

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

«УТВЕРЖДАЮ»
Президент Образовательного
учреждения Фонд
«Педагогический университет
“Первое сентября”»
Соловейчик А.С.



Программа

дополнительного профессионального образования
(повышения квалификации)

Эдьютеймент и геймификация:
игровые технологии и сервисы в урочной и во внеурочной деятельности

Автор:
Кузьмина Маргарита Витальевна
кандидат педагогических наук,
доцент отдела цифровых образовательных технологий и
информационной политики Института развития
образования Кировской области

Москва
2022

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ.

Основная цель: совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области применения игровых форм и сервисов для геймификации в урочной и во внеурочной деятельности.

№	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

1.1. Планируемые результаты обучения

Знать – уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата) Квалификация Педагог начального и основного общего образования Код компетенции
Знать: сервисы, приложения, интерактивные ресурсы для включения геймификации в образовательный процесс; основные приемы игрофикации; особенности применения игровых технологий в урочной деятельности и во внеурочной деятельности. Уметь: включать элементы геймификации в образовательный процесс; создавать актуальный интерактивный материал.	ОПК-8

1.2. Категория обучающихся: уровень образования ВО, направление подготовки – «Педагогическое образование».

1.3. Программа реализуется с применением дистанционных образовательных технологий.

1.4. Срок освоения программы: 16 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		Самостоятельная работа	Формы контроля
			Лекции	Практические занятия		
1	Тема 1. От цифровой трансформации к геймификации	4	1	2	1	Практическое задание 1
2	Тема 2. Геймификация шаг за шагом	3	1	1	1	Практическое задание 2
3	Тема 3. Игровые технологии и сервисы в урочной деятельности	4	1	2	1	Практическое задание 3
4	Тема 4. Игровые технологии и сервисы во внеурочной деятельности	4	1	2	1	Практическое задание 4
5	Онлайн-тестирование по темам 1-4	1				Онлайн-тестирование
ВСЕГО		16	4	7	4	
Итоговая аттестация		Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку практических работ и онлайн тестирования				

2.2. Учебная программа

Темы	Виды учебных работ	Содержание
Тема 1. От цифровой трансформации к геймификации	Лекция, 1 ч.	Цифровая трансформация образования. Нормативно-правовая база. Цели и задачи цифровой трансформации. Содержательные, технические, программные решения. Эдьютеймент и геймификация. Популярные сервисы: WordWall, Rebus1, Квестодел, Puzzlecup, eTreniki, Learnis, Mentimeter, LearningApps, Classcraft, H5P, Myquiz, Quizizz, Proprofs, Jigsawplanet, Biteable, Tinytap, Scrumblr, Flippity, Pixton, Qizdom, Jeopardylabs, Plickers.
	Самостоятельная работа, 1 ч.	<i>Посмотрите еще раз презентацию к видео-уроку и ответьте самостоятельно на вопросы:</i> 1. Что подразумевается под цифровой трансформацией образования? 2. Что такое эдьютеймент? 3. Какие сервисы для геймификации привлекли Ваше внимание?
	Практическое занятие, 1 ч.	Выберите два-три сервиса из урока и попробуйте их функционал. Подумайте, как Вы можете применить этот сервис в Вашей профессиональной деятельности.
Тема 2. Геймификация шаг за шагом	Лекция, 1 ч.	Геймификация. Этапы работы геймифицированной системы. Принципы геймификации. Геймификация в школе. Сервисы для геймификации.

	Самостоятельная работа, 1 ч.	<i>Просмотрите еще раз презентацию к видео-уроку и ответьте самостоятельно на вопросы:</i> 1. Что такое геймификация? 2. Как создание и включение геймификации в образовательный процесс повышает мотивацию школьников к обучению и повышает качество образования? 3. Каким основным принципам придерживается геймификация?
	Практическое занятие, 1 ч.	Подумайте, какие игровые элементы Вы могли бы использовать на своих уроках (баллы, лидерборд, уровни и тд.)? Выберите сервисы, которые Вам в этом помогут.
Тема 3. Игровые технологии и сервисы в урочной деятельности	Лекция, 1 ч.	Игровые технологии. Игровая деятельность: функции, цели, структура. Реализация игровых приемов. Эффективность игровых методов. Классификация игр в учебном процессе. Применение игровых технологий. «Обучающая игра». Метапредметные результаты. Универсальные учебные действия. Игровые сервисы в урочной деятельности. Примеры сервисов.
	Самостоятельная работа, 1 ч.	<i>Просмотрите еще раз презентацию к видео-уроку и ответьте самостоятельно на вопросы:</i> 1. В каких случаях игровые технологии могут использоваться на уроках? 2. Какие функции выполняет игровая деятельность? Чем обусловлена эффективность игровых методов? 3. Какие метапредметные результаты формируются с применением игровых технологий?
	Практическое занятие, 2 ч.	Выберите игровые элементы, которые Вы можете использовать в Вашей урочной деятельности. Апробируйте их в классе и проанализируйте полученные результаты.
Тема 4. Игровые технологии и сервисы во внеурочной деятельности	Лекция, 1 ч.	Игровые технологии во внеурочной деятельности. Виртуальный летний лагерь для педагогов. Педагогический марафон «Современная школа: технологии и мастерство». Основные цели использования игрофикации. Обязательные элементы игры. Основные приемы. Примеры мероприятий. Эффективность игровых методов.
	Самостоятельная работа, 1 ч.	<i>Просмотрите еще раз презентацию к видео-уроку и ответьте самостоятельно на вопросы:</i> 1. Какие есть преимущества использования игровых технологий во внеурочной деятельности? 2. Какие есть игры и марафоны для педагогов? 3. Какие игры можно проводить вне урока?
	Практическое занятие, 2 ч.	Пройдите самостоятельно одну из предложенных игр для педагогов и подумайте, как Вы можете адаптировать ее для Вашей педагогической деятельности.
Итоговая аттестация	Зачет, 1 ч.	Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку работ и результатов итогового тестирования.

