


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
<b>Код А</b> Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Общепедагогическая функция. Обучение  Развивающая деятельность	<b>А/01.6</b>	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.	<b>Знать:</b> современные стратегии и технологии обучения. <b>Уметь:</b> различать стратегии и технологии обучения. <b>Уметь:</b> анализировать и давать характеристику современным образовательным технологиям.	ОПК-6
2.	<b>Знать:</b> характеристику и основные идеи геймификации; возможности геймификации в процессе обучения. <b>Знать:</b> основные инструменты геймификации. <b>Уметь:</b> применять основные инструменты геймификации для организации деятельности обучающихся. <b>Знать:</b> приемы и методы мотивации в процессе геймификации. <b>Уметь:</b> выбирать приемы и методы мотивации в процессе организации деятельности обучающихся. <b>Уметь:</b> 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.	<b>Модуль 1. Современные стратегии и технологии обучения школьников</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>П/р №1</b>
2.	<b>Модуль 2. Применение геймификации в образовательном процессе</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	<b>П/р №2, 3</b>
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.	<b>Итоговая аттестация</b>				<b>Зачет*</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	

\* как совокупность выполненных практических работ

### 2.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Планируемые результаты обучения
<b>Модуль 1. Современные стратегии и технологии обучения школьников</b>			
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.
<b>Модуль 2. Применение геймификации в образовательном процессе</b>			
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.
<b>3. Итоговая аттестация</b>		<b>Зачет</b> 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