

Министерство просвещения РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Армавирский государственный педагогический университет»

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ



Ученый совет ФГБОУ ВО «АГПУ»
Протокол № 3 от «26» 03 2024 г.

ПРИНЯТО
Ученым советом ФГБОУ ВО «АГПУ»
протокол № 3 от «26» 03 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА»

Армавир, 2024

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации
рекомендована Ученым советом НИИРО
протокол № 7 от «6» 03 2024 г.

РУКОВОДИТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИКИ ДПП:

канд. пед. наук, доцент кафедры
теории, истории педагогики и
образовательной практики



И.В. Герлах

РЕЦЕНЗЕНТ:
Председатель правления
АНО «Казанский
Игропрактический Центр»



Б.Ю. Фетисов

1. Цель реализации образовательной программы

Цель: совершенствование компетенций педагогов общеобразовательных организаций в области применения игровых технологий в учебно-воспитательном процессе.

2. Планируемые результаты обучения

При разработке программы повышения квалификации, планируемые результаты обучения были определены на основе документов:

- профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544н;

- Федерального государственного образовательного стандарта 44.03.01 Педагогическое образование, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 22 февраля 2018 г. №121.

Таблица 1. Сопоставление описания квалификации в профессиональном стандарте с требованиями к результатам подготовки по ФГОС ВО

Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)», утвержденный приказом Министерством труда России 18 октября 2013 г. № 544н.	Федеральный государственный образовательный стандарт 44.03.01 Педагогическое образование, утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ от 22 февраля 2018 г. №121
Выбранные для освоения обобщенные трудовые функции А. Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования.	Тип задач профессиональной деятельности: педагогический
Трудовые функции А/02.6 Воспитательная деятельность	Общекультурные компетенции: ОПК-6. Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями

Таблица 2. Планируемые результаты обучения программы повышения квалификации

Имеющаяся квалификация (требования к слушателям): педагог			
Виды деятельности: начальное общее образование, основное общее образование, среднее общее образование			
Имеющиеся компетенции	Практический опыт	Умения	Знания
ОПК-6. Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями	Опыт реализации игровых технологий в педагогическом процессе ОО с учетом требований ФГОС	Использовать игровые технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания. Применять игровые технологии для организации деятельности обучающихся.	Различные игровые технологии, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания

Категория слушателей: педагоги общеобразовательных организаций

Форма обучения: заочная

Срок освоения программы: 36 ч.

3. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) тем	Виды учебных занятий, учебных работ			
		Всего часов	Лекция, час	Сам. работа, час	Формы контроля
1.	Входной контроль	2	-	2	Тест
2.	Тема 1. Сущность игровых технологий	8	6	2	Тест
3.	Тема 2. Игровые технологии в воспитательной работе современной школы	8	6	2	Тест
4.	Тема 3. Интеллектуальные настольные игры: от древних до современных	6	4	2	Практико-ориентированное задание
5.	Тема 4. Народные игры в воспитательной работе педагога	4	2	2	Практико-ориентированное задание
6.	Тема 5. Игровые тренинги на развитие «мягких» навыков	4	2	2	Практико-ориентированное задание
7.	Итоговая аттестация	4	-	4	методическая разработка
8.	Итого	36	20	16	

4. Календарный учебный график

Образовательный процесс начинается в сроки, предусмотренные договором и регистрацией обучающегося на электронной платформе.

№ п/п	Сроки проведение	Формы работы
1	1 неделя (1-5 день)	Изучение теоретического и практического материала
2	1 неделя (6 день)	Итоговая аттестация

5. Рабочая программа учебных дисциплин

Тема 1. Сущность игровых технологий (лекции – 6 ч., самостоятельная работа – 2 ч.).

Понятие «игра». Игра как социокультурный феномен. Труды Й. Хейзинга «Человек играющий. Лекции по истории культуры». Функции игровой деятельности. Главные черты, присущие большинству игр (по С.А. Шмакову). Структура игры как деятельности. Мотивация игровой деятельности. Организация современного образовательного процесса с применением игровых технологий. Структура игры как процесса. Классификация игр. Концептуальные основы игровых технологий. Этика и психология игры.

Самостоятельная работа. Задания по самостоятельной работе выполняются в форме теста с использованием платформы MOODLE.

Тема 2. Игровые технологии в воспитательной работе современной школы (лекции – 6 ч., самостоятельная работа – 2 ч.).

