

Приложение №1 к приказу от 22.04.2024 №138/3-од



**Акционерное общество  
«Издательство «Просвещение»**

**Дополнительная профессиональная программа  
(повышения квалификации)**

**Игра как инструмент мотивации к обучению**

Разработчики:  
Курбатов В.А.  
Крюкова Г.В.

**Москва, 2024**

## Раздел 1. «Характеристика программы»

### 1.1. Цель реализации программы

**Целью** реализации программы является совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области применения игры как инструмента мотивации к обучению.

### 1.2. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции		
Код	Наименование	Уровень квалификации	Наименование	Код	Уровень (подуровень) квалификации
А	Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	6	Общепедагогическая функция. Обучение	А/01.6	6

### 1.3. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Уметь – знать	Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель). Код 01.001		
		Трудовое действие	Необходимые умения	Необходимые знания
1	<b>Знать:</b> -виды механик обучающих игр; -алгоритм конструирования обучающей игры, направленной	Формирование мотивации к обучению	Владеть формами и методами обучения, в	Основы методики преподавания, основные принципы

<p>на достижение предметных результатов в урочной деятельности;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>-конструировать обучающую игру, направленную на достижение предметных результатов в урочной деятельности;</p> <p><b>Знать:</b></p> <p>-алгоритм конструирования обучающей игры, направленной на достижение метапредметных результатов в урочной деятельности;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>-конструировать обучающую игру, направленную на достижение метапредметных результатов в урочной деятельности;</p> <p><b>Знать:</b></p> <p>-алгоритм конструирования сценария игрового события во внеурочной деятельности;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>-конструировать сценарий игрового события во внеурочной деятельности;</p>		<p>том числе выходящими за рамки учебных занятий:</p> <p>проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п.</p>	<p>деятельностного подхода, виды и приемы современных педагогических технологий</p>
---	--	---	---

**1.4. Категория обучающихся:** уровень образования: ВО/СПО или получающие ВО/СПО. Область профессиональной деятельности: начальное, основное, среднее общее образование.

**1.5. Форма обучения:** заочная с применением дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

**1.6. Режим занятий:** видеолекции, выполнение заданий на платформе. Доступ к обучающим материалам открыт круглосуточно.

**1.7. Трудоемкость программы:** 24 академических часа, из которых 11 часов отводится на теорию, 13 часов – на практику.

## Раздел 2. «Содержание программы».

### 2.1. Учебный план

№	Наименование разделов (модулей), тем	Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы		Формы контроля	Трудоемкость (часы)
		Видеолекция, ч	Практическое занятие, ч		
<b>Модуль 1. Обучающая игра в сценарии урока</b>		<b>4</b>	<b>4</b>		<b>8</b>
1.2	Обучающая игра на этапе мотивации	1	1		2
1.3	Обучающая игра на разных этапах урока	1	1		2
1.4	Обучающая игра для переключения внимания: зарядка для интеллекта	1	1	Практическая работа №1	2
<b>Модуль 2. Достижение метапредметных результатов в процессе обучающей игры</b>		<b>4</b>	<b>5</b>		<b>9</b>
2.1	Формирование функциональной грамотности в игровом пространстве	1	1		2
2.2	Обучающие игры для развития эмоционального интеллекта	1	1		2
2.3	Развитие умения работать с информацией в процессе обучающей игры	1	1		2

	совместной деятельности в процессе обучающей игры				
<b>Модуль 3. Обучающая игра во внеурочной деятельности</b>		<b>3</b>	<b>4</b>		<b>7</b>
3.1	Воспитательный потенциал обучающей игры	1	1		2
3.2	Игровые события в школе	1	1		2
3.3	Развитие интеллектуальных способностей в процессе обучающей игры	1	2	Практическая работа №3	3
<b>Итоговая аттестация</b>		<b>По совокупности выполненных практических работ</b>			
<b>Итого</b>		<b>11</b>	<b>13</b>		<b>24</b>

## 2.2. Календарный учебный график

Наименование раздела, темы	Объем нагрузки	Учебная неделя			
		1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя
Вводная лекция: варианты обучающей игры	2	Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 1 ч			
Обучающая игра на этапе мотивации	2	Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 1 ч			
Обучающая игра на разных этапах урока	2	Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 1 ч			
Обучающая игра для переключения внимания: зарядка для интеллекта	2		Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 1 ч		
Формирование функциональной	2		Видеолекция, 1 ч		

