

Министерство образования и науки Удмуртской Республики
Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Центр опережающей профессиональной подготовки Удмуртской Республики»

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
АНО ДПО «ЦОПП УР»
от «09» января 2024 г.
№3-ОД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ПРОГРАММЫ: **Игропрактика в образовательной деятельности**

ОБЛАСТЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Образование и наука

НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ (УКРУПНЕННАЯ ГРУППА СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ): Образование и педагогические науки

НАИМЕНОВАНИЕ КВАЛИФИКАЦИИ / ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Педагог

ФОРМА ОБУЧЕНИЯ: очно-заочная, с применением дистанционных технологий

ТРУДОЕМКОСТЬ ПРОГРАММЫ /ОБЪЕМ, часов: всего - 16 в т.ч. очно с применением дистанционных технологий - 10 заочно с применением дистанционных технологий - 6

СРОК ОБУЧЕНИЯ: 1 неделя

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

СОСТАВИТЕЛИ Базуев Я.В., педагог-психолог АНО ДПО «ЦОПП УР»
(РАЗРАБОТЧИКИ):

СОГЛАСОВАНО

на заседании методического совета по экспертизе
образовательных программ
АНО ДПО «ЦОПП УР»

Протокол №1 от «9» января 2024г.

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказ Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. №499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
- приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- приказ Минздравсоцразвития России от 26 августа 2010г. № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел "Квалификационные характеристики должностей работников образования"»;
- приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)"».

1.2. Цель реализации программы

Цель реализации программы – совершенствование профессиональных компетенций педагогических работников, обеспечивающих эффективное использование игровых технологий в образовательном процессе.

Совершенствуемые профессиональные компетенции в соответствии с трудовыми действиями, определяемыми профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утв. приказом Минтруда России от 18 октября 2013г. №544н (с изм. и доп. от 05.08.2016г.):

Трудовая функция А/01.6	Общепедагогическая функция. Обучение
Трудовые действия	осуществление профессиональной деятельности в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования
	формирование мотивации к обучению
Необходимые умения	организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона
Трудовая функция А/02.6	Воспитательная деятельность
Трудовые действия	реализация современных, в том числе интерактивных, форм и методов воспитательной работы, используя их как на занятии, так и во внеурочной деятельности

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации
Необходимые умения	управлять учебными группами с целью вовлечения обучающихся в процесс обучения и воспитания, мотивируя их учебно-познавательную деятельность
Трудовая функция В/03.6	Педагогическая деятельность по реализации программ основного и среднего общего образования
Трудовые действия	определение на основе анализа учебной деятельности обучающегося оптимальных (в том или ином предметном образовательном контексте) способов его обучения и развития
Необходимые умения	применять современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы

При планировании результатов обучения по программе учтены должностные обязанности преподавателя, мастера производственного обучения, сформулированные в ЕКС (приказ Минздравсоцразвития России от 26 августа 2010г. № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел "Квалификационные характеристики должностей работников образования"»):

Должность	Преподаватель
Должностные обязанности	Проводит обучение обучающихся в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов. Содействует развитию личности, талантов и способностей обучающихся, формированию их общей культуры, расширению социальной сферы в их воспитании. Оценивает эффективность обучения предмету (дисциплине, курсу) обучающихся, учитывая освоение ими знаний, овладение умениями, применение полученных навыков, развитие опыта творческой деятельности, познавательного интереса.
Необходимые знания	содержание учебных программ и принципы организации обучения по преподаваемому предмету; основные технологические процессы и приемы работы на должностях в организациях по специальности в соответствии с профилем обучения
Должность	Мастер производственного обучения
Должностные обязанности	Проводит практические занятия и учебно-производственные работы, связанные с профессиональным (производственным) обучением.
Необходимые знания	учебные программы по производственному обучению; технологию производства по профилю обучения; правила технической эксплуатации производственного оборудования; методики профессионального обучения и воспитания обучающихся; методы развития мастерства

1.3. Планируемые результаты обучения

По результатам освоения программы слушатель должен знать:

- цели и возможности геймификации образовательной деятельности;
- базовые инструменты создания игр;
- технологии определённого набора игр;
- правила и алгоритмы разработки игр под образовательные задачи;

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

уметь:

- создавать собственные игры под различные задачи;
- проводить игры по заданному алгоритму;

быть готов:

- применять методы игропрактики в образовательной деятельности.

