

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

Центр переподготовки, повышения квалификации и развития компетенций

Утверждаю
Ректор ФГБОУ ВО «АГПУ»

Е.А. Нижник
2024 г.



ПРИНЯТО

Ученым советом
ФГБОУ ВО «АГПУ»
протокол № 13 от «29» августа 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

**«ПРИМЕНЕНИЕ ПЕДАГОГАМИ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ»**

Армавир, 2024

Внешняя рецензия
на дополнительную профессиональную программу повышения квалификации
**«Применение педагогами общеобразовательных организаций игровых технологий
в воспитательной работе»**

Целевая аудитория: педагоги общеобразовательных организаций.

Общий объём часов: 36 часов.

Цель программы: совершенствование профессиональных компетенций педагогов общеобразовательных организаций в области применения игровых технологий в воспитательной работе.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Применение педагогами общеобразовательных организаций игровых технологий в воспитательной работе» реализуется в 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 «Применение педагогами общеобразовательных организаций игровых технологий в воспитательной работе» состоит из следующих структурных компонентов: характеристика программы, содержание программы, формы аттестации и оценочные материалы, организационно-педагогические условия реализации программы. В программе представлен теоретический и практический материал, полностью отражающий проблемы применения игровых технологий в учебно-воспитательном процессе.

Программа состоит из пяти разделов:

1. Сущность игровых технологий.
2. Игровые технологии в воспитательной работе современной школы.
3. Интеллектуальные настольные игры: от древних до современных.
4. Народные игры в воспитательной работе педагога.
5. 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 «Применение педагогами общеобразовательных организаций игровых технологий в воспитательной работе» рекомендуется к реализации в ФГБОУ ВО «Армавирский государственный педагогический университет».

РЕЦЕНЗЕНТ:

Председатель правления
АНО «Казанский
Игропрактический Центр»



Б.Ю. Фетисов

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

Раздел 1. Характеристика программы

1. Цель реализации образовательной программы.

1.1. Цель реализации программы - совершенствование профессиональных компетенций педагогов общеобразовательных организаций в области применения игровых технологий в воспитательной работе.

1.2 Планируемые результаты обучения.

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Воспитательная деятельность А/02.6	Реализация современных, в том числе интерактивных, форм и методов воспитательной работы, используя их как на занятии, так и во внеурочной деятельности. Реализация воспитательных возможностей различных видов деятельности ребенка (учебной, игровой, трудовой, спортивной, художественной и т.д.).	Сущность и виды игровых технологий, необходимых для развития и воспитания обучающихся в современной школе. Содержание, особенности и правила организации и проведения интеллектуальных настольных игр, народных игр и игровых тренингов на развитие «мягких» навыков.	Применять игровые технологии для организации воспитательной работы с обучающимися. Осуществлять подборку настольных игр по различным темам. Разрабатывать занятия по знакомству обучающихся с русскими народными игрушками и играми, игровые тренинги на командообразование.

1.3. Категория слушателей: педагоги общеобразовательных организаций.

1.4. Форма обучения – заочная.

1.5. Срок освоения программы: 36 ч.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. 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	6	4	2	Тест
3.	Тема 2. Игровые технологии в воспитательной работе современной школы	6	4	2	Тест
4.	Тема 3. Интеллектуальные настольные игры: от древних до современных	6	2	4	Практико-ориентированное задание

5.	Тема 4. Народные игры в воспитательной работе педагога	6	2	4	Практико-ориентированное задание
6.	Тема 5. Игровые тренинги на развитие «мягких» навыков	6	2	4	Практико-ориентированное задание
7.	Итоговая аттестация	4	-	4	Методическая разработка
8.	Итого	36	14	22	

2.2. Рабочая программа учебных дисциплин.

Входной контроль (самостоятельная работа - 2 ч.).

Самостоятельная работа: выполнение теста.

Тема 1. Сущность игровых технологий (лекции – 4 ч., самостоятельная работа – 2 ч.).

Понятие «игра». Игра как социокультурный феномен. Труды Й. Хейзинга «Человек играющий. Статьи 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 – 4 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 – 2 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. 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.

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 – 4 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 внеклассного мероприятия 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.).

Сущность понятий «жесткие» и «мягкие» навыки. Методика организации и проведения тренинга. Игровые упражнения в тренинге на командообразование и создание позитивного настроения.

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.

Раздел 3. 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 единственным 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

Текущий контроль

Тема 1. Сущность игровых технологий.

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

Описание, требования к выполнению: текущий контроль предполагает выполнение 6 тестовых заданий (вопросы с единичным и с множественным выбором).

Критерии оценивания: тест включает 6 вопросов, каждый верный ответ оценивается в 1 балл. Тестирование пройдено успешно, если правильно выполнено не менее 67% заданий, соответственно набрано не менее 4 баллов.

Примеры заданий:

1. Игра в образовании – это:

- Метод
- Форма
- Средство
- Все ответы верны

2. В педагогической литературе понимание игры как отражения действительной жизни впервые было высказано:

- Л.Н. Толстым
- А.С. Макаренко
- К.Д. Ушинским
- Я.А. Коменским

Тема 2. Игровые технологии в воспитательной работе современной школы.

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

Описание, требования к выполнению: текущий контроль предполагает выполнение 6 тестовых заданий (вопросы с единичным и с множественным выбором).

Критерии оценивания: тест включает 6 вопросов, каждый верный ответ оценивается в 1 балл. Тестирование пройдено успешно, если правильно выполнено не менее 67% заданий, соответственно набрано не менее 4 баллов.

Примеры заданий:

1. Педагогические игровые технологии основаны на:

- популяризации и дифференциации деятельности учащихся
- активизации и интенсификации деятельности учащихся
- формализации и периодизации деятельности учащихся

2. Общая игровая оболочка для какого-либо целенаправленного процесса в сфере образования – это:

- игропрактика
- игрофикация
- игромоделирование
- игровая технология

Тема 3. Интеллектуальные настольные игры: от древних до современных.

Форма: практико-ориентированное задание.

Описание, требования к выполнению: задание по самостоятельной работе выполняется в форме практико-ориентированного задания с использованием платформы MOODLE.

Выполнить подборку настольных игр по избранной теме (до 5 игр) с указанием возраста обучающихся, обосновать их выбор.

Примерные варианты тем: игры на развитие памяти; игры на развитие моторики и

координации; игры на развитие внимания, игры на развитие логического мышления; игры, направленные на патриотическое воспитание и т.д.

Критерии оценивания.

- соответствие игр заявленной теме,
- соответствие игр заявленному возрасту обучающихся,
- логичность и разнообразие подборки.

Слушатель получает «зачтено» при выполнении всех указанных требований.

Количество попыток: не ограничено.

Тема 4. Народные игры в воспитательной работе педагога.

Форма: практико-ориентированное задание.

Описание, требования к выполнению: задание по самостоятельной работе выполняется в форме практико-ориентированного задания с использованием платформы MOODLE.

Разработать план-конспект внеклассного мероприятия по знакомству обучающихся с русскими народными игрушками или играми по схеме: название, возраст обучающихся, продолжительность, место проведения, цели, оборудование (материально-технические условия организации мероприятия), ход занятия, список использованных источников.

Критерии оценивания.

- соответствие целей заявленной теме,
- соответствие материала заявленной теме.
- соответствие содержания мероприятия заявленному возрасту обучающихся,
- целостность (наличие четкой структуры, логическая последовательность в изложении материала, доступность изложения, грамотность),
- методическая разработанность,
- наличие описания материально-технических условий организации мероприятия,
- использование современной научно-методической и педагогической литературы, наличие и доступность ссылок на используемые источники.

Слушатель получает «зачтено» при выполнении всех указанных требований.

Количество попыток: не ограничено.

Тема 5. Игровые тренинги на развитие «мягких» навыков.

Форма: практико-ориентированное задание.

Описание, требования к выполнению: задание по самостоятельной работе выполняется 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.

Критерии оценивания.

- соответствие целей тренинга заявленной теме,
- соответствие упражнений тренинга заявленной теме.
- соответствие содержания тренинга заявленному возрасту обучающихся,
- целостность (наличие четкой структуры, логическая последовательность в изложении материала тренинга, доступность изложения, грамотность),
- методическая разработанность тренинга,
- наличие описания материально-технических условий организации тренинга,
- использование современной научно-методической и педагогической литературы, наличие и доступность ссылок на используемые источники.

Слушатель получает «зачтено» при выполнении всех указанных требований.

Количество попыток: не ограничено.

Итоговая аттестация

Форма: методическая разработка

Итоговая аттестация проводится на основе суммарного результата текущего контроля по 5-ти темам и выполненной методической разработке.

Описание, требования к выполнению: в качестве основных компонентов методической разработки игры (готовой игры по выбору слушателя или авторской игры) 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

- методическая грамотность,
- проработанность игры,
- логичность и последовательность правил игры,
- содержание игры, соответствующее базовым национальным ценностям,
- реализуемость игры.

Слушатель получает «зачтено» при выполнении всех указанных требований.

Количество попыток: не ограничено.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

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. 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.

2. Герлах И.В. Социально-педагогический проект «Воспитание игрой» // Наука и образование: новое время. - 2019. - №5. [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://articulus-info.ru/category/13-00-00-pedagogicheskie-nauki/?tag=5-sentyabr-oktyabr-2019-g>

3. Герлах И.В. Игрофикация и педагогические профессии будущего // Norwegian Journal of development of the International Science. №39. Т.4. 2020. С.7-10.
4. 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.
5. 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.
6. 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
7. Справочник игропрактика: Учебно-методическое пособие / Под ред. Д.Д. Забирова, Л.С. Смеркович. 2-е изд. Казань: Казанский игропрактический центр, 2018. 282 с.
8. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. М.: Новая шк., 1994. 238 с.

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. http://konf.agpu.net/Journal/metod_game.pdf
2. Народные игры: Методическое пособие [электронный ресурс]. – Режим доступа: https://molodtsova.3dn.ru/metodicheskaya/metodicheskoe_posobie-russkie_narodnye_kukly.pdf

Интернет-ресурсы

1. Атлас новых профессий. [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://atlas100.ru/catalog/?ysclid=lsdlmn21iy443305507>
3. Венцель С.В. Настольные игры как формат работы с молодежью. Рекомендации НЦПТИ. - Ростов-на-Дону. [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/nastolnye-igry-kak-format-raboty-s-molodezhyu>
4. Внеурочная деятельность в школе [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/vneurochnaya-deyatelnost-v-shkole-6620962.html>
5. Вспоминаем детство — русские народные игры и забавы [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://7kul.ru/folklor/igry/vspominaem-detstvo-russkie-narodnye-igry-i-zabavy>
6. Забытые забавы или русские народные подвижные игры [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://shkolala.ru/vneshkolnaya-zhizn/russkie-narodnye-podvizhnyie-igryi/>
7. Литвинова М. Русские народные подвижные игры [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnyie-igry-m-litvinova>
8. Русские народные игры и забавы [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://russkievesti.ru/novosti/kultura/russkie-narodnye-igryi-i-zabavyi.html>
9. Скобариада народных игр [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.games60.ru/game/ryukhi>
10. Старинные игры: от лапты до бирюлек [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://zen.yandex.ru/media/ochakovo/starinnye-igry-ot-lapty-do-biriulek-5fcf61abe78619267ea8b46b>
11. Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и X 35

вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Комментар. Д. Э. Харитоновича. - М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с. http://yanko.lib.ru/books/cultur/huizinga_homo_ludens_all_2_volum%3D81.pdf

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

Реализация программы осуществляется посредством системы дистанционного обучения ФГБОУ ВО «АГПУ» <http://moodle.agpu.net/>

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.