

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»
Управление развития компетенций



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по ОД

Ю.В. Данейкин

20 24 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

ИГРОВЫЕ РЕШЕНИЯ В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ

Лицензия рег. № ЛО35-00115-53/00119498 от 13.04.2016,
выданная Рособрнадзором на срок - бессрочно

СОГЛАСОВАНО:

Начальник ОДОП

Белова Е.И. Белова
« 18 » ноября 2024 г.

РАЗРАБОТАЛ:

Советник ректора по стратегическому
развитию

А.С. Латышев

« 14 » ноября 2024 г.

1. ХАРАКТЕРИСТИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Общие сведения дополнительной профессиональной программы повышения квалификации (далее – программа) «Игровые решения в высшем образовании»

Предшествующий уровень образования слушателя	–	среднее профессиональное, высшее образование
Срок освоения (продолжительность обучения)	–	84 час
Форма обучения	–	Очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий
Форма итоговой аттестации	–	зачет
Дополнительные сведения	–	программа предназначена для сотрудников образовательных организаций

Цель программы: совершенствование и (или) получение новых компетенций, необходимых для выполнения профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации работника (слушателя) в области в области использования инновационных технологий в образовательном процессе.

Описание перечня профессиональных компетенций, в рамках имеющейся квалификации работника (слушателя), качественное изменение которых осуществляется в результате обучения:

- Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

- Способен осуществлять педагогическую образовательную деятельность по проектированию и реализации программ обучения с использованием инновационных технологий.

Учет в содержании программы профессиональных стандартов:

- в программе учитывается профессиональный стандарт 01.001 «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. N 544н) для следующей обобщенной трудовой функции: А Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования.

Учет в содержании программы квалификационных требований, указанных в квалификационных справочниках по соответствующим должностям, профессиям и специальностям, профессиям и специальностям:

- в программе учитываются квалификационные требования, указанные в Едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел Квалификационные характеристики должностей работников образования, для должности Учитель, преподаватель.

Квалификационные требования утверждены Приказом Минздравсоцразвития РФ от 26.08.2010 N 761н (ред. от 31.05.2011) "Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел "Квалификационные характеристики должностей работников образования" (Зарегистрировано в Минюсте РФ 06.10.2010 N 18638).

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 01.07.2013 № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
- письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.10.2013 № 06-735 «О дополнительном профессиональном образовании»;
- письмо Министерства образования Российской Федерации от 30.03.2015 № АК-821/06 «О направлении методических рекомендаций по итоговой аттестации слушателей»;
- письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.04.2015 N ВК-1032/06 «О направлении методических рекомендаций» (методические рекомендации – разъяснения по разработке дополнительных профессиональных программ на основе профессиональных стандартов»);
- письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 21.04.2015 № ВК-1013/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных профессиональных программ».

2 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Процесс освоения программы направлен на формирование следующих компетенций:

ПК 1. Способен проектировать игровые методики обучения в образовательной деятельности;

ПК 2. Способен применять в педагогической образовательной деятельности инновационные игровые методики.

В результате освоения программы «**Игровые решения в высшем образовании**» слушатель должен:

знать:

- алгоритмы дизайна и создания игр;
- законы игровых механик;
- профессиональные инструменты игротехники;

уметь:

- инициировать и создавать образовательные игры;
- связывать игровые действия и образовательные результаты;
- разрабатывать игровые механики под задачи образовательного проекта;
- интегрировать оценочные инструменты в образовательный продукт;
- связывать игру с развитием целевых компетенций и/или знаний;

владеть навыками:

- создания образовательных игр в обучении;
- основами подбора игровых механик и правила подсчета баланса игровых моделей;
- навыками написания игровых правил и подбора «сеттинга» игры;
- применения образовательных игр в обучении.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план программы «Игровые решения в высшем образовании»

№ п/п	Наименование разделов, тем	Всего часов	В том числе:			Формы контрол я*
			лекции	практические и лабораторные занятия	самостоя -тельная работа	
Раздел 1. Теоретические аспекты игрового обучения в образовании		32	8	0	24	
1.1	Игровой подход к задачам образования. Цель игры. Онлайн игры	8	2		6	
1.2	Понятия и определения. Типы образовательных игр. Замысел	8	2		6	
1.3	Игровые механики и компетенции игроков. Проявление компетенций в онлайн формате	8	2		6	
1.4	Игровая математика: теория игр и теория вероятностей. Инструменты для проведения образовательных игр онлайн	8	2		6	
Раздел 2. Формирование и особенности использования образовательных игр		32	4	16	12	
2.1	Написание правил игры. Контроль выполнения правил онлайн	8	1	4	3	
2.2	Расчет баланса игры, корректировка правил	8	1	4	3	
2.3	Создание атмосферы игры, подборка сеттинга и формирование легенды	8	1	4	3	
2.4	Апробация игры	8	1	4	3	
Раздел 3. Игропрактическая мастерская		20		4	16	
3.1	Работа над проектом	16			16	
3.2	Подведение итогов работы и защита проекта	4		4		зачет
	Итого	84	12	20	52	

* - промежуточная аттестации и текущий контроль в программе не предусмотрены

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график* программы «Игровые решения в высшем образовании»

Занятия по программе проводятся один раз в неделю (среда) по 4 академических часа (9.00 - 12.45) с помощью дистанционных образовательных технологий (программа ZOOM). Ведущий тренер программы – Крылов Роман Иванович

* – Примерное расписание занятий составляется на основании данного макета календарного учебного графика. В расписании (день недели, планируемое время проведения занятий, количество часов) возможны изменения.

5. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ, КУРСОВ, ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ), РАЗДЕЛОВ, ТЕМ

Темы и содержание лекций

Раздел 1. Теоретические аспекты игрового обучения в образовании

Тема 1.1 Игровой подход к задачам образования. Цель игры. Онлайн игры

Игровой подход, как один из разновидностей активного обучения. Образовательная игра, ее задачи. Принципы составления технического задания на создание целевой игры. Начало разработки игры.

Тема 1.2 Понятия и определения. Типы образовательных игр. Замысел игры

Классификация образовательных игр. Обучающие и деловые игры. Имитационные, операционные, ролевые игры. Эффективность образовательных игр. Выбор типа игры. Элементы, формирующие игру. Процессы в игре. Идея игры. Начало процесса разработки игры.

Тема 1.3 Игровые механики и компетенции игроков. Проявление компетенций в онлайн формате

Базовые игровые механики и мульти-механика игры. Правила игры. Связь механик игры и компетенций игроков

Тема 1.4 Игровая математика: теория игр и теория вероятностей. Инструменты для проведения образовательных игр онлайн

Необходимость случайных событий и их место в игре. Понятие баланса игры, равновесия и напряженности игры. Создание баланса между неизвестным и известным.

Раздел 2. Формирование и особенности использования образовательных игр

Тема 2.1 Написание правил игры. Контроль выполнения правил онлайн

Разработка темы игры. Место игры в пространстве и времени относительно реального учебного курса. Механика игры. Формулировка правил.

Тема 2.2 Расчет баланса игры, корректировка правил

Ценности игры. Границы и критерии игры. Регулировка сложности игры.

Тема 2.3 Создание атмосферы игры, подборка сеттинга и формирование легенды

Виды сеттингов и факторы, влияющие на их выбор. Базовые принципы создания сеттингов. Важность создания легенды. Роли участников.

Тема 2.4 Апробация игры

Прокат игры. Особенность модерации онлайн игр. Оценка знаний с помощью игр. Обобщение и оценка процедуры применения игры.

Содержание практических занятий

№ темы	Содержание практического занятия	Объем, час
Раздел 2. Формирование и особенности использования образовательных игр		
2.1	Разработка темы игры. Формулировка правил.	4
2.2	Границы и критерии игры. Регулировка сложности игры.	4
2.3	Разработка сеттингов и легенды. Распределение ролей участников.	4
2.4	Прокат игры.	4
Раздел 3. Игропрактическая мастерская		
3.1	Работа над проектом индивидуальная или групповая	16
3.2	Рефлексия. Подведение итогов работы	2
	Защита проектов	2
Всего:		18

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценка качества освоения программы

Оценка качества усвоения программы осуществляется в форме зачета (защита образовательного игрового проекта)

Задание к итоговой аттестации

Учебным планом программы предусмотрена итоговая аттестация, которая заключается в выполнении и представлении итоговой работы в форме игрового образовательного проекта, направленного на обеспечение проектно-образовательной среды, моделей организации и сопровождения проектной и исследовательской деятельности обучающихся. Игровое проектирование (ИП) – один из распространенных способов интенсивного обучения таким дисциплинам, как финансовый и стратегический менеджмент, маркетинг, организация управления, организационная культура и поведение, проектирование и др.

Итоговый проект может выполняться слушателем как индивидуально, так и в составе команды (не более 3-4 человек). Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта, например, новой организационной структуры аппарата управления или корпоративных принципов. Тему для разработки проекта обучаемые в основном выбирают самостоятельно. Однако преподаватель может предложить варианты — для тех, кто не смог решить этот вопрос самостоятельно. В этом случае предлагается разработать проект полезный для практики. Структура педагогического проекта

1. Титульный лист с названием.
2. Краткая аннотация проекта.
3. Обоснование необходимости проекта (анализ проблемной ситуации через определение противоречий существующей практики; актуальность проекта для педагога, учреждения дополнительного образования; степень адекватности педагогического проекта современным целям, задачам, логике развития образования).
4. Цели и задачи проекта (определение конкретных целей, которые ставятся для решения поставленной проблемы, а также задач, которые будут решаться для достижения поставленной цели).
5. Основное содержание проекта (описание путей и методов достижения поставленных целей – что именно заявитель планирует сделать, чтобы выполнить задачи; выработка механизма реализации проекта (Кто? Когда? Где? Как? В какой последовательности? Что делает?), каким образом будет распространяться информация о проекте и т. д.).
6. Ресурсы (временные, информационные, интеллектуальные (экспертные), человеческие (кадровые), организационные («административный» ресурс), материально-технические, финансовые).
7. Партнеры.
8. Целевая аудитория (принципы отбора отбор участников; целевая группа, на которую рассчитан проект, предполагаемое количество участников проекта, их возраст и социальный статус).
9. План реализации проекта (план-график подготовки, этапы и сроки реализации проекта с намеченными мероприятиями, указанием дат и ответственных за каждое мероприятие).
10. Ожидаемые результаты и социальный эффект (результаты-продукты, т.е. Новые, как правило, материальные объекты, которые появятся в ходе реализации проекта (книга, фильм, методическая разработка, выставка, новая образовательная программа и т. д.) и/или результаты-эффекты, т.е. Социальные, культурные, психологические изменения, которые произойдут вследствие реализации проекта. И результаты-продукты, и результаты-

эффекты должны быть измеримы. Степень достижения поставленных целей и задач – количественная и качественная оценка результатов. Критерии оценки эффективности. Возможные последствия реализации проекта.

11. Перспективы дальнейшего развития проекта (возможность дальнейшего продолжения проекта, расширение территории, контингента участников, организаторов, возможность развития содержания и т. д.) Указание ресурсов для дальнейшего продолжения проекта.

12. Литература.

13. В приложениях к проекту можно представить:

- учебно-тематические планы;
- структуру раздаточных материалов;
- тематику /примерную структуру/ тираж/ объем публикаций/печатных материалов;
- структуру/ перечень разделов, создаваемых интернет-ресурсов;
- примерную структуру/ объем/ методику/ инструментарий/ исследования;
- тематику/ примерную программу/ аудиторию конференций/ круглых столов;
- тематику/объем консультаций.

Критерии оценивания проекта

Оценка	Критерии
неудовлетворительно	- если работа не представлена
удовлетворительно	- если работа не полностью соответствует заявленным требованиям, оформлена с явными ошибками - слушатель демонстрирует не последовательный процесс работы и средний уровень знаний по курсу - не может логически ясно ответить на поставленные вопросы
хорошо	- если работа соответствует заявленным требованиям, оформлена с некоторыми недочетами - если доклад логичен, слушатель демонстрирует последовательный процесс работы и высокий уровень знаний по курсу - может логически ясно ответить на поставленные вопросы
отлично	- если работа соответствует заявленным требованиям, оформлена в полном соответствии с требованиями - если доклад логичен, слушатель демонстрирует последовательный процесс работы и высокий уровень знаний по курсу - может логически ясно и аргументированно ответить на поставленные вопросы

7

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Учебно-методическое обеспечение программы

Основная литература:

1. Долженко Ю.А. Проблемы формирования «успешного» педагога в системе постдипломного образования. – Барнаул: АКИПКРО, 2001.

2. Кайгородцева М.В. Методическая работа в системе дополнительного образования. – М.: Учитель, 2009.

3. Ксензова Г.Ю. Перспективные школьные технологии. – М.: Педагогическое общество России, 2001.

4. Лебедева И.А. Воспитание творчеством (школа педагогического мастерства). – Н. Новгород, 2010.

5. Панфилова, А. П. Психолого-педагогическое взаимодействие участников образовательного процесса : учебник и практикум для вузов / А. П. Панфилова, А. В. Долматов; под редакцией А. П. Панфиловой. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 437 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19197-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/556126>

6. Технология профессионально-ориентированного обучения в высшей школе : учебное пособие / П. И. Образцов, А. И. Уман, М. Я. Виленский ; под редакцией В. А. Сластенина. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 258 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07122-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/539021>

Вспомогательная литература:

1. Петлякова Т.В. Инновационная деятельность в УДО. – Краснодар, 2000.
2. Питюков, В.Ю. Основы педагогической технологии. – М.: «Гном-Пресс», Московское городское педагогическое общество, 1999.
3. Педагогические технологии дистанционного обучения : учебное пособие для вузов / Е. С. Полат [и др.] ; под редакцией Е. С. Полат. — 3-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 392 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13152-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542934>.

Материально-техническое обеспечение программы

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Аудитория	лекции практические занятия	Компьютер с выходом в Интернет, мультимедийный проектор, экран, доска, флипчарт, программа ZOOM

Педагогические условия:

К реализации программы привлекаются специалисты, имеющие среднее или высшее педагогическое образование и опыт работы в образовательном учреждении от 1 года. Для обеспечения качества обучения и достижения цели программы повышения квалификации возможно привлечение внешних работников, имеющих опыт игропедагогики.

Особенности освоения программы инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья:

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями учебный процесс осуществляется в соответствии с Положением «Об организации сопровождения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого» от 30.03.2021 г.

8. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Дополнительные сведения по программе «Игровые решения в высшем образовании»:

Сведения о разработке: впервые; новая редакция; с изменениями и/или дополнениями	—	впервые
Соотнесение программы к укрупненной группе направлений подготовки (код, наименование)	—	44.00.00 Образование и педагогические науки
Соотнесение программы к направлению подготовки (специальности) высшего образования (бакалавриата, специалитета, магистратуры, аспирантуры) или СПО (код, наименование)	—	44.03.01 Педагогическое образование

9. СВЕДЕНИЯ О РАЗРАБОТЧИКАХ

9.1. Разработчики программы:

Латышев А.С., советник ректора по стратегическому развитию

9.2. Руководитель структурного подразделения, разработавшего программу:

Руденко К.А., начальник Управления развития компетенций
