

УТВЕРЖДАЮ

_____/И. А. Паршин/
от «19» августа 2021 г.

Дополнительное образование

Дополнительное профессиональное образование

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации
«Геймификация на уроках в начальной школе в условиях цифровой среды обучения»**

Категория слушателей: лица, имеющие или получающие среднее профессиональное или высшее образование; направление подготовки — Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель).

Форма обучения: заочная;
При реализации программы применяются дистанционные образовательные технологии и электронное обучение

Трудоемкость программы: 36 часов (4 недели)

Общий объем курса, час	Лекций, час	Практических занятий, час	Самостоятельная работа, час	Формы промежуточной и итоговой аттестации
36	9	18	9	Зачет

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. 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.

1.2. 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 ¹	В соответствии с профстандартом ²
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, современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы; 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

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

² 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

Программа определяет:

- основные механики и модели геймификации, этапы внедрения геймификации в образовательный процесс;
- требования к результатам реализации основной образовательной программы начального общего образования, портрет выпускника начальной школы;
- приемы развития смыслового чтения на уроках русского языка, литературного чтения, математики и окружающего мира;
- этапы и приемы формирования благоприятного психологического климата в ученическом и родительском коллективе;
- психологические особенности младших школьников (особенности развития эмоций, мышления, коммуникации);
- средства развития эмоционального интеллекта, в том числе геймификацию и платформу Учи.ру;
- понятие game-based learning, примеры и результаты его использования;
- возможности применения курсов и сервисов Учи.ру для формирования у обучающихся учебной деятельности, развития мышления, коммуникативных умений, эмоционального интеллекта и смыслового чтения.

Изучение программы способствует:

- применять основные модели и инструменты геймификации для достижения образовательных результатов;
- создавать атмосферу сотрудничества и сотворчества в ученическом коллективе;
- применять разные формы взаимодействия в ученическом и родительском коллективах;
- организовывать эффективную коммуникацию с обучающимися, в том числе при помощи регулярной обратной связи;
- отбирать методы, приемы и средства обучения для развития смыслового чтения и эмоционального интеллекта;
- интегрировать game-based learning в образовательный процесс при помощи Учи.ру и Kahoot!;
- выбирать и использовать продукты и сервисы Учи.ру для организации образовательного процесса.

1.3. 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.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план программы повышения квалификации «Геймификация на уроках в начальной школе в условиях цифровой среды обучения»

№ п/п	Наименование разделов (модулей)	Общая трудоемкость, акад. час		Всего часов	Дистанционные занятия		Сам. раб.	Формы промежуточной и итоговой аттестации
		час	з. е.		лекции	практ. зан., сем., лаб. раб.		
1	Модуль 1. Геймификация образовательного процесса	5,5		5,5	1,5	2	2	Зачет
2	Модуль 2. Предметно-содержательный блок про ФГОС НОО	4,5		4,5	1,5	1	2	Зачет
3	Модуль 3. Универсальность текстов в начальной школе: приемы работы	6,5		6,5	1,5	3	2	Зачет
4	Модуль 4. Социализация и коммуникация	4		4	2	1	1	Зачет
5	Модуль 5. Психовозрастные особенности личности ученика начальных классов	6,5		6,5	1,5	4	1	Зачет
6	Модуль 6. Game-based learning: следующий этап развития геймификации	3		3	1	1	1	Зачет
5	Модуль 7. Контрольный модуль (Итоговая аттестация)	6		6		6		Зачет
	Итого	36	1 з. е.	36	9	18	9	

Учебно-тематический план программы повышения квалификации «Геймификация на уроках в начальной школе в условиях цифровой среды обучения»

№ п/п	Разделы (модули), темы	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу слушателей и трудоемкость (в часах)				Формы промежуточной и итоговой аттестации
		Всего	Лекции и	Практические	Самостоятельная работа	

