

**Научно-образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт новых технологий»**

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ДПО «ИНТ»

В.В. Крутов

«13» августа 2024 г.



Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

**«Геймификация образовательных процессов, как инструмент повышения
мотивации учащихся и общей эффективности обучения».**

Автор курса: Ю.Н. Аманова

Москва – 2024

Раздел 1. «Характеристика программы»

1.1 Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области повышения мотивации учащихся и общей эффективности обучения посредством применения элементов геймификации образовательных процессов.

1.2 Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенции	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат Код компетенции
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

1.3 Планируемые результаты обучения

№ п/п	Знать – уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
		Код компетенции

1	Знать: современные стратегии и технологии повышения мотивации учащихся и общей эффективности обучения, развития, воспитания, в том числе с особыми образовательными потребностями и способы их применения в профессиональной деятельности; Уметь: применять современные стратегии и технологии повышения мотивации учащихся и общей эффективности обучения, развития, воспитания, в том числе с особыми образовательными потребностями.	ОПК-6
2	Знать: основные инструменты геймификации; Уметь: применять основные инструменты геймификации для организации деятельности обучающихся	
3	Знать: приёмы и методы мотивации, учащихся в процессе геймификации; Уметь: выбирать приёмы и методы мотивации, учащихся в процессе геймификации.	
4	Знать: алгоритм разработки уроков и внеурочной деятельности с элементами геймификации; Уметь: разрабатывать уроки и внеурочную деятельность с элементами геймификации	

1.4. Категория обучающихся: уровень образования – ВО, область профессиональной деятельности – общее образование, дополнительное образование.

1.5 Форма обучения: заочная, реализуется с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

1.6. Режим занятий: доступ к образовательной платформе организации круглосуточно при соблюдении установленных сроков обучения.

1.7. Трудоемкость обучения: 72 академических часа.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Внеаудиторная работа			Трудоемкость	Формы контроля
		Видео лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа		
1.	Современные стратегии и технологии повышения мотивации учащихся и общей эффективности обучения.	6	6	6	18	Самостоятельная работа № 1
2.	Основные инструменты геймификации.	6	6	6	18	Самостоятельная работа № 2
3.	Приёмы и методы мотивации учащихся в процессе геймификации	6	6	6	18	Самостоятельная работа № 3
4.	Алгоритм разработки уроков и внеурочной деятельности с элементами геймификации.	6	6	6	18	Самостоятельная работа № 4
	Итоговая аттестация	-	-	-	-	Зачёт по совокупности выполненных самостоятельных работ №1-4
	Итого:	24	24	24	72	

2.2 Календарный учебный график

Раздел, тема	Объем нагрузки	Учебные недели					
		I	II	III	IV	V	VI
1. Современные стратегии и технологии повышения мотивации учащихся и общей эффективности обучения.	18	3	3	3	3	3	3

2. Основные инструменты геймификации.	18	3	3	3	3	3	3
3. Приёмы и методы мотивации учащихся в процессе геймификации	18	3	3	3	3	3	3
4. Алгоритм разработки уроков и внеурочной деятельности с элементами геймификации.	18	3	3	3	3	3	3
Итого	72	12	12	12	12	12	12

2.3. Рабочая программа

№ п/п		Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
1	Современные стратегии и технологии повышения мотивации учащихся и общей эффективности обучения.	<i>Видео Лекция, 6 часов</i>	Современные стратегии обучения в образовании (дистанционное и смешанное обучение, открытое образование, интерактивные технологии, геймификация и пр.). Соотношение понятий стратегии обучения и технологии обучения. Классификация современных образовательных технологий. Характеристика игровых технологий и их влияние на повышение мотивации учащихся и общей эффективности обучения. Индивидуализация обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями, улучшение вовлеченности (игровые элементы, такие как достижения, бонусы и уровни для стимулирования детей, в том числе с ОВЗ, к достижению поставленных целей и задач). Формы организации совместной деятельности родителей и детей при непосредственном участии педагогических работников для решения задач развития, обучения и

