

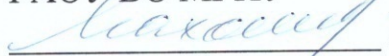
Департамент образования и науки города Москвы

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

Институт среднего профессионального образования имени К.Д. Ушинского

СОГЛАСОВАНО

Председатель Экспертного совета
по дополнительному образованию
ГАОУ ВО МГПУ

 /Д.А. Махотин/
Протокол № 04 от 05 ноября 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе
ГАОУ ВО МГПУ

 /Д.Л. Агранат/
2019 г.

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации**

«Методика использования игропрактики в образовательном процессе с
обучающимися разного возраста»

(36 часов)

Авторы:

Воробьева Н.А, канд. пед. наук;
Обоева С.В., канд. пед. наук

Москва, 2019

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области методики использования игропрактики в образовательном процессе с обучающимися разного возраста.

Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)	ОПК-2
2.	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	А/01.6	Планирование и проведение учебных занятий.

Код В Педагогическая деятельность по проектированию и реализации основных общеобразовательных программ	Педагогическая деятельность по проектированию и реализации основных общеобразовательных программ	В/02.6	Формирование метапредметных компетенций, умения учиться и универсальных учебных действий до уровня, необходимого для освоения образовательных программ основного общего образования
--	--	---------------	---

1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать / Уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
		Код компетенции
2.	Знать: основные понятия в области психологии игры и игропрактики, методики и технологии образовательной работы в модели игропрактики. Знать: понятие спринт-игры и ее конструкцию, методику организации и проведения спринт-игр. Уметь: конструировать и проводить спринт-игру	ОПК-6, ОПК-2
3.	Знать: понятие игры живого действия и ее конструкцию. Знать: методику организации и проведения игры живого действия. Уметь: конструировать и проводить игры живого действия.	ОПК-6, ОПК-2
4.	Знать: понятие настольной игры, виды настольных игр. Знать: методику разработки и проведения настольных игр. Уметь: конструировать, оформлять и проводить игры.	ОПК-6, ОПК-2
5.	Знать: принципы и технологии разработки и проведения образовательных квестов Уметь: разрабатывать сценарии образовательных квестов	ОПК-6, ОПК-2
6.	Знать: основные подходы к режиссерской разработке занятий с обучающимися разного возраста Уметь: осуществлять анализ приемов игровой режиссуры	ОПК-6, ОПК-2

Уровень образования: ВО, получающие ВО

Направление подготовки: педагогическое образование

Область профессиональной деятельности: общее образование (работники общеобразовательных организаций)

1.4. Форма обучения: очная

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

1.6. Срок освоения: 6 недель

1.7. Трудоемкость программы: 36 часов

Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), вида аттестации	Аудиторные учебные занятия, учебные работы			Внеаудиторная работа	Формы аттестации, контроля	Трудоемкость
		Всего ауд., час.	Лекции	Практ. занятия	Сам. работа		
1.	Теоретические основы использования игры и игропрактики в образовании	4	4	-	-		4
2.	Спринт-игры: методика проведения и разработки.	4	-	4	-	Практическая работа 1	4
3.	Игры живого действия: методика проведения и разработки.	6	-	6	2	Практическая работа 2	8
4.	Настольные игры: методика проведения и разработки.	4	-	4	2	Практическая работа 3	6
5.	Квесты: методика проведения и разработки.	6	2	4	2	Практическая работа 4	8
6.	Режиссура занятия (урока) с детьми как модель игропрактики.	6	4	2	-	Практическая работа 5	6
	Итоговая аттестация					Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ)	
	ИТОГО	30	10	20	6		36

2.2. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Планируемые результаты обучения (Знать/Уметь)
1	2	3	4
<p>Тема 1. Теоретические основы использования игры и игропрактики в образовании</p>	<p>Лекция с элементами дискуссии, 4 часа</p>	<p>Психолого-педагогические теории игровой деятельности. Определения термина «игра» в истории педагогики и психологии. Игра как активность индивида, направленная на условное моделирование некоей развернутой деятельности; форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления действий предметных, в предметах науки и культуры. Структура игры: роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; игровое употребление предметов - замещение реальных предметов игровыми, условными; реальные отношения между играющими. Двупланность, обуславливающая развивающий эффект игры. Классификации игр. Базовая классификация игр (А - азартные, Д - дидактические, И - информационные, К - комбинаторные). Творческие игры и игры с правилами. Геймификация – использование игровых правил для достижения реальных целей; использование игровых элементов для создания и изменения отношения к действиям, создания игровых оболочек реальности. Возможности использования игры в образовательном процессе. Игопрактика: основные понятия и определения. Типология обучающих игр по форме; по объекту; по достигаемому результату. Работа над содержанием игры с позиции педагога. Мотивация играющих. Правила игропрактики в образовании.</p>	<p>Знать: основные понятия в области психологии игры и игропрактики, методики и технологии образовательной работы в модели игропрактики</p>