1	Модуль 1. Геймификация образовательного процесса	5,5	1,5	2	2	Зачет
1.1	Тема 1.1. Что такое геймификация: определение, цель, основные аспекты и правила	1,5	0,5	0,5	0,5	
1.2	Тема 1.2. Инструменты геймификации в образовательном процессе: основные механики	2,5	0,5	1	1	
1.3	Тема 1.3. Модели геймификации. Адаптация образовательного процесса через три элемента коммуникации: пользовательский сценарий, инструменты вовлечения, навигация	1,5	0,5	0,5	0,5	
2	Модуль 2. Предметно-содержательный блок про ФГОС НОО	4,5	1,5	1	2	Зачет
2.1	Тема 2.1. Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам в соответствии с ФГОС НОО. Проектирование урока	0,5	0,5			
2.2	Тема 2.2. Моделирование учебных ситуаций с учащимися	2	0,5	0,5	1	
2.3	Тема 2.3. Моделирование учебных ситуаций с родителями	2	0,5	0,5	1	
3	Модуль 3. Универсальность текстов в начальной школе: приемы работы	6,5	1,5	3	2	Зачет
3.1	Тема 3.1. Решение метапредметных задач через работу с учебным текстом	2,5	0,5	1	1	
3.2	Тема 3.2. Смысловое чтение на уроках математики и окружающего мира	2	0,5	1	0,5	
3.3	Тема 3.3. Смысловое чтение на уроках русского языка и литературы	2	0,5	1	0,5	
4	Модуль 4. Социализация и коммуникация	4	2	1	1	Зачет
4.1	Тема 4.1. Психологически комфортная среда обучения для учащегося начальных классов	1	0,5	0,5		
4.2	Тема 4.2. Командообразующие игры как метод формирования навыков уважительного и безопасного взаимодействия в классе	1,5	0,5	0,5	0,5	
4.3	Тема 4.3. Особенности коммуникации учащихся начальных классов. Механизмы быстрой обратной связи и внутригруппового общения	1,5	1		0,5	
5	Модуль 5. Психовозрастные особенности личности ученика начальных классов	6	1,5	4	1	Зачет
5.1	Тема 5.1. Учебная деятельность учащихся начальных классов как основной источник их развития	1,5	0,5	1		
5.2	Тема 5.2. Развитие мышления учащегося начальных классов	3	0,5	2	0,5	

5.3	Тема 5.3. Эмоциональное развитие учащегося начальных классов	2	0,5	1	0,5	
6	Модуль 6. Game-based learning: следующий этап развития геймификации	3	1	1	1	Зачет
6.1	Тема 6.1. Основные принципы game-based learning	1,5	0,5	0,5	0,5	
6.2	Тема 6.2. Ученик и игра. Практическое применение game-based learning. Kahoot! как инструмент геймификации	1,5	0,5	0,5	0,5	
7	Модуль 7. Контрольный модуль (Итоговая аттестация)	6		6		Зачет
Итого для слушателя		36	9	18	9	

2.2. Календарный учебный график

Программа повышения квалификации реализуется в дистанционном режиме в течение четырех недель.

Срок освоения программы, режим занятий: 36 часов (1 з. е.).

2.3. Рабочая программа повышения квалификации «Геймификация на уроках в начальной школе в условиях цифровой среды обучения» (по разделам (модулям))

Программа курса включает семь модулей: «Геймификация образовательного процесса», «Предметно-содержательный блок про ФГОС НОО», «Универсальность текстов в начальной школе: приемы работы», «Социализация и коммуникация», «Психовозрастные особенности личности ученика начальных классов», «Game-based learning: следующий этап в развитии геймификации», «Контрольный модуль».

Модуль 1. Геймификация образовательного процесса (5,5 часов)

Тема 1.1. Что такое геймификация: определение, цель, основные аспекты и правила (1,5 часа)

Понятие геймификации, цель ее использования. Основные аспекты геймификации. Правила геймификации для начальной школы.