грамотности в игровом пространстве			Практическое занятие, 1 ч		
Обучающие игры для развития эмоционального интеллекта	2		Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 1 ч		
Развитие умения работать с информацией в процессе обучающей игры	2			Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 1 ч	
Формирование социальных навыков общения, совместной деятельности в процессе обучающей игры	3			Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 2 ч	
Воспитательный потенциал обучающей игры	2			Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 1 ч	
Игровые события в школе	2				Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 1 ч
Развитие интеллектуальных способностей в процессе обучающей игры	3				Видеолекция, 1 ч Практическое занятие, 2 ч

### 2.3. Рабочая программа

Тема	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
<b>Модуль 1. Обучающая игра в сценарии урока</b>		
Тема 1.1. Вводная лекция: варианты обучающей игры	Видеолекция, 1 ч	Функции обучающих игр. Обзор современных обучающих игр. Механики обучающей игры: мемо, викторина, лента времени, кто быстрее, объясни, путешествие, крокодил, квиз.
	Практическое занятие, 1 ч	Систематизация изученного материала лекции. Практика подбора целесообразных механик игр для цикла уроков по самостоятельно выбранной теме/темам.
Тема 1.2. Обучающая игра на этапе мотивации	Видеолекция, 1 ч	Особенности этапа мотивации на уроке. Обучающая игра как инструмент вовлечения в предметную задачу. Алгоритм конструирования обучающей игры для этапа мотивации на уроке.
	Практическое занятие, 1 ч	Систематизация изученного материала лекции. Практика конструирования обучающей игры для этапа мотивации на уроке по самостоятельно выбранной теме.
Тема 1.3. Обучающая игра на разных этапах урока	Видеолекция, 1 ч	Достижение предметных результатов с помощью обучающей игры на этапах отработки и закрепления, обобщения, систематизации, применения, диагностики. Особенности планирования каждого из этапов с применением обучающей игры. Механики игр, целесообразные для применения на разных этапах урока. Алгоритм конструирования обучающей игры, направленной на достижение предметных результатов в урочной деятельности.
	Практическое занятие, 1 ч	Систематизация изученного материала лекции. Практика конструирования обучающей игры, направленной на достижение предметных результатов, для разных этапов урока по самостоятельно выбранной теме.

Тема 1.4. Обучающая игра для переключения внимания: зарядка для интеллекта	Видеолекция, 1 ч	Обучающая игра как инструмент смены деятельности на уроке. Особенности применения игр для переключения внимания для разных возрастных категорий обучающихся.
	Практическое занятие, 1 ч	<b>Практическая работа №1.</b> Конструирование обучающей игры, направленной на достижение предметных результатов в урочной деятельности.
<b>Модуль 2.</b> <b>Достижение метапредметных результатов в процессе обучающей игры</b>		
Тема 2.1. Формирование функциональной грамотности в игровом пространстве	Видеолекция, 1 ч	Составляющие функциональной грамотности: читательская грамотность, математическая грамотность, естественно-научная грамотность, финансовая грамотность, креативное мышление, глобальные компетенции. Алгоритм конструирования обучающей игры, направленной на развитие компонентов функциональной грамотности в урочной деятельности.
	Практическое занятие, 1 ч	Систематизация изученного материала лекции. Практика конструирования обучающей игры для развития разных компонентов функциональной грамотности.
Тема 2.2. Обучающие игры для развития эмоционального интеллекта	Видеолекция, 1 ч	Эмоциональный интеллект как метапредметный результат. Развитие эмоционального интеллекта в процессе обучающей игры, роль и место игры в команде. Алгоритм конструирования обучающей игры для развития эмоционального интеллекта в урочной деятельности.
	Практическое занятие, 1 ч	Систематизация изученного материала лекции. Практика конструирования обучающей игры для развития эмоционального интеллекта.
Тема 2.3. Развитие умения работать с информацией в процессе обучающей игры	Видеолекция, 1 ч	Работа с информацией как метапредметный результат. Интерпретация и передача информации, эффективное запоминание и систематизация информации в процессе обучающей игры. Механики игр для наиболее эффективного развития умения работать с информацией. Алгоритм конструирования обучающей игры для развития умения



