



АНО "СТУДЕНЧЕСКОЕ НАУЧНОЕ ОБЩЕСТВО"

ИНН 7814762360, КПП 781401001

197350, город Санкт-Петербург, проспект Королёва, дом 42 корпус 3 литер а, квартира 41

admin@snospb.ru

УТВЕРЖДЕНО

Приказом №___ от «__»_____ 2023 г.

Генеральный секретарь

АНО «Студенческое научное общество»

_____ Пуляк А.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КУРСА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Игра стоит свеч: геймификация в педагогике

Уровень образования: дополнительное профессиональное

Срок реализации: 0,5 года

Количество часов: 24 часа

Разработчик: Пуляк В.Д.
руководитель образовательного отдела, п.д.о.

Рабочая программа дополнительного профессионального образования составлена на основе требований профстандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утвержденный и приказом Минтруда РФ от 18 октября 2013 года.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа повышения квалификации «Игра стоит свеч: геймификация в педагогике» (далее - Программа) разработана в рамках работы автономной коммерческой организации «Студенческое научное общество». Программа направлена на повышение квалификации педагогов, занимающихся обучением и воспитанием на различных ступенях образования. Программа составлена с целью повышения интереса педагогов к технологиям геймификации, содействия развитию профессиональных компетенций и с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; постановления Правительства РФ от 28 октября 2013 г. № 966 «О лицензировании образовательной деятельности», приказа Министерства просвещения от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; письма Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»; распоряжения Комитета по образованию Санкт-Петербурга «Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию» от 01.03.2017 №617-р.

Направленность программы: социально-гуманитарная

Актуальность

Обучение – это сложный процесс, требующий больших усилий как у ученика, так и у учителя. Довольно часто последний сталкивается с ослаблением или потерей интереса к постижению нового у подопечного. Геймификация (игрофикация) процесса может стать решением данной проблемы.

Игрофикация в образовании – это механизм распространения игры на обучение, который позволяет применять её и как метод обучения, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного учебного процесса. Использование игровых элементов позволяет увеличить мотивацию

к самостоятельному освоению материала и практических навыков. Результаты многочисленных исследований, например, данные группы новозеландских ученых (Trujillo M.E. и Garcéa-Mireles G.A.) демонстрируют статистически значимое улучшение успеваемости и повышение уровня заинтересованности в преподаваемой дисциплине у людей, в обучении которых была применена геймификация, по сравнению с контрольной группой, при обучении которой она не применялась.

Таким образом, повышение уровня владения механиками игрофикации у педагогов, обеспечиваемое данным курсом, является актуальным и значимым для современного образовательного процесса.

Отличительные особенности

Комплексный подход к освоению программы, с применением как теоретических, так и практических методов, позволяет погрузиться в тему и более полно усвоить представляемые знания. Лекции, работа со скриптами и интеллект-картами, выполнение практических заданий даёт возможность структурировать и наиболее полно усвоить полученную информацию

Адресат программы: специалисты работающих в сфере образования, заинтересованные в применении передовых эффективных метапредметных методов в своей педагогической практике

Объем и срок реализации программы: программа рассчитана на 0,5 года (24 часов)

Цель программы:

Развить у обучающихся представлений о механизмах построения игры, логике игрового процесса, основных типажах игроков и способах работы с ними. В процессе изучения курса сформировать базовые знания и умения, необходимые преподавателям для включения игровых элементов в образовательный процесс.

Задачи программы:

Обучающие:

- Сформировать представления о строении и механике игрового процесса; о способах применения игровых элементов в обучении, об этапах разработки игры как компонента учебного процесса;
- Научить работе с различными типажами игроков с учётом их психологических особенностей

Развивающие:

- Развить у обучающихся интеллектуальные и творческие способности в процессе выполнения практических заданий, работы с различными источниками информации.

Воспитательные:

- Укрепить позитивные ценностные отношения к преподаванию с применением геймификации
- Сформировать способности применять приобретённых знаний и умений в повседневной жизни для грамотной обучающей деятельности.

Условия реализации программы

Принцип набора обучающихся

В группы для обучения принимаются совершеннолетние обучающиеся, занимающиеся педагогической деятельностью и проявляющие интерес к теме курса. В зависимости от индивидуальных возможностей, знаний, умений и творческих способностей, обучающемуся могут быть предложены другие уровни и форматы обучения.

Возраст обучающихся: 18 – 60+

Количество обучающихся: наполняемость группы не менее 5 человек

Режим занятий

Продолжительность обучения – 24 часов, из них 18 часов – занятия в формате видеоконференции, 6 часов – самостоятельная работа (изучение конспекта и выполнение домашних заданий), с постоянной обратной связью от педагога в режиме онлайн, консультированием онлайн для качественного выполнения домашнего задания.