Тема 2. Спринт-игры: методика проведения и разработки.	Практикум, 4 часа	<i>Практическая работа № 1.</i> Игры на знакомство, сплочение, командообразование, целеполагание. Перцептивный, коммуникативный, мотивационный, результативно- деятельностный аспекты спринт- игр. Игровой тренинг. Разработка и тест игры. Тренинг модерации игры.	Знать: понятие спринт-игры и ее конструкцию, методику организации и проведения спринт- игр. Уметь: конструировать и проводить спринт- игру
Тема 3. Игры живого действия: методика проведения и разработки.	Практикум, 6 часов	<i>Практическая работа № 2.</i> Игровой тренинг. Разработка и тест игры. Тренинг модерации игры живого действия.	Знать: понятие игры живого действия и ее конструкцию. Знать: методику организации и проведения игры живого действия. Уметь: конструировать и проводить игры живого действия.
	Самостоятельна я работа, 2 часа	Разработка игры живого действия и подготовка к ее проведению.	
Тема 4. Настольные игры: методика проведения и разработки.	Практикум, 4 часа	<i>Практическая работа № 3.</i> Работа в малых группах, командах: анализ настольных игр.	Знать: понятие настольной игры, виды настольных игр игры. Знать: методику разработки и проведения настольных игр. Уметь: конструировать, оформлять и проводить игры.
	Самостоятельна я работа, 2 часа	Конструирование и оформление настольной игры.	
Тема 5. Квесты: методика проведения и разработки.	Лекция, 2 часа	Квест как разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Основные критерии качества квест-игр (безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового Пространства). Алгоритм создания квест-игры (для какой целевой	Знать: принципы и технологии разработки и проведения образовательных квестов

		аудитории, цель игры, инструкция, игровая метафора, название, методические особенности проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы), формы отчета по итогам игры, сценарий и паспорт квест-игры, подготовка карточек с заданиями и «продукта» для поиска, разработка маршрута передвижений, художественное оформление «остановок» по маршруту, подготовка реквизита).	
	Практикум, 4 часа	<i>Практическая работа № 4.</i> Анализ сценариев и видеозаписей квестов. Разработка и тест квест-игры. Тренинг модерации игры.	Уметь: разрабатывать сценарии образовательных квестов
	Самостоятельная работа, 2 часа	Разработка и описание квеста, подготовка к его проведению с детской аудиторией.	
Тема 6. Режиссура занятия (урока) с детьми как модель игропрактики.	Лекция с элементами дискуссии, 4 часа	Создание эмоционально-интеллектуального фона занятия (урока) - главная задача педагогической режиссуры. Конфликт и кульминация в режиссуре занятия (урока). Драматургия как вариант обучающего и воспитывающего совместного проживания занятия всеми его участниками, включая педагога. Приемы игропедагогики в режиссуре занятия (урока).	Знать основные подходы к режиссерской разработке занятий с обучающимися разного возраста
	Практикум, 2 часа	<i>Практическая работа № 5.</i> Анализ конспектов занятий и видеозаписей мастер-классов по проведению режиссерских игровых занятий с детьми разного возраста.	
Итоговая аттестация		Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ)	

2.4. Календарный учебный график (Приложение 1)

Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

3.1. Текущая аттестация.

Практическая работа 1 по теме 2.

Название работы	Спринт-игры: проведение и разработка.
-----------------	---------------------------------------

Требования к структуре и содержанию	Игры на знакомство, сплочение, командообразование, целеполагание. Перцептивный, коммуникативный, мотивационный, результативно-деятельностный аспекты спринт-игр. Игровой тренинг. Разработка и тест игры. Тренинг модерации игры.
Критерии оценивания	Проведен анализ игры с точки зрения понимания ее особенностей с использованием изученной терминологии. Активное участие в проведении игры. Разработана игра на основе точного использования предложенных моделей.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практическая работа 2 по теме 3.

Название работы	Игры живого действия: проведение и разработка.
Требования к структуре и содержанию	Игровой тренинг. Разработка и тест игры. Разработка игры живого действия и подготовка к ее проведению с аудиторией. Тренинг модерации игры живого действия.
Критерии оценивания	Проведен анализ игры с точки зрения понимания ее особенностей с использованием изученной терминологии. Активное участие в проведении игры. Разработана игра на основе точного использования предложенных моделей.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практическая работа 3 по теме 4.

Название работы	Настольные игры: методика проведения и разработки.
Требования к структуре и содержанию	Игровой тренинг. Разработка и тест игры. Работа в малых группах, командах: анализ настольных игр. Конструирование и оформление настольной игры.
Критерии оценивания	Проведен анализ игры с точки зрения понимания ее особенностей с использованием изученной терминологии. Активное участие в проведении игры. Разработана игра на основе точного использования предложенных моделей.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практическая работа 4 по теме 5.

Название работы	Квесты: методика проведения и разработки.
Требования к структуре и содержанию	Анализ сценариев и видеозаписей квестов. Разработка и тест квест-игры. Тренинг модерации квест-игры.
Критерии оценивания	Проведен анализ квеста с точки зрения понимания его особенностей с использованием изученной терминологии. Разработан сценарий квеста на основе точного использования предложенных моделей.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практическая работа 5 по теме 6.