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. Что подразумевается под эдьютейментом?
 - Обучение в формате развлечений
 - Процесс внедрения игровых подходов для неигровых процессов
 - Естественная реакция на изменения внешних факторов
2. Как можно еще назвать эдьютеймент?
 - Игрофикация
 - Игровое обучение
 - Игровая технология
3. Что предлагает сервис eTreniki?
 - Онлайн-конструктор учебных тренажеров
 - Генератор ребусов и квестов
 - Сервис для создания опросов и голосования
4. Что такое Plickers и как его использовать учителю в классе?
 - Это ролевая онлайн-игра, которая позволяет ученикам зарабатывать баллы
 - Это удобное приложение для молниеносной оценки знаний студентов прямо на уроке
 - Фабрика кроссвордов
5. Какие элементы геймификации можно использовать в обучении?
 - Очки
 - Бейджи
 - Уровни
 - Награды
 - Все ответы правильные
6. Что такое лидерборд?
 - Общий рейтинг самых активных пользователей
 - Электронная доска
 - Балансир
7. Как называется с недавнего времени сервис Learnis?
 - Joyteka
 - Квестодел
 - LearningApps

8. Какое условие необходимо соблюдать при использовании игровых технологий на уроках?
- Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока
 - Доступность для учащихся данного возраста
 - Умеренность в использовании игр на уроках
 - Все ответы правильные
9. Что характерно для „обучающих“ игр?
- Они должны содержать как можно больше информации
 - Они должны расширять мышление детей и поощрять инициативу
 - Такие игры не приветствуют самостоятельность и являются строго регламентированными
10. Какие УУД формируются с применением на уроках игровых технологий?
- Коммуникативные
 - Познавательные
 - Личностные
 - Регулятивные
 - Все ответы правильные
11. Выберите сервисы для создания опросов и онлайн-викторин:
- Learningapps
 - Jigsawplanet
 - Proprofs
 - Quizizz
 - Plickers
 - Biteable
12. Что представляет собой деловая игра?
- Набор активных мероприятий, направленных на сплочение коллектива и формирование навыков решения общих задач в команде
 - Метод обучения сотрудников, при котором они «играют в работу», моделируя реальные производственные ситуации
 - Одна из технологий альтернативного урегулирования споров
13. Чем отличается педагогическая игра?
- Четко поставленной целью
 - Участием педагогов
 - Проведением игры во время урока
 - Все ответы правильные
14. Что такое аватар?
- Сервис для создания веб-игр
 - Графическое представление пользователя, «картинка пользователя»
 - Один из популярных растровых графических форматов, применяемый для хранения фотографий и подобных им изображений
15. Что является основным приемом игрофикации?
- Привлекательная легенда
 - Выполнение заданий на время
 - Соревновательный характер
 - Все ответы правильные

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. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.

1. Алексеева А.З., Соломонова Г.С., Аетдинова Р.Р. Геймификация в образовании. Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. Серия «Педагогика. Психология. Философия». 2021;(4):5-10
2. Замятина, О. М. Формирование и оценка компетенций обучающихся путем геймификации образовательного процесса / О.М. Замятина, Ж.С. Абдыкерв // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 15. – С. 26–30. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/95147.htm>
3. Емельянова, Т.В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015
4. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова. – Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). – 2015. – No 9 (162)
5. Горбачева, Е. В. Эдьютейнмент – он повсюду, или современное подрастающее поколение нужно учить по-другому / Е. В. Горбачева. – Молодой ученый. – 2020. – No 1 (291). – С. 130-132. – URL: <https://moluch.ru/archive/291/66070/> (дата обращения: 16.12.2021)
6. Дьяконова, О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике / О. О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. – 2016. – No 6. – URL: http://vuzlit.ru/423499/razvitie_veke_delovye_igry_edyuteument
7. Железнякова, О. М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке / О. М. Железнякова, О. О. Дьяконова // Alma Mater. – 2013. – No 2. – С. 67–70

Интернет-источники:

1. <https://znanio.ru/media/seminar-praktikum-ispolzovanie-igrovyyh-tehnologij-v-urochnoj-i-vneurochnoj-deyatelnosti-2551976>
1. <https://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2014/08/06/sovremennye-obrazovatelnye-tehnologii-igrovaya>
2. <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-igrovye-tehnologii-v-urochnoj-i-vneurochnoj-deyatelnosti-uchashihsya-6262314.html>
3. <https://spravochnik.ru/pedagogika/igrovye-tehnologii-v-obrazovatelnom-processe>
4. <https://multiurok.ru/files/ispolzovanie-igrovyykh-tehnologij-v-urochnoi-i-vne.html>
5. <https://zachnik.com/spravochnik/pedagogika/teoriya-obucheniya/igrovye-tehnologii-obucheniya>
6. https://dep_fizvos.pnzgu.ru/files/dep_fizvos.pnzgu.ru/word/2016_god/igrovye_tehnologii.pdf
7. <https://solncesvet.ru/blog/baza-znaniy/igrovye-tehnologii-v-obuchanii/#1>
8. <https://solncesvet.ru/blog/baza-znaniy/igrovye-tehnologii-v-obuchanii>
9. <https://innostud.am/application/library/23dbe287.pdf>
10. <https://studfile.net/preview/2548381/page:40>
11. http://knab.iro.yar.ru/?page_id=54
12. <https://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-10498>

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*.