Занятия проходят в формате видеоконференций на платформе ZOOM и Discord – 2 раза в неделю по 1 часу

Основные формы и методы программы

Обучение по программе включает в себя:

Онлайн занятия в формате видеоконференции на платформе ZOOM и Discord:

- лекции
- групповые дискуссии;
- групповую рефлекссию в кругу;
- игры: ролевые, словесные;
- тренажеры
- мэйндмэпинг

Материально-техническое оснащение программы

Для проведения занятий по программе необходимо обеспечение возможности дистанционного подключения педагога к телекоммуникационной сети Интернет и наличие специальных материалов. Для этого помещение должно быть оснащено: стол – 1 шт, стул – 1 шт, ноутбук – 1 шт, модем – 1 шт, графический планшет – 1 шт.

Методы и приемы реализации программы

- Программа составлена из практических и теоретических занятий.
- Учащимся предоставляется теоретический материал для самостоятельного изучения (на странице курса в сети Интернет <https://snospb.ru/>),
 - После изучения конспекта по каждой теме проходит встреча группы в формате видеоконференции на платформе ZOOM (<https://zoom.us/>). В ходе этой конференции педагоги подробнее останавливаются на важных аспектах теории, и проводят практические занятия.
 - После занятия в формате видеоконференции учащимся предоставляется доступ к домашнему заданию, которое необходимо выполнить и предоставить педагогам для проверки. Ссылка на практическое задание представлена на странице курса (<https://snospb.ru/>). Практически задания выполняются и хранятся в Облачном хранилище <https://dropbox.com> и <https://drive.google.com/>
 - Поддержка Учащихся происходит в Кроссплатформенном мессенджере <https://telegram.org/>
 - Предоставляемые Учащимся дополнительные методические материалы, выложены на <https://drive.google.com/>:

Дидактические материалы:

1. Исупова Н.И., Суворова Т.Н. Геймификация учебного процесса с использованием технологии "перевернутый класс"
2. Носков Е.А. Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности
3. Золкина А.В., Ломоносова Н.В., Петрусевич Д.А. Оценка востребованности применения геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса
4. Таран, В.Н., Остапович М.В., Щербина Б.С. Геймификация учебного процесса
5. Геймификация образовательного процесса // Методическое пособие под ред. Эйхорн М.В
6. Ružić I.M., Dumančić M. Gamification in education
7. Trujillo M.E., Garcéa-Mireles G. Gamification and SQL: an empirical study on student performance in a database course.

Список приложений и онлайн-инструментов:

1. ZOOM – сервис видеотелефонии, который позволяет подключать одновременно до 100 устройств (<https://zoom.us>)
2. Discord – бесплатный мессенджер с поддержкой айпí-телефонии (IP-телефония, VoIP) и видеоконференций, предназначенный для использования различными сообществами по интересам (<https://discord.com>)
3. Google Class – бесплатный веб-сервис, разработанный Google для школ, который призван упростить создание, распространение и оценку заданий безбумажным способом (classroom.google.com)
4. Coursera – провайдер открытых онлайн-курсов (<https://www.coursera.org>)

Формы подведения итогов реализации программы

Контроль за исполнением программы осуществляется через анализ эффективности образовательной деятельности и систему мониторинга достижений учащихся.

В рамках работы по программе, педагог проводит оценку:

- процента заполнения обучающимся скриптов
- выполнения заданий: письменных и устных
- игровых решений;

Педагог осуществляет проверку проверочных работ, тестов и выставляет оценки зачтено/не зачтено:

- Оценка «зачтено» – более 75% выполненных заданий.
- Оценка «не зачтено» – до 75% выполненных заданий.

Содержание программы

1. Игра – основа геймификации

Понятие игры и ее роль в образовательном процессе. Основные принципы и концепции геймификации. Основные элементы игры. Типы игр и игровых подходов. Значение геймификации для образовательного процесса

2. История геймификации

Исторический обзор использования игровых подходов в различных областях, включая образование. Примеры ранних и успешных проектов, использующих геймификацию в педагогике. Обзор актуальных тенденций в игропедагогике.

3. Роль игропрактик в образовательном процессе

Создание стимулирующей обучающей среды, основанной на достижениях, наградах и конкуренции.

4. Основные способы применения геймификации в образовательном процессе

Способов внедрения игровых элементов и принципов в учебный процесс. Изучение методов, позволяющих увеличить мотивацию учащихся через игровые элементы. Создание игровых сценариев, которые способствуют

командной работе, обмену знаниями и взаимодействием между учащимися. Применение геймифицированных задач и ситуаций для развития критического мышления, проблемного решения, коммуникации и сотрудничества.

5. Ключевые механики и элементы игры, применимые для геймификации

Применений механик повышения уровней и достижений. Значение лидербордов и рейтинги. Создание сюжета и разработка персонажей. Создание игровой среды: музыка, костюмы, освещение. Способы разработки игры. Успешные примеры внедрения игры в образовательный процесс.

6. Способы оценки эффективности применения геймификации в образовательном процессе

Количественные показатели. Качественные методы оценки. Формативная обратная связь.