			воспитания детей с ОВЗ. Планирование организации семейных образовательных событий.
		<i>практическое занятие, 6 часов</i>	Педагогическая обучающая онлайн-игра для слушателей курса. Рефлексия.
		<i>Самостоятельная работа, 6 часов</i>	На основе участия в педагогической игре и рефлексии обобщить и классифицировать приёмы мотивации в обучении (можно из собственного опыта работы с пояснением выбора). Самостоятельная работа №1
2	Основные инструменты геймификации.	<i>Видео Лекция, 6 часов</i>	История развития геймификации. Геймификация как подход к обучению (игровые элементы в неигровых процессах). Что НЕ является геймификацией. Отличие игрового обучения от геймификации. <i>(Геймификация не предусматривает вовлечение учеников и участников в создание, дизайн их собственных игр и не использует ранее созданные производимые для коммерческого распространения настольные или видеоигры. Ее максимально часто путают с игрофикацией).</i> Геймификация образовательных процессов, как инструмент повышения мотивации учащихся и общей эффективности обучения. Обзор основных инструментов геймификации. Элементы геймификации, применимые в образовательном процессе. Идеи геймификации в образовании. Отличие игры и геймификации.
		<i>практическое занятие, 6 часов</i>	Знакомство с профессией Геймификатор (специалист, который с помощью игровых механик превращает обучение в увлекательные квесты, а рабочие задачи — в соревнования с наградами, повышая уровень вовлечённости и продуктивности участников, мотивирует их и помогает

			<p>лучше усваивать информацию. Элементы геймификации: 1. Бейджи и достижения: 2. Уровни: 3. Бонусы и награды: 4. Лидерские доски: 5. Миссии и квесты: 6. Прогрессивная система обратной связи: 7. Персонализация: 8. Соревнования и кооперация: 9. Интерактивность: Взаимодействие участников с игровым контентом и другими участниками. 10. История и повествование: Создание увлекательной истории или сюжета, который мотивирует участников продолжать участие. Комбинирование и адаптирование в зависимости от конкретных целей и аудитории геймификации. Поиск в сети Интернет примеров использования геймификации в обучении сотрудников, персонала; анализ и выбор элементов, подходящих для образования. Фиксация удачных примеров в виде активных ссылок.</p>
		<p><i>Самостоятельная работа, 6 часов</i></p>	<p>Разработать сценарий образовательного квеста с использованием элементов геймификации с обоснованием выбора того или иного элемента Самостоятельная работа №2</p>
<p>3</p>	<p>Приёмы и методы мотивации учащихся в процессе геймификации</p>	<p><i>Видео Лекция, 6 часов</i></p>	<p>Детерминация (влияние на поведение человека внешних сил) и самодетерминация (способность самостоятельного выбора направления саморазвития). Основы теории самодетерминации и её использование в геймификации. Мотивация учащихся в процессе геймификации. Обзор приёмов и методов мотивации учащихся, в том числе с применением элементов геймификации. Развитие социальных навыков и коммуникации через элементы сотрудничества и</p>

			<p>соревнования. Повышение самодисциплины. Система наград и поощрений для развития самоконтроля и управления своим поведением. Семейные ценности. Взаимодействие с семьями: привлечение родителей к разработке интересных совместных образовательных событий.</p>
		<i>практическое занятие,, 6 часов</i>	<p>Анализ приемов и методов мотивации учащихся в процессе геймификации. Поиск в сети Интернет примеров применения приёмов и методов мотивации в образовательном процессе. Фиксация удачных примеров в виде активных ссылок.</p>
		<i>Самостоятельная работа, 6 часов</i>	<p>Разработать план проведения семейного образовательного события/мероприятия с применением элементов геймификации в качестве приёмов и методов мотивации в обучении детей, в том числе с особыми образовательными потребностями с обоснованием выбора того или иного приёма Самостоятельная работа №3</p>
4	Алгоритм разработки уроков и внеурочной деятельности с элементами геймификации	<i>Видео Лекция, 6 часов</i>	<p>Принципы создания безопасной и эффективной образовательной среды, в том числе цифровой, с применением инструментов и педагогических приёмов, соответствующих психологическим особенностям современных школьников. Превращение учебного процесса в увлекательное приключение: как использовать элементы игр для мотивации учащихся. От пассивных слушателей к активным участникам: преимущества внедрения игровых механик в учебный процесс.</p>
		<i>практическое занятие, 6 часов</i>	<p>Создание группы разработчиков. Распределение ролей. Тестирование цифровых ресурсов для разработки образовательных продуктов с элементами геймификации; изучение правил цифровой безопасности и</p>