Тестирование «Что такое геймификация».

Тема 1.2. Инструменты геймификации в образовательном процессе: основные механики (2,5 часа)

Основные механики геймификации, их реализация на образовательной платформе Учи.ру.

Тестирование «Основные механики геймификации».

Тема 1.3 Модели геймификации. Адаптация образовательного процесса через три элемента коммуникации: пользовательский сценарий, инструменты вовлечения, навигация (1,5 часа)

Модель «Окталисис» Ю Кая Чоу, ее цель и содержание. Трехступенчатая модель геймификации, ее структура.

Тестирование «Модели геймификации».

Практическая работа «Марафон».

Модуль 2. Предметно-содержательный блок про ФГОС НОО (4,5 часа)

Тема 2.1. Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам в соответствии с ФГОС НОО. Проектирование урока (0,5 часа)

Понятие Федерального государственного образовательного стандарта. Личностные результаты освоения ООП НОО. Метапредметные результаты освоения ООП НОО. Предметные результаты освоения ООП НОО. Различия между учением и учебной деятельностью. Этапы внедрения геймификации в образовательный процесс. Задачи учителя при организации геймификации на образовательной платформе Учи.ру.

Тестирование «Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам в соответствии с ФГОС НОО. Проектирование урока».

Тема 2.2. Моделирование учебных ситуаций с учащимися (2 часа).

Понятие эффективного урока. Критерии современного урока. Наиболее эффективные технологии обучения. Понятие проектирования урока. Виды проектирования. «Внеурочная деятельность» на Учи.ру как инструмент создания эффективного урока.

Тестирование «Моделирование учебных ситуаций с учащимися».

Тема 2.3. Моделирование учебных ситуаций с родителями (2 часа)

Портрет выпускника начальной школы. Задачи учителя в работе с ученическим и родительским коллективом. Формы работы, направленные на взаимодействие субъектов образовательного процесса. Технологии взаимодействия учителя с родителями и учащимися на платформе.

Тестирование «Моделирование учебных ситуаций с родителями».

Модуль 3. Универсальность текстов в начальной школе: приемы работы (6,5 часов)

Тема 3.1. Решение метапредметных задач через работу с учебным текстом (2,5 часа)

Понятие смыслового чтения, его цель. Этапы формирования навыка чтения. Виды работы над словом. Вопросы, требующие воспроизведения данных. Вопросы, требующие простых мыслительных операций с данными. Вопросы, требующие сложных мыслительных операций с данными. Вопросы, требующие творческого мышления. Развитие метапредметных умений на Учи.ру.

Тестирование «Решение метапредметных задач через работу с учебным текстом».

Тема 3.2 Смысловое чтение на уроках математики и окружающего мира (2 часа)

Работа с текстовыми задачами. Работа со схемами, графиками и диаграммами. Работа с символической информацией.

Тестирование «Смысловое чтение на уроках математики и окружающего мира».

Тема 3.3 Смысловое чтение на уроках русского языка и литературы (2 часа)

Понятие смыслового чтения. Умения, формируемые в процессе обучения смысловому чтению. Приемы работы с текстом заданий. Приемы работы с художественным текстом. Прием преобразования прочитанного текста в таблицу.

Тестирование «Смысловое чтение на уроках русского языка и литературы».

Практическая работа «Задание из карточек».

Модуль 4. Социализация и коммуникация (4 часа)

Тема 4.1. Психологически комфортная среда обучения для учащегося начальных классов (1 час)

Препятствия для формирования благоприятного климата: психологическая неготовность к интеллектуальной деятельности, низкий уровень развития эмоционального интеллекта, низкий уровень развития коммуникации, отсутствие контактов с одноклассниками, отсутствие мотивации к учебной деятельности, неуверенность учащихся в себе, страх ошибки и неудачи в обучении.

Тестирование «Психологически комфортная среда обучения для учащегося начальных классов».