1.4. Область применения программы

Программа предназначена для повышения квалификации преподавателей, мастеров производственного обучения, педагогических работников образовательных организаций.

1.5. Требования к слушателям

Высшее/среднее профессиональное образование.

1.6. Форма обучения: очно-заочная, с применением дистанционных образовательных технологий.

1.7. Срок освоения программы, режим занятий

Количество часов на освоение программы – 16 часов, в том числе:

- в очной форме с применением дистанционных технологий (синхронный формат: аудиторные занятия, работа слушателя на онлайн-вебинарах) – 10 часов;
- в заочной форме с применением дистанционных технологий (асинхронный формат: внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа слушателя под руководством преподавателя) – 6 часов.

Режим занятий: сдвоенные занятия по два академических часа с перерывами между занятиями для отдыха и обеда. Академический час составляет 45 минут. В день не более 8 академических часов.

1.8. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы:

удостоверение установленного образца о повышении квалификации.

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

Наименование разделов/тем	Всего часов	В очной форме - синхронный формат: обязательная аудиторная работа, онлайн-вебинары, (часов)		В заочной форме - асинхронный формат: внеауд. самостоятельная работа, часов	Формы, виды контроля
		всего	в т.ч. практические занятия		
Тема 1. Гемификация образовательного процесса	4	2	1	2	оценка результатов практических работ, текущий контроль
Тема 2. Игропрактика в групповой динамике	4	2	1	2	оценка результатов практических работ, текущий контроль промежуточная аттестация
Тема 3. Технология разработки игр	6	4	3	2	оценка результатов практических работ, текущий контроль
Итоговая аттестация	2	2			зачет
ВСЕГО:	16	10	5	6	

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

2.2. Календарный учебный график

День	Объем часов	Виды занятий/работ	Тема
1-й	1	лекция	Тема 1. Гемификация образовательного процесса
	1	практическое занятие	<i>Отработка навыков проведения игропрактик</i>
	1	лекция	Тема 2. Игропрактика в групповой динамике
	1	практическое занятие	<i>Доработка игр под задачи, определяемые слушателями</i>
			Промежуточная аттестация
	1	лекция	Тема 3. Технология разработки игр
2-й-4-й	3	практическое занятие	<i>Освоение технологии разработки игр</i>
	2	внеаудит./дист. самост. работа в заочн. форме	По теме 1. Работа с информационными источниками
	2	внеаудит./дист. самост. работа в заочн. форме	По теме 2. Работа с информационными источниками. Выполнение компетентностно-ориентированных заданий: доработка игр под задачи, определяемые слушателями.
	2	внеаудит./дист. самост. работа в заочн. форме	По теме 3. Работа с информационными источниками. Выполнение компетентностно-ориентированных заданий: разработка игр под образовательные задачи, определяемые слушателями; оформление методических рекомендаций для проведения игропрактики.
5-й	2	онлайн-вебинар	Итоговая аттестация. Зачет

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

2.3. Рабочая программа

Тема 1. Гемификация образовательного процесса

Лекция

Роль игры в образовательном процессе. Цели использования игр. Понятие игры, правил, геймплея. Признаки и достоинства игр. Принципы составления технического задания на игровую деятельность.

Приемы вовлечения в игру. Ситуация, разрешаемая игрой. Создание для участников значимости игры. Присвоение и перенос в дальнейшую деятельность прикладных результатов игры.

Практические занятия

Отработка навыков проведения игропрактик.

Внеаудиторная дистанционная/самостоятельная работа

Работа с информационными источниками.

Тема 2. Игропрактика в групповой динамике

Лекция

Типология игр. Игропрактика в групповой динамике

Три фокуса создания игры: механика, техника и практика игр. Критерии разработки. Устройство игры. Различие игр и упражнений.

Фасилитационные игровые форматы для работы с содержанием. Вовлеченность и погружение – управление фаном. Алгоритм создания игры. Чек-лист разработчика. Разработка в команде. Использование игровых этюдов. Основы игрового сценария. Персонажи и связи.

Практические занятия

Доработка игр под задачи, определяемые слушателями.

Внеаудиторная дистанционная/самостоятельная работа

Работа с информационными источниками.

Выполнение компетентностно-ориентированных заданий: доработка игр под задачи, определяемые слушателями.

Промежуточная аттестация по результатам выполнения компетентностно-ориентированных заданий по теме 2.

Тема 3. Технология разработки игр

Лекция

Определение настольных игр. История настольных игр. Самые известные и популярные настольные игры. Классификация настольных игр по механикам, жанрам, конкурентности, сеттингу и длительности.

Разбор игровых механик. Классификации игроков по мотивам и вознаграждению. Методика создания настольной игры. Использование индикаторов прикладного эффекта. Обоснованный выбор сеттинга, механики, применения ролей.

Создание игрового набора. Правила. Дизайн.

Разработка игры под образовательную задачу. Классификация образовательных задач. Прикладные игровые приемы. Организационная схема игры. Цели и прикладной эффект игр для личности, коллектива, заказчика, ведущего. Спринт-игры (фасилитационные игровые форматы для работы с содержанием). Особенности и применение спринт-игр.

Отражение образовательных задач в игре. Управление игрой: NPC, игротехники, ворк-шоп, императив и т.д. Критерии качества для заказчика, участника и разработчика.

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

Целеполагание в игропрактике. Специфика применение игр для наиболее распространенных тренинговых и деловых задач. Фокусировка на задачах игры с помощью проблематизации и рефлексии. Обоснованный выбор метафоры и сеттинга. Управление атмосферой. Документация игры, скрипт ведущего, подготовка игрового набора. Ведение, управление, подведение итогов игры.

Практические занятия

Освоение технологии разработки игр.

Внеаудиторная дистанционная/самостоятельная работа

Работа с информационными источниками.

Выполнение компетентностно-ориентированных заданий: разработка игр под образовательные задачи, определяемые слушателями; оформление методических рекомендаций для проведения игропрактики.

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение реализации программы

Реализация программы предполагает наличие учебного кабинета (35-45 посадочных мест). Оборудование учебного кабинета: комплект мебели для слушателей; комплект мебели для преподавателя; флипчарт, маркеры.

Технические средства обучения: компьютеры с лицензионным программным обеспечением, объединенные в локальную сеть; мультимедийный проектор; доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Рабочее место преподавателя: компьютер с лицензионным программным обеспечением, имеющий доступ к локальной сети и к информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

Для обучения по программе с применением дистанционных технологий обучающийся должен иметь персональный компьютер (ноутбук), оснащенный микрофоном, аудиокolonками и (или) наушниками, имеющий доступ к информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Перечень используемых учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

1. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала. Учебное пособие. – С-Пб.: СПбИВЭСЭП, 2003. – 268с. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://tandem.obr18.ru/moodle/mod/data/view.php?id=2&rid=34>
2. Браун, Стюарт. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье /Стюарт Браун, Кристофер Воган ; пер. с англ. Т. Мамедовой. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 192с. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://tandem.obr18.ru/moodle/mod/data/view.php?id=2&rid=35>.
3. Бугрин В.П. Преподаватель-игротехник: Сб. тестов. - Домодедово: Всерос. ин-т повышения квалификации работников МВД России, 2004 (РИО ВИПК МВД России). - 53
4. Бугрин В.П. Деловая игра "Терминологическое поле игротехника" (ТЕРПИ): Метод. пособие / В.П. Бугрин. - М.: ИЦКПС, 2003. - 61 с.
5. Григорьев С.В. Игра и праздник: тезаурус по празднично-игровой культуре / С. В. Григорьев, А. С. Фролов. - Москва: Московия, 2006. - 204 с.
6. Донских А. MatriX. От игры к консалтинговому проекту: практическое пособие для игротехников / Андрей Донских. - [Б. м.]: Издательские решения, 2016. - 116, [2] с.
7. Журавлев А.Л. Психология управленческого взаимодействия: (Теорет. и прикладные проблемы) / А.Л. Журавлёв; Рос. акад. наук. Ин-т психологии. - М.: Ин-т психологии РАН, 2004 (ППП Тип. Наука). - 474, [1] с.
8. Митькина Е.И. Игротехники и игротехнологии в схемах и таблицах: учебное пособие / Е. И. Митькина ; Российский гос. соц. ун-т, Фил. в г. Электросталь. - Электросталь: Фил. РГСУ в г. Электросталь, 2012. - 72 с.
9. Патрушева Инга Валерьевна. Психология и педагогика игры (с практикумом по игротехнике): учебное пособие / И. В. Патрушева; Российская Федерация. Министерство образования и науки, ФГБОУ ВПО Тюменский государственный университет, Институт дистанционного образования, Институт психологии и педагогики. - Тюмень: Изд-во Тюменского гос. ун-та, 2014. - 130 с.

