

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт дополнительного образования

СОГЛАСОВАНО

Председатель Экспертного совета
по дополнительному образованию
ГАОУ ВО МГПУ

Протокол № _____ от _____

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор
ГАОУ ВО МГПУ

« _____ » _____ 2016 г.
Е.Н. Геворкян

**Дополнительная профессиональная программа
(повышения квалификации)**

**«МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ»**

(36 ч.)

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

Москва, 2016

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области геймификации образовательного процесса (использования игровых элементов в обучении школьников).

Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки Педагогическое образование Код компетенции		
		Бакалавриат 440301		Магистратура 440401
		4 года	5 лет	
1.	Способность применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам			ПК-1
2.	Готовность к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность			ПК-11

1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать	Направление подготовки Педагогическое образование Код компетенции		
		Бакалавриат 440301		Магистратура 440401
		4 года	5 лет	
1.	Знать современные стратегии и технологии обучения школьников			ПК-1
2.	Знать основные требования к игре и организации игровой деятельности			ПК-1

	школьников			
3.	Знать основные инструменты геймификации			ПК-11
4.	Знать методы и приемы мотивации школьников			ПК-1 ПК-11
5.	Требования к организации урока в соответствии с требованиями ФГОС			ПК-1 ПК-11
№	Уметь	Бакалавриат		Магистратура
		4 года	5 лет	
1.	Применять игровые элементы в урочной и внеурочной деятельности			ПК-1
2.	Организовывать мотивацию обучающихся в процессе обучения			ПК-1 ПК-11
3.	Разрабатывать сценарии уроков и внеурочных мероприятий с игровыми элементами			ПК-1 ПК-11
4.	Анализировать результаты применения геймификации в образовательном процессе			ПК-11

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,	Общепедагогическая функция. Обучение	А/01.6	Планирование и проведение учебных занятий Систематический анализ эффективности учебных занятий и подходов к обучению Формирование мотивации к обучению
	Воспитательная деятельность	А/02.6	

среднего общего образования	Развивающая деятельность	A/03.6	

1.3. Категория обучающихся: педагогические работники образовательных организаций.

1.4. Форма обучения: очно-заочная (с использованием ДОТ).

1.5. Режим занятий: 6 часов в день, 1 раз в неделю, 36 часов

Срок освоения 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	Интерактивные занятия	
	<i>Базовая часть</i>				Вход. тест.
1.	Современные стратегии и технологии обучения школьников	6	4	2	
	<i>Профильная часть</i>				
2	Применение геймификации в образовательном процессе	30	6	24	
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	
	ИТОГО	36	10	26	Зачет (защита проекта)

2.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
Раздел 1. Базовая часть		
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.
	Практикум, 2 часа	Игра и игровая деятельность обучающихся. Подходы к педагогической игре. Анализ методик и технологий обучения, где используются элементы игровых технологий
Раздел 2. Профильная часть		
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.
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.
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. Анализ приемов мотивации учащихся в процессе геймификации.
Тема 2.4. Разработка уроков с игровыми элементами	Проектно-практическая работа, 6 часов	Разработка уроков по конкретному предмету и теме с игровыми элементами и механиками (командная работа). Групповая защита проектов уроков. Анализ возможностей геймификации (преимуществ и недостатков) в образовании

Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Характеристика оценочных средств

Вид контроля	Форма контроля	Регламент
Текущая аттестация	Входное тестирование	Тест из 8 заданий в электронной форме.
	Выходное тестирование	Тест из 8 заданий в электронной форме. Тест считается выполненным, если слушатели выполнили все задания.
	Оценка практических заданий	Выполнение практических заданий. Разработка сценариев урока с использованием игровых элементов.
Итоговая аттестация	Зачет (защита проекта)	Требования к проекту и процедуре его защиты: <i>А) Требования к структуре и содержанию проектной работы:</i> Работа должна отражать уровень теоретического осмысления одной из предложенных в рамках учебной программы тем, а

	<p>также некоторые практические умения, которыми слушатели овладели в процессе обучения по дисциплине. В связи с этим итоговая работа структурно делится на две части (главы) – теоретическую и практическую.</p> <p>В первой, теоретической части содержатся:</p> <ul style="list-style-type: none"> -обоснование актуальности темы итоговой работы, -ее задачи, -анализ доступных слушателю источников по теме итоговой работы. <p>Во второй – практической части проводится обобщение опыта собственной педагогической деятельности автора в рамках заявленной темы.</p> <p>Если работа выполняется в виде текстового документа (реферата), то необходимо учитывать следующие требования: 14 кегль, междустрочный интервал – 1,5. Обязательная нумерация страниц. Объем – 18 -22 страницы.</p> <p>Если работа выполняется в виде проекта, то в теоретической части необходимо привести описание проекта в виде текстового документа, который бы содержал вышеописанные разделы. Оформление документа также должно быть с учетом следующих параметров: 14 кегль, междустрочный интервал – 1,5. Обязательная нумерация страниц. Объем данного описания может быть в пределах от 7 до 10 страниц при условии, что практическая часть также представлена и оформлена надлежащим образом и в электронном виде.</p> <p><i>Б) Критерии оценки итоговой работы и процедура ее защиты</i></p> <p>Перед защитой итоговой работы слушатель получает на него рецензию одного из преподавателей кафедры. Работа допускается к защите только при наличии положительной рецензии.</p> <p>Защита итоговой работы проводится по следующим позициям (критериям):</p> <ul style="list-style-type: none"> -адекватность формулировки темы, актуальности и задач итоговой работы, -четкое выделение научных подходов, идей, которые лежат в основе разработки заявленной темы, -представленность в работе опыта собственной педагогической деятельности в русле заявленной темы (при возможности – собственных педагогических новаций), -наличие в работе количественно-качественной оценки опыта практической работы по избранной теме, - качество оформления проекта.
--	---

Тематика итоговых (проектных) работ

1. Сценарий урока с игровыми элементами.
2. Сценарий внеурочного мероприятия с игровыми элементами.
3. Использование компьютерной игры в образовательном процессе.

Контрольно-измерительные материалы

№	Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Характеристика оценочных материалов	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Комплект оценочных средств	Вид аттестации
1	<p>ПК-1</p> <p>Способность применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам</p> <p>ПК-11</p> <p>Готовность к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих их образовательную деятельность</p>	Разработка и защита проекта	Проект выполняется индивидуально или в малой группе (из одного ОУ). Требования приведены выше.	Демонстрация компетентности по оцениваемым компетенциям	адекватность формулировки темы, актуальности и задач итоговой работы; четкое выделение научных подходов, идей, которые лежат в основе разработки заявленной темы; представленность в работе опыта собственной педагогической деятельности в русле заявленной темы (при возможности - собственных педагогических новаций); наличие в работе количественно-качественной оценки опыта практической работы по избранной теме; качество оформления.	Тематика проектов, требования к проектам, критерии оценки проекта	Итоговая

Раздел 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

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

Основная:

1. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. №6-2. С. 314-317.
2. Вербих К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
3. 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.
4. 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. Газман О.С. В школу — с игрой. - М., 1991.
3. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.
4. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. М.: Издательство «Эгвес», 2006.
5. Новиков А.М. Методология учебной деятельности. М.: Эгвес, 2005.
6. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: Российское педагогическое агентство, 1996.
7. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины // Педагогика. - 1999. - №3.
8. Прутченков А.С. Учимся и учим, играя. - М., МПА, 1997.
9. Савенков А.И. Детская одаренность: развитие средствами искусства. – М.: Пед. общество России, 1999.

10. Репринцева Е.А. Педагогика игры: Теория. История. Практика. - Курск: Издательство Курского гос. Ун-та, 2005.
11. Формирование УУД в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. М.: Просвещение, 2011.
12. Хейзинг Й. Homo Ludens: Человек играющий. М.: Эксмо-пресс, 2001.
13. Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры. - М., 1994.
14. 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://stavcvt.ru/metod-kopilka/Г.%20Селевко_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20\(1%20том\).pdf](http://stavcvt.ru/metod-kopilka/Г.%20Селевко_Энциклопедия%20образовательных%20технологий%20(1%20том).pdf)

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
профессионального развития педагогических работников института
дополнительного образования

Протокол №__ от «__»_____20__ г.

Зав. кафедрой _____/_____ /