		работать с информацией в урочной деятельности.
	Практическое занятие, 1 ч	Систематизация изученного материала лекции. Практика конструирования обучающей игры для развития умения работать с информацией.
Тема 2.4. Формирование социальных навыков общения, совместной деятельности в процессе обучающей игры	Видеолекция, 1 ч	Коммуникативные универсальные учебные действия в процессе обучающей игры как метапредметный результат. Командная игра как инструмент формирования социальных навыков общения. Алгоритм организации работы в команде. Алгоритм конструирования обучающей игры для формирования коммуникативных УУД в урочной деятельности.
	Практическое занятие, 2 ч	<b>Практическая работа №2.</b> Конструирование обучающей игры, направленной на достижение метапредметных результатов в урочной деятельности.
<b>Модуль 3.</b>		
<b>Обучающая игра во внеурочной деятельности</b>		
Тема 3.1. Воспитательный потенциал обучающей игры	Видеолекция, 1 ч	Достижение личностных результатов в процессе обучающей игры: гражданское, патриотическое, эстетическое, экологическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия, ценности научного познания. Алгоритм конструирования игры с воспитательным компонентом для внеурочной деятельности.
	Практическое занятие, 1 ч	Систематизация изученного материала лекции. Практика конструирования обучающей игры для реализации воспитательного компонента обучения во внеурочной деятельности.
Тема 3.2. Игровые события в школе	Видеолекция, 1 ч	Игровые события в школе и алгоритм их планирования: Игровая Образовательная Сессия, турнир, фестиваль, марафон, эстафета, игротека. Алгоритм конструирования сценария игрового события во внеурочной деятельности.

	Практическое занятие, 1 ч	Систематизация изученного материала лекции. Планирование игрового события для внеурочной деятельности.
Тема 3.3. Развитие интеллектуальных способностей в процессе обучающей игры	Видеолекция, 1 ч	Составляющие интеллекта: память, мышление, внимание, воображение. Обучающие игры для развития интеллектуальных способностей учащихся, характеристики игрового материала. Алгоритм конструирования обучающей игры на развитие интеллектуальных способностей для внеурочной деятельности.
	Практическое занятие, 2 ч	<b>Практическая работа №3.</b> Конструирование сценария игрового события во внеурочной деятельности.
<b>Итоговая аттестация</b>	<b>По совокупности выполненных практических работ</b>	

### Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

#### 3.1. Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется в форме выполнения практических работ.

**Практическая работа №1.** Конструирование обучающей игры, направленной на достижение предметных результатов в урочной деятельности.

**Содержание:** слушатели конструируют обучающую игру на достижение предметных результатов для применения на конкретном этапе учебного занятия по одной из изученных механик.

#### **Требования к выполнению:**

1. Указан предмет, класс, тема урока;
2. Выбран и указан этап урока, для которого предназначена игра: мотивация, отработка и закрепление, обобщение, систематизация, применение, диагностика, рефлексия;
3. Указана выбранная механика;
4. Указан предметный результат/результаты, на достижение которых направлена игра;
5. Ход игры описан поэтапно;
6. Предложены примеры не менее двух заданий игры;
7. Предложенные задания игры целесообразны выбранному этапу;

#### **Критерии оценивания и оценивание:**

-оценка «зачтено» ставится в том случае, если полностью соблюдены все требования к выполнению практической работы;

-оценка «не зачтено» ставится в том случае, если хотя бы одно из требований частично или полностью не соблюдено.

**Практическая работа №2.** Конструирование обучающей игры, направленной на достижение метапредметных результатов в урочной деятельности.

**Содержание:** слушатели конструируют обучающую игру, направленную на достижение метапредметных результатов и/или компонента функциональной грамотности, по одной из изученных механик.

**Требования к выполнению:**

1. Указан предмет, класс, тема урока;
2. Выбран и указан метапредметный результат и/или компонент функциональной грамотности, на достижение которого направлена игра;
3. Указана выбранная механика;
4. Ход игры описан поэтапно;
5. Предложены примеры не менее двух заданий игры;
6. Предложенные задания игры направлены на развитие указанного слушателем метапредметного результата/компонента функциональной грамотности;

**Критерии оценивания и оценивание:**

-оценка «зачтено» ставится в том случае, если полностью соблюдены все требования к выполнению практической работы;

-оценка «не зачтено» ставится в том случае, если хотя бы одно из требований частично или полностью не соблюдено.

**Практическая работа №3.** Конструирование сценария игрового события во внеурочной деятельности.

**Содержание:** слушатели конструируют сценарий игрового события для внеурочной деятельности, предусматривающий реализацию воспитательного компонента и развитие интеллекта обучающихся. Формат события выбирается самостоятельно среди изученных в модуле.

**Требования к выполнению:**

1. Указан возраст участников и тематика;
2. Указан выбранный формат игрового события: Игровая Образовательная Сессия, турнир, фестиваль, марафон, эстафета, игротека;
3. Поэтапно описан ход события;

4. Сценарий отражает реализацию воспитательного компонента;
5. Сценарий содержит и/или основан на игре, направленной на развитие как минимум двух составляющих интеллекта: внимание, воображение, мышление, память.