Тематическое планирование

№	Название темы	Кол-во часов
1	Игра – основа геймификации	2
2	История геймификации	2
3	Роль игропрактик в образовательном процессе	2
4	Основные способы применения геймификации в образовательном процессе	12
5	Ключевые механики и элементы игры, применимые для геймификации	4
6	Способы оценки эффективности применения геймификации в образовательном процессе	2

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2022/2023 учебный год	01.09.2022	По мере реализации программы	24	24	1 раза в неделю по 1 часу

Календарно-тематический план

№ п/п	Тема урока		Планируемая дата	Дата проведения
Тема 1. Игра – основа геймификации			2 часа	
1.	1.	Отличия геймификации и игры		
2.	2.	Классификация игр		
Тема 2. История геймификации			2 часа	
3.	1.	Эволюция геймификации в различных областях		
4.	2.	Развитие игропедагогики		
Тема 3. Роль игропрактик в образовательном процессе			2 часа	
5.	1.	Преимущества использования игропрактик в сравнении с традиционными методами обучения		
6.	2.	Недостатки применения геймификации в образовательном процессе		
Тема 4. Основные способы применения геймификации в обучении			12 часов	
7.	1.	Формирование продуктивной и безопасной образовательной среды посредством геймификации		
8.	2.	Разработка словесно-ролевых сюжетов, решающих образовательные задачи		
9.	3.	Геймификация в форме квестов и приключений		
10.	4.	Развитие коллективной работы и сотрудничества с помощью игропрактик		
11.	5.	Повышение академической мотивации через игру		
12.	6.	Использование геймификации для повышения активности и вовлеченности студентов		
13.	7.	Геймификация для развития навыков решения проблем и критического мышления		

14.	8.	Формирования навыков самоорганизации и саморегуляции через игру		
15.	9.	Применение геймификации для оценки и обратной связи в обучении		
16.	10.	Персонализация обучения посредством геймификации		
17.	11.	Различия применения игропрактик в онлайн- или офлайн-обучении		
18.	12.	Игропедагогика в работе с детьми с ОВЗ		
Тема5. Ключевые механики и элементы игры, применимые для геймификации				
			4 часа	
19.	1.	Разработка системы уровней, опыта и вознаграждений		
20.	2.	Создание наградных систем		
21.	3.	Организация соревнований и коопераций, составление рейтингов		
22.	4.	Система сбора и коллекционирования объектов		
Тема 6. Способы оценки эффективности применения геймификации в образовательном процессе				
			2 часа	
23.	1.	Инструменты измерения уровня мотивации и вовлеченности учащихся		
24.	2.	Методы оценки динамики степени усвоения знаний и развития навыков		

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- Обучающиеся научатся самостоятельно конструировать игровую оболочку, определять цель деятельности, выбирать тему игры, совершенствовать самостоятельно выработанные критерии оценки и анализировать полученные результаты.

Предметные результаты:

- Получат знания о роли игры в жизни ученика
- Сформируют базовые представления о геймификации, механизмах встраивания игры в образовательный процесс
- Обучающиеся смогут объяснять игровой процесс с точки зрения игротехника

Метапредметные результаты:

- Обучающиеся разовьют способности определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи •

Курсанты сформируют представления о игровом процессе и этапах его построения

В результате освоения программы обучающиеся должны
знать/понимать: виды игр, игровые роли, основные механизмы формирования мотивации, ключевые механики игрового процесса
уметь: создавать игровой процесс в соответствии с последовательностью этапов и с использованием основных элементов, оценивать успешность геймификации
владеть: геймдизайнерским подходом к решению различных задач, умениями формулировать гипотезы, конструировать, проводить игры, оценивать полученные результаты

Критерии оценивания

Виды контроля: предварительный (входной), текущий, промежуточный, итоговый.

На основании предварительного (входного) контроля (собеседования) педагог получает представление об исходном уровне знаний и умений учащихся.

Текущий контроль фиксируется в «Журнале учета работы педагога дополнительного образования». Предполагается, что, присутствуя на занятиях, учащийся задействован в процессе раскрытия и развития собственного творческого потенциала, получает новые углубленные знания, умения и навыки по предмету.

Промежуточный контроль предусмотрен 2 раза в полгода (в августе и в октябре) для выявления уровня освоения программы учащимися и возможной корректировки процесса обучения. Итоговый контроль проводится для определения итогового уровня освоения программы обучающимися, включая учет их творческих достижений.

При осуществлении промежуточного и итогового контроля заполняется «Диагностическая карта оценки результатов обучающегося по дополнительной образовательной программе».

Промежуточный и итоговый контроль (аттестация) осуществляются педагогом в отношении каждого обучающегося, результаты фиксируются в «Диагностической карте оценки результатов обучающегося по дополнительной образовательной программе», количество таких карт соответствует количеству обучающихся в группе.

«Диагностическая карта оценки результатов освоения дополнительной образовательной программы, сводная по группе обучающихся» отражает результативность группы, для каждой группы такая карта заполняется в единственном количестве.

Уровни освоения программы учащимися:

I (начальный) — от 1 до 10 баллов

II (средний) — от 11 до 20 баллов;

III (высокий) — от 21 до 30 баллов.