихся в процессе геймификации.	Знать: приемы и методы мотивации в процессе геймификации. Уметь: выбирать приемы и методы мотивации в процессе организации деятельности обучающихся.
Тема 2.4. Разработка уроков с игровыми	Проектно-практическая работа, 12 часов	<i>Практическая работа №3.</i> Разработка уроков по конкретному предмету и теме с игровыми элементами и механиками (командная работа).	Уметь: Разрабатывать уроки с элементами геймификации.

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Планируемые результаты обучения
элементами		Групповая защита проектов уроков. Анализ возможностей геймификации (преимуществ и недостатков) в образовании	Анализировать преимущества и недостатки применения геймификации в процессе обучения.
3. Итоговая аттестация		Зачет как совокупность выполненных практических работ.	

2.3. Календарный учебный график (приложение 1)

Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

3.1 Характеристика оценочных средств

3.1. Текущая аттестация.

Практическая работа 1 по модулю 1.

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)		Анализ методик и технологий обучения, где используются элементы игровых технологий
Требования к структуре и содержанию	к и	Практическая работа проводится на занятии, в процессе которого слушатели должны заполнить и обсудить матрицу методик и технологий обучения, где используются игровые технологии (элементы геймификации) и дать им характеристику. Работа выполняется в малой группе (команде). Результаты работы группы заслушиваются публично.
Критерии оценивания		«Зачтено» выставляется слушателям, работа которых соответствует следующим критериям: - соблюдение формата матрицы, - описание не менее 6 методик (технологий) обучения, - логичность представленного материала, - качество презентации работы группы, - качество ответом на вопросы.
Оценка		Зачтено/не зачтено

Практическая работа 2 по модулю 2.

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)		Анализ приемов мотивации учащихся в процессе геймификации.
Требования к структуре и содержанию	к и	Практическая работа проводится на занятии, в процессе которого слушатели должны выбрать приемы (методы) мотивации на конкретном примере образовательного процесса (урока, внеурочного мероприятия, образовательной ситуации). Работа выполняется в малой группе (команде).

	Результаты работы группы заслушиваются публично.
Критерии оценивания	«Зачтено» выставляется слушателям, работа которых соответствует следующим критериям: - методическая грамотность, - обоснование выбранных приемов (методов) мотивации обучающихся, - качество презентации работы группы, - качество ответов на вопросы, - реализуемость ситуации.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практическая работа 3 по модулю 2.

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Разработка урока по конкретному предмету и теме с игровыми элементами и механиками (командная работа).
Требования к структуре и содержанию	Разработка проекта урока по конкретному предмету и теме с элементами и механиками геймификации проводится в группе (команде). В качестве основных компонентов проекта урока должны быть использованы: тема урока, цель и задачи урока, планируемые результаты, этапы (логика) урока, перечень игровых элементов и механик, используемых на разных этапах урока. Результаты работы группы заслушиваются публично.
Критерии оценивания	«Зачтено» выставляется слушателям, работа которых соответствует следующим критериям: - методическая грамотность, - проработанность проекта урока, - логичность и последовательность урока, - качество презентации работы группы, - качество ответов на вопросы, - реализуемость урока.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Итоговая аттестация:

Форма итоговой аттестации	Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ и защиты итогового проекта)
Требования к итоговой аттестации	Выполнение всех практических работ и итогового проекта в соответствии с требованиями к каждой из работ
Критерии оценивания	Слушатель считается аттестованным при положительном оценивании практических работ и защите итогового проекта
Оценка	Зачтено/не зачтено

Раздел 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы (литература)

Основная:

1. Вербак К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
2. Махотин Д.А. Геймификация как подход к технологической подготовке школьников / в колл. монографии «Современное технологическое образование школьников»; под ред. В.А. Кальней. М.: АСОУ, 2016.
3. Ниц А. Геймификация в образовании. Сайт «Теплица социальных технологий». URL: <https://te-st.ru/2012/12/21/gamification-education>

Дополнительная:

1. Азаров Ю.П. Игра и труд. - М., 1973.
2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. №6-2. С. 314-317.
3. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. М.: Издательство «Эгвес», 2006.
4. Новиков А.М. Методология учебной деятельности. М.: Эгвес, 2005.
5. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: Российское педагогическое агентство, 1996.
6. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины // Педагогика. - 1999. - №3.
7. Прутченков А.С. Учимся и учим, играя. - М., МПА, 1997.
8. Савенков А.И. Детская одаренность: развитие средствами искусства. – М.: Пед. общество России, 1999.
9. Репринцева Е.А. Педагогика игры: Теория. История. Практика. - Курск: Издательство Курского гос. Ун-та, 2005.
10. Формирование УУД в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. М.: Просвещение, 2011.
11. Хейзинг Й. Homo Ludens: Человек играющий. М.: Эксмо-пресс, 2001.
12. Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры. - М., 1994.
13. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М., Педагогика, 1978.

Интернет-ресурсы:

1. Геймификация: принципы, элементы, применение. Часть 1. URL: <http://teachtech.ru/gejmifikaciya/gejmifikaciya-principy-elementy-primenenie-chast-1.html>
2. Геймификация: принципы, элементы, применение. Часть 2. URL: <http://teachtech.ru/gejmifikaciya/gejmifikaciya-principy-elementy-primenenie-chast-3.html>
3. Геймификация: принципы, элементы, применение. Часть 3. URL: <http://teachtech.ru/gejmifikaciya/gejmifikaciya-principy-elementy-primenenie-chast-3.html>
4. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. М.: Народное образование, 2005. URL: [http://stavcvr.ru/metod-kopilka/G.%20Селевко_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20\(1%20том\).pdf](http://stavcvr.ru/metod-kopilka/G.%20Селевко_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20(1%20том).pdf)

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Для эффективной реализации программы необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

- мультимедийное оборудование (компьютер, интерактивная доска, мультимедиапроектор и пр.);
- система дистанционного обучения MOODLE;
- компьютерные презентации, учебно-методические и оценочные материалы.

3. Образовательные технологии, используемые в процессе реализации программы

Программа реализуется с использованием дистанционных образовательных технологий. Для каждой темы разработаны учебно-методические и оценочные материалы, размещенные в системе дистанционного обучения МГПУ, которые позволяют слушателям самостоятельно осваивать содержание программы. Соотношение аудиторной и самостоятельной работы слушателей определяется перед реализацией программы для каждой группы обучающихся отдельно.

В процессе реализации программы используются лекции с элементами дискуссии, практикумы, проектно-практические работы, методы и приемы

геймификации.

Утверждено на заседании кафедры
педагогических технологий непрерывного образования
института непрерывного образования

Протокол № ____ от «__» _____ 20__ г.
Зав. кафедрой _____ /А.Н. Иоффе/

Календарный учебный график

№ п\п	Тема	Учебные недели/часы					
		1	2	3	4	5	6
1.	Современные стратегии и технологии обучения школьников	Т/6 К					
2.	Геймификация как подход к обучению		Т/6				
3.	Инструменты геймификации			Т/6			
4.	Геймификация и мотивация учащихся				Т/6 К		
5.	Разработка уроков с игровыми элементами					Т/6 К	Т/6 ИА

Условные обозначения:

Т – теоретическая подготовка

П или С – практика или стажировка

К – входной, текущий, промежуточный контроль знаний, умений

ПА – промежуточная аттестация (экзамен, зачет)

ИА – итоговая аттестация