#### **Критерии оценивания и оценивание:**

- оценка «зачтено» ставится в том случае, если полностью соблюдены все требования к выполнению практической работы;
- оценка «не зачтено» ставится в том случае, если хотя бы одно из требований частично или полностью не соблюдено.

### **3.2. Итоговая аттестация**

Итоговая аттестация проводится на основании совокупности выполненных практических работ.

#### **Критерии оценивания и оценивание**

- оценка «зачтено» ставится в том случае, если все практические работы выполнены на оценку «зачтено»;
- оценка «не зачтено» ставится в том случае, если хотя бы одна из практических работ оценена на оценку «не зачтено».

## **Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»**

### **4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы**

#### **Нормативные документы (в актуальной редакции)**

#### **Основная литература**

1. Рывкин А. А., Губанов А. Ю., Губанова Т. М.: На пути к новой педагогике: учить работать с невидимым / Рывкин А. А., Губанов А. Ю., Губанова Т. М. — Москва : Просвещение, 2023. — 160 с. : ил. — (Педагогический нон-фикшн). ISBN 978-5-09-110316-8.
2. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5.
3. Теория и методика игры : учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко ; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4.
4. Челноков, А. Ю. Теория игр : учебник и практикум для вузов / А. Ю. Челноков. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00233-1.

5. Шиловская, Н. А. Теория игр : учебник и практикум для вузов / Н. А. Шиловская. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 318 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-8264-0.

6. Авдулова, Т. П. Психология игры : учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05718-8.

7. Щуркова, Н. Е. Педагогика: игровые методики в классном руководстве : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. Е. Щуркова. — 5-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 167 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10887-3.

### **Дополнительная литература**

1. 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. ISBN 978-5-4212-0497-8.

### **Интернет-ресурсы**

1. Новые образовательные игры для школы : методический вебинар / В. А. Курбатов, М. А. Сидунова / URL: <https://uchitel.club/events/novye-obrazovatelnye-igry-dlia-skoly> (дата обращения 10.10.2023). Доступно на : <https://uchitel.club/> : портал методической поддержки;

2. Игротека – новый образовательный тренд : методический вебинар / В. А. Курбатов, М. А. Сидунова, Ю. А. Скурихина / URL: <https://uchitel.club/events/igroteka-novyi-obrazovatelnyi-trend> (дата обращения 10.10.2023). Доступно на : <https://uchitel.club/> : портал методической поддержки;

3. Игровые технологии в изучении географии на примере игры «Я шагаю по стране» : методический вебинар / С. П. Уткин / URL: <https://uchitel.club/events/igrovyie-texnologii-v-izucenii-geografii-na-primere-igry-ia-sagaiu-po-strane> (дата обращения 20.10.2023). Доступно на : <https://uchitel.club/> : портал методической поддержки;

4. Игровая форма обучения как инструмент мотивации : методический вебинар / Г. В. Крюкова, В. А. Курбатов / URL: <https://uchitel.club/events/igrovaia-forma-obuceniia-kak-instrument-motivacii> (дата обращения 19.12.2023). Доступно на : <https://uchitel.club/> : портал методической поддержки.

5. Знания приходят во время игры : методический вебинар / А. М. Динаев / URL: <https://uchitel.club/events/znaniia-prihodiut-vo-vremia-igry> (дата обращения 06.03. 2024). Доступно на : <https://uchitel.club/> : портал методической поддержки.

### **4.2. Материально-технические условия реализации программы**

Обучение слушателей проводится в заочной форме с применением дистанционных образовательных технологий.

Рабочее место преподавателя должно быть оборудовано компьютером, подключенным к информационно-телекоммуникационной сети Интернет. Для реализации программы и проведения текущего контроля в дистанционной форме на образовательной платформе, слушатели должны быть обеспечены следующими материально-техническими ресурсами:

- персональный компьютер или ноутбук;
- доступ к информационно-телекоммуникационной сети интернет;
- звуковоспроизводящие устройства (колонки, наушники);

На компьютере должно быть установлено необходимое лицензионное программное обеспечение:

- браузер Яндекс (для корректной работы платформы);
- текстовый редактор;

Для изучения курса необходимо иметь аккаунт в:

- информационной образовательной среде <https://my.mts-link.ru/>

### **4.3. Кадровые условия реализации программы**

Требования к квалификации:

- Высшее образование по направлению подготовки "Образование и педагогические науки".

- Стаж научно-педагогической работы не менее трех лет, при наличии ученой степени (звания) – без предъявления требований к стажу работы.

- Отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации.