

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

Программа

дополнительного образования (повышения квалификации)

Игропедагогика или Игры, в которые играют люди

Автор:

Дружинина Любовь Михайловна
магистр филологии, учитель русского языка и литературы

**Москва
2020**

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. **Цель реализации программы:** знакомство слушателей с возможностями использования игр и игровых технологий в образовательной практике.

1.2. **Планируемые результаты обучения.**

Модуль «Игропедагогика или Игры, в которые играют люди» направлен на формирование следующих компетенций: УК-3 Способен организовать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

В результате изучения модуля обучающиеся должны:

знать: виды игр и принципы их использования в образовательной практике;

уметь: применять разнообразные виды игр в образовательной практике.

1.3. **Категория обучающихся:** педагоги начального, основного и среднего общего образования (для направления подготовки – «Педагогическое образование»)

1.4. **Форма обучения:** заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

1.5. **Срок освоения программы:** 6 ч.

Режим занятий – 6 ч. в неделю.

Раздел 2. Содержание программы.

2.1. **Учебно-тематический план программы направления дополнительного образования.**

№	Наименование тем	Всего (час.)	Виды учебных работ		Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	
Тема 1.	Игропедагогика или Игры, в которые играют люди	4	-	4	Онлайн тестирование
	Итоговый контроль (зачет)	2	-	-	Зачет
	ВСЕГО	6			

2.3. Учебная программа

Темы	Содержание	Виды учебных работ
Тема 1. Игропедагогика или Игры, в которые играют люди	Чем геймификация отличается от игротехники. Возможно ли организовать игру на всю школу и каким образом? Как можно использовать игры на разных этапах урока? Что такое kahoot, Menti, quizizz и как с ними подружиться?	Практические занятия, 4 ч.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

В процессе обучения осуществляется итоговой контроль. Итоговый контроль предназначен для определения степени достижения учебных целей по образовательной программе и осуществляется в форме онлайн-тестирования.

Результаты контроля успеваемости обучающихся по программе определяются оценками: «зачтено», «не зачтено».

«Зачтено» ставится за правильный и полный ответ, «не зачтено» ставится за неправильный и/или неполный ответ.

Оценка	Показатель верно решенных контрольных заданий
Зачтено	Более 70%
Не зачтено	Менее 69%

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы.

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение

1. Игровые технологии в гражданских приложениях и образовании. Режим доступа: <https://te-st.ru/2012/11/12/gamification-edu-ngo/>
2. Игровые технологии в образовании. Режим доступа: <https://te-st.ru/2015/02/02/meetup-gamifacation-report/>
3. Геймификация в образовании: обзор. Режим доступа: <http://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/>
4. Геймификация в образовании: 10 игровых механик HTML ACADEMY, которые вы успешно можете использовать. Режим доступа: <https://te-st.ru/2014/06/02/html-academy-gamification/>

4.2. Материально-технические условия реализации программы.

- техническое обеспечение: ПК, локальная сеть, выход в Интернет;
- программное обеспечение: операционная система Microsoft Windows 7, пакет программ Microsoft Office 2010, браузер Google Chrome или Mozilla Firefox.

Программа утверждена на заседании Педагогического Совета ОУ «Педагогический университет «Первое сентября» от «10» февраля 2020 г., протокол № 2.

Президент Образовательного
учреждения Фонда
«Педагогический университет
«Первое сентября»»



Соловейчик А.С.