Проблема применения игровых технологий в профессиональной ориентации обучающихся в трудах отечественных и зарубежных учёных. Использование игровых технологий в профориентационной работе. Методика проектирования игры в образовательной среде школы. Игровая проектная деятельность, направленная на патриотическое воспитание обучающихся. Педагогические профессии будущего, связанные с игровой деятельностью. Содержание работы игромастера и игропедагога. Игрофикация образовательного процесса.

Самостоятельная работа. Задания по самостоятельной работе выполняются в форме теста с использованием платформы MOODLE.

Тема 3. Интеллектуальные настольные игры: от древних до современных (лекция – 4 ч., самостоятельная работа – 4 ч.).

Игромеханика и структура настольных игр. Игры на развитие памяти. Игры на развитие моторики и координации. Игры на развитие внимания. Игры на развитие логического мышления. Настольные игры, поддерживающие предметные области. Настольные игры по математике, русскому языку, литературе, биологии, истории, химии, культурологии. Древние, в том числе реконструированные, настольные игры. Современные досуговые настольные игры. Настольные игры с элементами ролевого взаимодействия. Настольные игры по мотивам литературных произведений современных авторов и популярных фильмов.

Самостоятельная работа. Задания по самостоятельной работе выполняются в форме практико-ориентированного задания с использованием платформы MOODLE.

Разработать методические рекомендации для педагога по применению настольных игр в воспитательной работе со школьниками (5-7 рекомендаций). Выполнить подборку настольных игр по избранной теме (до 5 игр), обосновать их выбор.

Тема 4. Народные игры в воспитательной работе педагога (лекция – 2 ч., самостоятельная работа – 2 ч.).

Русские народные игры. Роль игр и игрушек в жизни русского народа. Игры: городки, бабки, рюхи, чиж, король, столбики. Куклы-мотанки, их бытовое и педагогическое значение. Игровые обряды. Праздничные игры. Игры народов мира в разных исторических периодах. Игры древних викингов. Игры периода европейского Средневековья. Турниры. Бальные и салонные игры 19 - начала 20 века.

Самостоятельная работа. Задания по самостоятельной работе выполняются в форме практико-ориентированного задания с использованием платформы MOODLE.

Разработать план-конспект занятия по знакомству обучающихся с русскими народными игрушками или играми по схеме: название, возраст обучающихся, цели, оборудование, ход занятия.

Тема 5. Игровые тренинги на развитие «мягких» навыков (лекция – 2 ч., самостоятельная работа – 4 ч.)

«Мягкие» навыки в работе педагога. Сущность понятий «жёсткие» и «мягкие» навыки. Их значение в профессиональном развитии педагога. Игровые упражнения в тренинге на командообразование и создание позитивного настроения. Упражнение «Мой плакат». Игровое упражнение «Уникальность». Игровое упражнение «Правда - ложь». Игровое упражнение «Портрет». Упражнение «Подарок». Упражнение «Комплимент». Игра «Телеграмма». Игровое упражнение «Послание другу». Игровое упражнение «Вережка». Упражнение «Благодарность».

Самостоятельная работа. Задания по самостоятельной работе выполняются в форме практико-ориентированного задания с использованием платформы MOODLE.

Разработать игровой тренинг на командообразование с учетом возрастных особенностей обучающихся. Структура тренинга: тема, возраст предполагаемых участников, необходимое оборудование, описание вводной части, 4-5 игровых упражнений, выстроенных в логической взаимосвязи с вопросами для анализа упражнений, подведение итогов с вопросами для анализа тренинга.

6. Организационно-педагогические условия

6.1. Требования к квалификации педагогических кадров, представителей предприятий и организаций, обеспечивающих реализацию образовательного процесса.

Реализацию образовательного процесса по программе повышения квалификации «Игровые технологии в работе педагога», обеспечивают педагогические работники из числа профессорско-преподавательского состава ФГБОУ ВО «АГПУ».

6.2. Требования к материально-техническим условиям.

Для успешной реализации программы с применением дистанционных образовательных технологий преподавателям и слушателям необходимо иметь: компьютерное устройство (персональный компьютер, ноутбук, планшетный компьютер); подключение к сети Интернет на скорости не менее 512 Кб/с (рекомендуется не менее 1 Мб/с); периферийное мультимедийное оборудование: наушники/гарнитура/колонки, микрофон, веб-камера.

Изучение теоретического и практического материала программы осуществляется посредством системы дистанционного обучения ФГБОУ ВО «АГПУ» <http://moodle.agpu.net/>

6.3. Требования к информационным и учебно-методическим условиям.

