

## ОПИСАНИЕ

### дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Геймификация на уроках в начальной школе в условиях цифровой среды обучения»

#### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

##### Цель реализации программы

Цель реализации программы ориентирована на формирование и совершенствование компетенций педагогов в области игрового обучения и умения применять его в профессиональной деятельности. Изменение и преобразование профессиональных компетенций необходимо для осуществления профессиональной деятельности, выраженных в задачах программы:

планирование и проведение мероприятий по достижению результатов обучения и развитию цифровых компетенций посредством применения современных методов, приемов и средств обучения, в том числе образовательной платформы Учи.ру;

создание привлекательной «упаковки» для образовательного процесса с целью повышения учебной мотивации и вовлеченности обучающихся в процесс обучения;

использование нестандартных форм взаимодействия со всеми участниками образовательного процесса, в том числе с родителями обучающихся.

В процессе освоения программы слушатель формирует и совершенствует следующие универсальные компетенции:

- разработка и реализация проекта внедрения геймификации в образовательный процесс с применением информационных технологий;
- коммуникация со всеми участниками образовательного процесса;
- безопасность жизнедеятельности при работе с цифровыми технологиями и ресурсами интернета;
- самоорганизация и реализация собственной траектории изучения материалов курса.

##### Планируемые результаты обучения

В ходе реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации слушатель в соответствии с квалификационными характеристиками должностей работников образования (приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 года N 761н «Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих») и профессиональным стандартом "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)", утвержденным приказом Минтруда России от 18.10.2013 № 544н совершенствует следующие профессиональные компетенции (способности):

Перечень профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения	
В соответствии с ЕКС <sup>1</sup>	В соответствии с профстандартом <sup>2</sup>
осуществлять обучение и воспитание обучающихся с учетом их психолого-физиологических особенностей и специфики преподаваемого предмета; использовать разнообразные формы, приемы, методы и средства обучения, в том числе по индивидуальным учебным планам, ускоренным курсам в рамках федеральных государственных образовательных стандартов, <b>современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы;</b> обоснованно выбирать программы и учебно-методическое обеспечение, включая цифровые образовательные ресурсы.	разработка и реализация программ учебных дисциплин в рамках основной общеобразовательной программы; планирование и проведение учебных занятий; формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее - ИКТ) применять современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы владеть ИКТ-компетентностями

<sup>1</sup> приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 года N 761н «Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих»

<sup>2</sup> приказ Минтруда России от 18.10.2013 № 544н «Об утверждении профессионального стандарта Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»

№ п/п	Планируемые результаты обучения
Знать:	
1	Основные механики и модели геймификации, способы их интеграции в образовательный процесс
2	Интерактивные формы взаимодействия с участниками образовательного процесса
3	Современные методы, приемы и средства достижения образовательных результатов
Уметь:	
1	Использовать продукты и сервисы Учи.ру для организации образовательного процесса и достижения предметных и метапредметных результатов
1	Навыками конструирования урока на основе геймификации с применением цифровых образовательных продуктов и сервисов
2	Навыками организации эффективного взаимодействия участников образовательного процесса для достижения образовательных и воспитательных результатов

### **Категория слушателей, сроки и трудоемкость обучения**

**Категория слушателей:** уровень образования — высшее образование, направления подготовки — «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)».

**Срок освоения программы, режим занятий:** 4 недели (36 часов).

**Форма обучения:** заочная

Применение дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.