Тема 4.2. Командообразующие игры как метод формирования навыков уважительного и безопасного взаимодействия в классе (1,5 часа)

Благоприятный и неблагоприятный психологический климат. Этапы формирования благоприятного психологического климата. Понятие командообразования. Отличие тренинга по командообразованию от командной игры. Правила проведения тренинга по командообразованию. Структура и результаты тренинга. Командообразующие марфоны Учи.ру.

Тестирование «Командообразующие игры как метод формирования навыков уважительного и безопасного взаимодействия в классе».

Тема 4.3. Особенности коммуникации учащихся начальных классов. Механизмы быстрой обратной связи и внутригруппового общения (1,5 часа)

Понятие коммуникативной деятельности. Средства коммуникации. Коммуникативная компетентность, ее компоненты. Особенности коммуникации младших школьников. Обратная связь, ее виды. Геймификация как средство формирования и развития коммуникативной компетентности. Способы взаимодействия в группе. Развитие коммуникации на Учи.ру.

Тестирование «Особенности коммуникации учащихся начальных классов. Механизм быстрой обратной связи и внутригруппового общения».

Модуль 5. Психовозрастные особенности личности ученика начальных классов (6,5 часов)

Тема 5.1. Учебная деятельность учащихся начальных классов как основной источник их развития (1,5 часа)

Кризис семи лет. Переход от игровой к учебной деятельности. Структура учебной деятельности. Преимущества использования геймификации на уроках. Формирование учебной деятельности с Учи.ру.

Тестирование «Учебная деятельность учащихся начальных классов как основной источник их развития».

Тема 5.2. Развитие мышления учащегося начальных классов (3 часа)

Психологическая основа для развития мышления. Новообразования в мышлении у детей младшего школьного возраста. Условия развития мышления. Особенности образовательной среды. Развивающие сервисы и курсы Учи.ру.

Тестирование «Развитие мышления учащегося начальных классов».

Тема 5.3. Эмоциональное развитие учащегося начальных классов (2 часа)

Понятие эмоционального интеллекта. Процесс возникновения и развития эмоций. Препятствия для развития эмоционального интеллекта. Помощь взрослого. Геймификация и Учи.ру как средства развития эмоционального интеллекта.

Тестирование «Эмоциональное развитие учащегося начальных классов».

Практическая работа «Внеурочная деятельность».

Модуль 6. Game-based learning: следующий этап развития геймификации (3 часа)

Тема 6.1. Основные принципы game-based learning (1,5 часа)

Понятие game-based learning, его структурные элементы. Game-based learning на Учи.ру: визуальная новелла по математике для 7 класса и ролевая игра по математике для 3 класса. Результаты исследований.

Тестирование «Основные принципы game-based learning».

Тема 6.2. Ученик и игра. Практическое применение game-based learning. Kahoot! как инструмент геймификации (1,5 часа)

Сервис Kahoot! — инструкция по использованию.

Тестирование «Ученик и игра. Практическое применение game-based learning. Kahoot! как инструмент геймификации».

Модуль 7. Итоговый модуль (6 часов)

Практическая работа 1 «Каталог материалов + проверка знаний».

Практическая работа 2 «Начать урок».

Практическая работа 3 «Игры в личном кабинете ребенка».

Образовательные технологии

При реализации программы курса предусмотрено использование в учебном процессе различных форм проведения занятий, в том числе видеолекций, видеосеминаров, учебного проектирования, организации самостоятельной работы слушателей. Предполагается обмен опытом, презентация разработанных материалов.

2.4. Форма аттестации и оценочные материалы

Оценочными средствами текущего контроля успеваемости и сформированности умений и навыков являются результаты выполнения тестовых заданий.

Итоговая аттестация проходит в форме зачета выполненных практических работ. Все выполненные практические работы фиксируются в пространстве курса и доступны для оперативной проверки.