			поведения в сети Интернет. Алгоритм разработки уроков и внеурочной деятельности с элементами геймификации по конкретному предмету или внеурочному мероприятию, в том числе учитывая особенности и темп обучения детей с ОВЗ
		<i>Самостоятельная работа, 6 часов</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Разработать конспект урока по любому предмету с элементами игровых технологий, направленных на повышение мотивации. Подготовить пояснительную записку к конспекту с обоснованием выбора той или иной технологии. • Разработать конспект внеурочной деятельности с элементами геймификации, направленных на повышение мотивации. Подготовить пояснительную записку к конспекту с обоснованием выбора того или иного элемента. <p>Самостоятельная работа №3</p>
	Итоговая аттестация		Зачёт по совокупности выполненных самостоятельных работ №1-4

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

3.1. текущий контроль

Текущий контроль осуществляется в процессе выполнения самостоятельных работ №№ 1-4, которые слушатели загружают в личный кабинет в установленные сроки согласно требованиям.

Текстовые документы оформляются по общим правилам ГОСТ 2.105-95.

Документы, содержащие текст, разбитый на графы (спецификации, ведомости, таблицы и т. п.), выполняются по ГОСТ 2.106-96.

Презентация (не менее 5 не более 7 слайдов) с лаконичным дизайном. Каждый слайд имеет заголовок. Содержательная часть дополняет презентацию и оформляется в виде текста.

Те ма №	Формы контрол я	Содержание задания	Требования к выполнению. Критерии оценивания.
1	Самостоят ельная работа № 1	На основе участия в педагогической игре и рефлексии обобщить и классифицировать приёмы мотивации в обучении (можно из собственного опыта работы с пояснением выбора).	Требования: Текстовый документ либо презентация Загрузка в личный кабинет слушателя в установленные сроки. Критерии оценивания: работа выполнена в установленные сроки и соответствует заданным условиям. Оценивание: зачет/незачет
2	Самостоят ельная работа № 2	Разработать сценарий образовательного квеста с использованием элементов геймификации с обоснованием выбора того или иного элемента.	Требования: Текстовый документ либо презентация. Загрузка в личный кабинет слушателя в установленные сроки. Критерии оценивания: работа выполнена в установленные сроки и соответствует заданным условиям. Оценивание: зачет/незачет

3	Самостоятельная работа № 3	Разработать план проведения семейного образовательного события/мероприятия с применением элементов геймификации в качестве приёмов и методов мотивации в обучении детей, в том числе с особыми образовательными потребностями с обоснованием выбора того или иного приёма.	Требования: Текстовый документ либо презентация. Загрузка в личный кабинет слушателя в установленные сроки. Критерии оценивания: работа выполнена в установленные сроки и соответствует заданным условиям. Оценивание: зачет/незачет
4	Самостоятельная работа № 4	<ul style="list-style-type: none"> • Разработать конспект урока по любому предмету с элементами игровых технологий, направленных на повышение мотивации. Подготовить пояснительную записку к конспекту с обоснованием выбора той или иной технологии. • Разработать конспект внеурочной деятельности с элементами геймификации, направленных на повышение мотивации. Подготовить пояснительную записку к конспекту с обоснованием выбора того или иного элемента. 	Требования: план-конспект составляется в свободной, удобной для использования в дальнейшей работе слушателя форме (текст, таблица). Загрузка в личный кабинет слушателя в установленные сроки. Критерии оценивания: работа выполнена в установленные сроки и соответствует заданным условиям. Оценивание: зачет/незачет

3.2. Итоговая аттестация

Форма проведения итоговой аттестации – зачет по совокупности текущего контроля (выполнение заданий самостоятельных работ №№ 1-4).

Оценивание: зачет/незачет.

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1 Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы.

Нормативно-правовые акты и документы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 04.08.24г.)

2. Федеральный закон от 24 сентября 2022 г. № 371-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и статью 1 Федерального закона «Об обязательных требованиях в Российской Федерации» http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_427331/ (дата обращения: 04.08.24г)
3. Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030» <http://www.kremlin.ru/acts/bank/45726> (дата обращения: 04.08.24 г.)
4. Приказ Минтруда России от 18.10.2013 № 544н «Об утверждении профессионального стандарта Педагог (воспитатель, учитель)». <https://base.garant.ru/70535556/> (дата обращения: 04.08.24г.)
5. Об утверждении санитарных правил СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»: Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 <https://base.garant.ru/75093644/> (дата обращения: 04.08.24 г.)
6. Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»: Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 28 <https://base.garant.ru/400274954/> (дата обращения: 04.08.24 г.)

Основная литература

1. Марианна Лукашенко, Антонина Сидельникова «ЕГЭ без истерик: Как спокойно подготовиться к любому экзамену», Издательство: Альпина Паблишер; 2022 г.
2. Николай Ягодкин “Энциклопедия детской мотивации” Издательство: Бомбора, 2022 г.
3. Татьяна Медведева “Хочу учиться! Вызываем интерес к учебе по методу STEAM” Альпина Паблишер; 2022 г.
4. Юлия Гиппенрейтер “Общаться с ребенком. Как?» Издательство: АСТ, 2022г.

Дополнительная литература

1. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. №6-2. С. 314-317.
2. Вербх К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
3. Маркус Уикс «Используй психологию! Наука, которая помогает в жизни». Издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2018 г.
4. 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.
5. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. М.: Издательство «Эгвес», 2006.
6. Новиков А.М. Методология учебной деятельности. М.: Эгвес, 2005.

7. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М., Педагогика, 1978

Интернет-ресурсы

1. Геймификация: как игровой подход помогает в обучении и на работе. Подробнее на РБК:
<https://trends.rbc.ru/trends/education/605c6f2f9a79473a61646994> (дата обращения 31.07.24)
2. Учимся, играя: что такое геймификация в образовании.
<https://www.ismart.org/library/uchimsya-igraya-chto-takoe-geymifikatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения 31.07.24)
3. «Геймифицируй это»: как превратить урок в игру
<https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool> (дата обращения 31.07.24)
4. Как применять геймификацию в онлайн-образовании
<https://www.calltouch.ru/blog/kak-primenyat-gejmifikacziyu-v-onlajn-obrazovanii/> (дата обращения 31.07.24)

4.2. Материально-технические условия реализации программы

В учебном процессе используется компьютерное и мультимедийное оборудование с типовым программным обеспечением. В ходе рассмотрения каждой темы используются презентации с наглядными материалами, поясняющими содержание занятий. Материалы размещаются в ИОС (информационно-образовательной среде) образовательной организации ИНТ-классы, и соответствуют требованиям Федерального закона «О персональных данных» от 27.07.2006 N 152-ФЗ.

4.3 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 ИНТ-классы, которые позволяют слушателям самостоятельно осваивать содержание программы. В процессе реализации программы используются лекции с элементами дискуссии, практикумы, проектно-практические работы, методы и приемы геймификации.

4.4. Кадровые условия реализации программы

Преподаватель курса должен иметь высшее психолого-педагогическое образование и опыт педагогической деятельности от 3 лет.