Нормативные документы

1. Профессиональный стандарт Педагог (педагогическая деятельность в

дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель), утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544.

2. Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» от 31.05.2021 г. №287.

3. Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 31.05.2021 г. №286.

4. Приказ Министерства образования и науки РФ «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» от 17.05.2012 г. №413.

5. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

Литература

1. Атлас новых профессий. URL: <https://atlas100.ru/catalog/?ysclid=lsdlmn21iy443305507>

2. Венцель С.В. Настольные игры как формат работы с молодежью. Рекомендации НЦПТИ. - Ростов-на-Дону. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nastolnye-igry-kak-format-raboty-s-molodezhyu>

3. Белоус О.В., Герлах И.В., Твелова И.А. Применение игровой деятельности как средства профессионального самоопределения учащихся // Сборник материалов XIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Молодежь и государство: научно-методологические, социально-педагогические и психологические аспекты развития современного образования», Тверь, 2023. – С.19-25.

4. Герлах И.В. Социально-педагогический проект «Воспитание игрой» // Наука и образование: новое время. - 2019. - №5. URL: <https://articulus-info.ru/category/13-00-00-pedagogicheskie-nauki/?tag=5-sentyabr-oktyabr-2019-g>

5. Герлах И.В. Игрофикация и педагогические профессии будущего // Norwegian Journal of development of the International Science. - №39. – Т.4. – 2020. – С.7-10.

6. Герлах И.В. Применение игровой деятельности в патриотическом воспитании молодого поколения кубанцев: из опыта работы общественной организации // Материалы Международной научно-практической конференции «Традиционные этноконфессиональные ценности в контексте воспитания молодежи и укрепления мира и согласия на Северном Кавказе». – Армавир: АГПУ, 2021. – 228 с. – С.37-41.

7. Герлах И.В., Данелян А.В. Социально-педагогический проект «Игра сквозь века» // Молодежь и государство: научно-методологические, социально-педагогические и психологические аспекты развития современного образования. Международный и российский опыт: сб. тр. XI Всероссийской научно-практ. конференции с междунар. участием, 18 октября 2021 г., Тверь / Ред. кол.: М.А. Крылова (отв. ред.). – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2022. – 210 с. – С.36-40.

8. Игнатьева Е.Ю. Педагог в пространстве игры: игротехническая компетентность педагога // Перспективы науки и образования. - 2024. - № 1 (67). - С. 691-710. doi: 10.32744/pse.2024.1.39

Электронные обучающие материалы

1. Игра сквозь века: методическое пособие. Авторы-составители: Василинич О.В., Шилов В.Э. / Под общей редакцией к.пед.н., доцента Герлах И.В. [электронное издание]. – Армавир, 2022. – 69 с.

Интернет-ресурсы

1. Внеурочная деятельность в школе <https://infourok.ru/vneurochnaya-deyatelnost-v-shkole-6620962.html>

6.4. Общие требования к организации образовательного процесса.

При реализации программы используются различные образовательные технологии, в том числе дистанционные образовательные технологии. Местом обучения является ФГБОУ ВО «АГПУ».

Обучение по программе осуществляется на основе договора об образовании, заключаемого со слушателем и (или) с физическим или юридическим лицом, выступающим заказчиком и обязующимся оплатить обучение лица, зачисляемого в состав слушателей.

7. Формы аттестации и оценочные материалы.

Входной контроль

Форма: онлайн-тестирование в личном кабинете на платформе Moodle.

Описание, требования к выполнению: входной контроль предполагает выполнение 10 тестовых заданий (вопросы с единичным и с множественным выбором).

Критерии оценивания: тест включает 10 вопросов, каждый верный ответ оценивается в 1 балл. Тестирование пройдено успешно, если правильно выполнено не менее 60% заданий, соответственно набрано не менее 6 баллов.

Примеры заданий:

1. Игра – это...

- вид культурно-досуговой деятельности человека, состоящий в упражнении его способностей ради наслаждения самим процессом реализации физических, интеллектуальных и эмоциональных сил.
- тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе.
- набор предметов или программ, предназначенных для игровой деятельности
- все ответы верны

2. Среди педагогических профессий будущего, связанных с игровой деятельностью есть (выберите несколько правильных ответов):

- Игропедагог
- Игропрактик
- Игромастер
- Игротехник

Количество попыток: не ограничено

Итоговая аттестация

Форма: Итоговая аттестация проводится в форме выполнения методической разработки игры (игрового проекта) по выбору обучающегося.