Итоговая аттестация успешно пройдена, если:

- результаты текущего тестирования по 1–6 модулям — 50% и более выполнения заданий;
- результат всех практических заданий составляет не менее 40 баллов из 60 возможных (70% выполнения заданий).

Примеры практических заданий

Практическая работа 2 «Задание из карточек»

Для развития смыслового чтения учителю необходимо научить учащихся добывать информацию не только из текстов, но из таблиц, графиков, диаграмм, схем и рисунков. Регулярная работа над развитием словарного запаса учащихся позволяет улучшить уровень усвоения информации и ее практическое осмысление.

На платформе Учи.ру выберите карточки из программы русского языка, математики или окружающего мира, которые способствуют развитию смыслового чтения. Отправьте их учащимся при помощи сервиса «Домашнее задание из карточек».

В качестве ответа напишите, в каком классе вы использовали сервис, какие карточки отправили (название) и на какую дату было назначено домашнее задание.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий, платформ	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Moodle, Учи.ру	Видеолекции, изучение материалов курса, практические задания, выполнение тестовых заданий	Компьютер с подключением к интернету и веб-браузером, клавиатура, мышь, аудиоколонки или наушники

3.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

1. Авинаш Д., Барри Н. Теория игр. История стратегического мышления в бизнесе и жизни. — М.: МИФ, 2020. — 464 с.
2. Берджес Дейв. Обучение как приключение. — М.: Альпина, 2019. — 240 с.
3. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения. М.: Просвещение, 2009. — 176 с.
4. Корпоративное обучение для цифрового мира / ред. Катькало В. С., Волкова Д. Л. — М.: АНО ДПО «Корпоративный университет Сбербанка», 2018. — 380 с.
5. Кулагина И. Ю. Возрастная психология. Развитие ребенка от рождения до 17 лет / Ун-т Рос. акад. образования. — 5-е изд. — М.: Изд-во УРАО, 1999. — 175с.
6. Модель «Октализ» Ю-Кай Чоу. — URL: <https://octalysis.ru/oktaliz/>
7. Нефедьев И., Бронникова М. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру. — М.: АСТ, 2019. — 490 с.
8. Психология возрастных кризисов: Учеб. пособие для студентов высш. пед. учеб. заведений, обучающихся по специальности 031000 — педагогика и психология / К. Н. Поливанова. — М.: Academia, 2000. — 180 с.

9. Сергиенко Е. А. Социально-эмоциональное развитие детей. Теоретические основы / Е. А. Сергиенко, Т. Д. Марцинковская, Е. И. Изотова и др. — М.: Дрофа, 2019. — 248 с.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры. — М.: Владос, 1999 г. — 360 с.

Нормативно-правовые акты

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. — URL: <http://минобрнауки.рф/документы/2974> (дата обращения 09.01.2017)
2. Приказ Минобрнауки России от 6 октября 2009 года № 413 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» [Электронный ресурс]. — URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543/файл/4588/приказ%20Об%20утверждении%20413.rtf>.
3. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 544н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог» (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» от 18 октября 2013 г. [Электронный ресурс]. — URL: http://www.ug.ru/uploads/files/new_standards/6/Профессиональный%20стандарт%20Педагог.doc.
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 января 2011 г. № 46 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования по направлению подготовки 050100 Педагогическое образование (квалификация (степень) «бакалавр»)» (с изменениями от 31 мая 2011 г.) [Электронный ресурс]. — URL: <http://fgosvo.ru/uploadfiles/fgos/5/20111207164014.pdf>

Интернет-ресурсы

1. uchi.ru
2. Kahoot!

3.3. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы обеспечивается педагогическими работниками, требование к квалификации которых регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда.

Квалификация педагогических работников соответствует требованиям Единого квалификационного справочника и профессиональных стандартов по соответствующим должностям.

ИКТ-поддержка курса осуществляется преподавателем по адресу сайта Центра ДПО <https://edu.uchi.ru>