Название кейса	Режиссура занятия (урока) с детьми как модель игропрактики
Описание ситуации	Анализ конспектов занятий и видеозаписей мастер-классов по проведению режиссерских игровых занятий с детьми разного возраста. <u>Вопросы к обсуждению:</u> Какие приемы режиссуры использованы в данном фрагменте занятия?

	Какие приемы и средства игропрактики использованы педагогом? В чем образовательно-воспитательная ценность использованных игровых и режиссерских методов и приемов? Какие элементы режиссуры можно использовать в работе с детской аудиторией в практике Вашей работы в образовательной организации?
Критерии оценивания	Использование освоенной специальной терминологии при ответе на вопросы. Аналитический подход к ответам на вопросы. Умение сочетать психолого-педагогический и художественно-критический подходы при анализе записей фрагментов уроков/занятий. Активность участия в обсуждении.
Оценка	Зачтено/не зачтено

3.2. Итоговая аттестация

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

Раздел 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

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

Основная:

1. Ершов П.М., Ершова А.П., Букатов В.М. Общение на уроке, или Режиссура поведения учителя. Изд. 2-е, перераб. и доп. - М.: Московский психолого-социальный институт, Флинта, 2018. – 366 с.

2. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. - М., 2015. – 176 с.

3. Макгонигал Джейн: Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – 384 с.

4. Забиров Д.Д., Смеркович Л.С. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие Под ред. Д.Д. Забирова, Л.С. Смеркович – М., 2017 – 140 с.

<https://mybook.ru/author/aleksej-yacyna/spravochnik-igropraktika-uchebno-metodicheskoe-pos/read/>

5. Йохан Хейзинга: Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. – М.: Лимбах, 2017 – 416 с.

Дополнительная:

1. Акчелов Е.О., Галанина Е.В., Никитина К.С. Геймификация в образовании: новый подход к оценке геймплея // Современные наукоемкие технологии. – 2016. – № 12-1. – С. 103-114
2. Дж. Родари. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. М.: Самокат, 2016 – 249 с. <https://www.rulit.me/books/grammatika-fantazii-vvedenie-v-iskusstvo-pridumyvaniya-istorij-read-18115-1.html>
3. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994 – 98 с.

Интернет-ресурсы:

1. «Геймифицируй это»: как превратить урок в игру. <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool>
2. Игротехника в образовании 21 века: курс для педагогов. <https://stepik.org/course/2333/promo>
3. Комиссаров А. НПО Игровое образование. Мозаикум. Как можно обучать «играючи». https://www.youtube.com/watch?v=dU_FDv7XFK0
4. Комиссаров А. Семинар по игропрактике <https://www.youtube.com/watch?v=3MJdarLKb6A>
5. Лаборатория Мозаикум <https://vk.com/mosaicum>
6. Метаверситет Широкополосное образование. Игропрактика в педагогике <https://www.youtube.com/watch?v=wwHcl0QGCjc>
7. Овчинников А. Игропрактика и геймификация. <https://www.youtube.com/watch?v=T7tgmrvbLIU>
8. Сайт НПО «Игровое образование» <https://www.game-design.center/>

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Для обеспечения образовательного процесса необходима материально-техническая база, содержащая

Дидактические материалы:

- наглядные и учебно-методические пособия в соответствии с содержанием программы;

- раздаточные расходные материалы для слушателей (бумага, цветная бумага, краски, ножницы, клей, карандаши, фломастеры, маркеры, степлер, ватман);
- игровые материалы (комплекты настольных игр, реквизит и оборудование для ролевых игр, игровая атрибутика (мячи, ленты, игрушки и пр.).

Материально-техническое обеспечение:

- класс для проведения аудиторных занятий;
- мультимедийное оборудование (интерактивная доска, мультимедиапроектор, принтер, веб-камера);
- компьютерные презентации, учебно-методические и оценочные материалы.

4.3. Образовательные технологии, используемые в процессе реализации программы

Программа реализуется с использованием технологий активного обучения, артпедагогике, проектной технологии, информационных технологий. Для каждой темы разработаны учебно-методические материалы, которые позволяют слушателям самостоятельно осваивать содержание программы. В процессе реализации программы используются лекции с элементами дискуссии, работа в малых группах, практикумы и игровые тренинги.

Приложение 1

Календарный учебный график

№ п\п	Учебные недели/часы	1-я неделя	2-я неделя	3-я неделя	4-я неделя	5-я неделя	6-я неделя
	Тема						
1.	Современные стратегии и технологии обучения школьников	Т, К/6					
2.	Наименование дисциплины		Т, К/6				
3.	Наименование дисциплины			Т, К/6			

4.	Наименование дисциплины				Т, К/6		
5.	Наименование дисциплины					Т, К/6	
6.	Наименование дисциплины						Т, К/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