Описание, требования к выполнению: разработка игры осуществляется индивидуально или в составе творческой группы. В качестве основных компонентов такого игрового проекта должны быть использованы: название игры, количество и возраст участников, вид игры, цель игры, этапы (ход) игры, перечень игровых элементов и механик, используемых на разных этапах (правила игры), планируемые результаты (условия победы/окончания игры).

Критерии оценивания

Оценка «зачтено» выставляется слушателю, если он

- знает различные игровые технологии, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями;

- умеет использовать игровые технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания;

- умеет применять игровые технологии для организации деятельности обучающихся.

Оценка «не зачтено» выставляется слушателю, если он:

- не знает различные игровые технологии, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями;

- не умеет использовать игровые технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания;

- не умеет применять игровые технологии для организации деятельности обучающихся.

Примеры оформления методической разработки:

название игры,

количество и возраст участников,

вид игры,

цель игры,

необходимое оборудование,

этапы (ход) игры,

перечень игровых элементов и механик, используемых на разных этапах (правила игры),

планируемые результаты (условия победы/окончания игры).

Задание.

Разработка игры осуществляется индивидуально или в составе творческой группы. В качестве основных компонентов такого игрового проекта должны быть использованы: название игры, количество и возраст участников, вид игры, цель игры, этапы (ход) игры, перечень игровых элементов и механик, используемых на разных этапах (правила игры), планируемые результаты (условия победы).

Критерии оценивания:

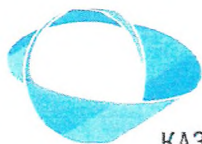
- методическая грамотность,

- проработанность игрового проекта,

- логичность и последовательность правил игры,

- содержание и тематика игры, в которые должно быть заложено духовно-нравственное воспитание обучающихся на основе базовых национальных ценностей,

- реализуемость игры.



Внешняя рецензия

на дополнительную профессиональную программу повышения
квалификации

«Игровые технологии в работе педагога»

Целевая аудитория: педагоги общеобразовательных организаций.

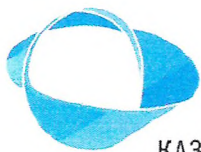
Общий объём часов: 36 часов.

Цель программы: формирование профессиональных компетенций в области применения игровых технологий в учебно-воспитательном процессе.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Игровые технологии в работе педагога» реализуется в Научно-исследовательском институте развития образования ФГБОУ ВО «Армавирский государственный педагогический университет». Данная программа разработана в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544н и Федеральным государственным образовательным стандартом 44.03.01 Педагогическое образование, утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 22 февраля 2018 г. №121.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Игровые технологии в работе педагога» состоит из следующих структурных компонентов: титульного листа, цели реализации образовательной программы, планируемых результатов обучения, учебного плана, календарного учебного графика, рабочей программы учебных дисциплин, организационно-педагогических условий, форм аттестации и оценочных материалов.

В программе представлен теоретический и практический материал, полностью отражающий проблемы применения игровых технологий в учебно-воспитательном процессе.



КАЗАНСКИЙ
ИГРОПРАКТИЧЕСКИЙ
ЦЕНТР

АНО «Казанский Игропрактический Центр»
ИНН 1660084231, КПП 166001001, ОГРН 1051680000249
к/с 30101 810 2000 0000 0824, р/с 40703 810 3290 7000 0022
в ФИЛИАЛ "НИЖЕГОРОДСКИЙ" АО "АЛЬФА-БАНК", БИК 042202824

Программа состоит из четырёх модулей:

Модуль 1. Игровые технологии в воспитательной работе школы.

Модуль 2. Интеллектуальные настольные игры: от древних до современных.

Модуль 3. Народные игры.

Модуль 4. Игровые тренинги на развитие «мягких» навыков.

Реализацию образовательного процесса по программе повышения квалификации обеспечивают педагогические работники из числа профессорско-преподавательского состава ФГБОУ ВО «АГПУ», а также ведущие специалисты и практики в данной сфере деятельности.

Процесс обучения слушателей по программе имеет полное материально-техническое и информационное обеспечение. Итоговая аттестация по программе предполагает выполнение методической разработки игры (игрового проекта) по выбору обучающегося.

Заключение: представленная к рецензированию дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Игровые технологии в работе педагога» рекомендуется к реализации в ФГБОУ ВО «Армавирский государственный педагогический университет».

Рецензент

Б.Ю. Фетисов

Председатель правления

АНО «Казанский Игропрактический Центр»

