

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

«УТВЕРЖДАЮ»
Президент Образовательного
учреждения Фонд
«Педагогический университет
“Первое сентября”»


Соловьев А.С.



Программа
дополнительного образования

Использование геймификации в образовательном процессе современной школы

Авторы:
Прутченков Александр Сергеевич
главный технолог «Педагогического конструкторского бюро»;
доктор педагогических наук; профессор;
Прутченкова Светлана Александровна
руководитель «Педагогического конструкторского бюро»,
генеральный директор компании NewTutor

Москва
2020

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ.

1.1. Цель реализации программы: знакомство педагогов с использованием геймификации в образовательном процессе современной школы

№	Компетенция	Направление подготовки <u>44.03.01 Педагогическое образование</u> (уровень бакалавриата) Код компетенции
1.	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

1.2. Планируемые результаты обучения

Знать – уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата)
	Квалификация Педагог начального и основного общего образования
	Код компетенции
Знать: современные подходы к использованию геймификации в образовательном процессе; Уметь: использовать приемы и методы геймификации в образовательном процессе современной школы	ОПК-8
Знать: принципы проектирования сценариев занятий с использованием приемов геймификации в образовательном процессе современной школы Уметь: проектировать сценарии занятий с использованием приемов геймификации в образовательном процессе современной школы.	ОПК-8

1.3. Категория обучающихся: уровень образования СО, ВО, направление подготовки – «Педагогическое образование»; область профессиональной деятельности – начальное, основное и среднее общее образование.

1.4. Программа реализуется 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 профессионального образования (повышения квалификации).

№	Наименование тем	Всего (час.)	Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы		Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	

Тема 1.	Использование геймификации в образовательном процессе современной школы	5	2	3	Практическое задание 1.
	Итоговая аттестация	1		Зачет на основании результатов онлайн тестирования	
ВСЕГО		6	2	3	1

2.3. Учебная программа

Темы	Содержание	Виды учебных работ
Использование геймификации в образовательном процессе современной школы	Что такое геймификация? Чем она отличается от хорошо известной игровой технологии? Как различные способы геймификации могут помочь педагогической деятельности?	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие, 3ч.
Итоговая аттестация	Зачет на основании результатов итогового тестирования.	Зачет, 1 ч.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Формы текущего контроля: выполнение практических заданий, онлайн тестирование по темам образовательной программы.

Текущий контроль включает в себя выполнение практических заданий и онлайн тестирование по темам образовательной программы.

Требования к практическим занятиям.

Выполнение практических заданий оценивается положительно при условии их выполнения на основе заданных алгоритмов и использования рабочих учебных материалов, которые были предложены обучающимся.

Ответы на практические задания оформляются в печатном виде: шрифт: Times New Roman, размер шрифта – 12 pt, положение на странице – по ширине текста, отступы с каждой стороны страницы – 2 см., междустрочный интервал – 1,15 pt.

Все учебные материалы размещаются на странице курса на сайте Университета. Слушатель получает результат проверки работ на странице курса в разделе «Обучение».

Взаимодействие слушателей с администрацией и преподавателями Университета осуществляется через Личный кабинет. Здесь можно задать вопросы и узнать результаты оценивания выполнения практических заданий.

Примеры тестовых вопросов.

1. Игра, в которой участники используют игровое поле, называется:

- настольной
- ролевой
- квест

2. Основная особенность онлайн-игры в том, что в ней участники:

- не видят друг друга
- взаимодействуют при помощи специальной платформы
- могут играть в одиночку

3. Основное отличие геймификации от игры в том, что участники:
 - могут в любое время вернуться к обычной деятельности
 - получают реальные призы и бонусы
 - не придерживаются строгих правил
4. При использовании геймификации обратная связь является:
 - обязательной
 - желательной
 - оценивающей
5. Социальное развлечение – это удовольствие от:
 - взаимодействия с другими, даже если это соперники
 - получения новых впечатлений от происходящих событий
 - преодоления встречающихся препятствий
6. Геймификация — это когда:
 - игровые правила используют для достижения реальных целей
 - участники мотивируются ведущими игрового взаимодействия
 - не существует строгих регламентов выявления победителей
7. Геймификация возможна только в том случае, когда:
 - участники добровольно принимают предложенные правила взаимодействия
 - есть ограничения во времени до окончания игрового взаимодействия
 - есть ограничения в количестве участников
8. Геймификация эффективна только в процессе:
 - обучения
 - воспитания и социализации
 - образования
9. Квест – это:
 - приключенческая игра, один из жанров компьютерных игр
 - интерактивная история с главным героем, управляемым игроком
 - механика геймификации
10. Геймификация влияет на психологический климат в классе:
 - ухудшает его
 - улучшает его
 - все зависит от контекста

Критерии оценивания результатов тестирования.

Для успешной сдачи тестирования необходимо набрать не менее 66 % по каждому тесту. Если по одному из них тестируемый получил менее 66 %, он имеет право еще раз пройти повторное тестирование по данному тесту.

Итоговая аттестация осуществляется, в том числе на основании совокупности работ, выполненных на положительную оценку и результатов тестирований.

Оценка: зачтено/ не зачтено.

Обучающийся считается аттестованным, если: оценка за выполнение практических заданий – зачтено; результат итогового тестирования – 66 и более % выполнения заданий.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы.

4.1. 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.