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

10. Справочник игропрактика: учебно-методическое пособие / [Городецкий А. А., Забиров Д. Д., Коричин Д. А. и др. ; под ред. Д. Д. Забирова, Л. С. Смеркович]. - [2-е изд.]. - Казань : Казанский игропрактический центр, 2017. - 279, [2] с. : ил.; 15x21 см.; ISBN 978-5-904077-04-4
11. Харченко К.В. Организационно-деятельностная игра: руководство для заказчика, участников игр и начинающих игротехников / Харченко, К. В. , Кравченко И. Л. - Белгород : КОНСТАНТА, 2015. - 23 с.

Дополнительные источники и интернет-ресурсы:

1. Лахтин Д.А. Игропрактика в образовании в сборнике: использование информационно-коммуникационных технологий в современной системе образования Сборник научных статей и докладов. Дальневосточный федеральный университет. 2017. С. 75-77.
2. Соболева Е.В., Караваев Н.Л., Перевозчикова М.С. Совершенствование содержания подготовки учителей к разработке и применению компьютерных игр в обучении Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. 2017. Т. 7. № 6. С. 54-70.
3. Петров А.М., Абдурахимов А.А.У., Анваров А.А.У. Разработка игропрактики для обучения студентов коррекционных групп профессиональным дисциплинам Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2017. Т. 6. № 4 (21). С. 151-153.
4. Назарова У.А. Игротехнологии в управлении персоналом В сборнике: Современные технологии управления персоналом Сборник трудов V Международной научно-практической конференции. Под научной редакцией О.С. Резниковой. 2018. С. 108-110.
5. Стельмах О.Д., Чернушевич В.А. Профессиональная практика будущих педагогов-психологов с использованием народных игр Социальная педагогика. 2012. № 5. С. 95-103.
6. Олейник Ю.П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия. Современные проблемы науки и образования. 2015. № 3. С. 476.
7. Пятаева Д.В. Анализ проблемы и опыта применения сетевых игровых технологий в образовательном процессе Мир педагогики и психологии. 2017. № 1(6). С.20-26.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Университет Игропрактики [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://kurs.gameuniversity.ru/igropraktika> (Дата обращения: 22.12.2023).
2. Путеводитель по тренингам . Зачем я занимаюсь игропрактикой? [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://samopoznanie.ru/articles/zachem_ya_zanimajus_igropraktikoy/ (Дата обращения: 22.12.2023).
3. Мир игропрактики [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://t-gamers.ru/> (Дата обращения: 22.12.2023).
4. Игропрактики [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://interesno.co/tag/> (Дата обращения: 22.12.2023).
5. Атлас будущих профессий. Игропрактика [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://atlas100.ru/catalog/media-i-razvlecheniya/igropraktik/> (Дата обращения: 22.12.2023).
6. Борзенкова Е.К. Игропрактика как способ организации мыследеятельности на уроках. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/614221/> (Дата обращения: 22.12.2023).
7. Национальный центр профессиональной ориентации. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://ncpo.ru/lector/igropraktika-dlya-podrostkov-2/> (Дата обращения: 22.12.2023).
8. Конструкторы сообществ практики. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://we-r.ru/> (Дата обращения: 22.12.2023).

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

9. Академия игропрактики [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://igropraktika.ru/> (Дата обращения: 22.12.2023).
10. Блог авторов игр [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://playbe.ru/> (Дата обращения: 22.12.2023).
11. Мастер-класс Маттиаса Кемпке в Scream School. Создание квеста: от концепции до запуска. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=8yxqMQahxV8&list=PLA6G5XKBJ7jw16Zq25jYzclDkPEJZjCae> (Дата обращения: 22.12.2023).
12. Пространство игры: взгляд игропрактика и разработчика игр [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=PoWIikfdQYU> (Дата обращения: 22.12.2023).
13. Личный бренд игропрактика [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=uTgDhEB1Sr0> (Дата обращения: 22.12.2023).
14. Андрей Стёганцев на Авторитетном радио (Красноярск) [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=JfejoaicYGg&list=PLp7zE02gJpRiPKXBVFI_o7RG7KodGFqt3 (Дата обращения: 22.12.2023).
15. «Игропрактика в образовании» Андрей Комисаров ведущий эксперт образовательных продуктов [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=3MJdarLKh6A> (Дата обращения: 22.12.2023).
16. Разбор понятий: игропрактика и геймификация [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=T77gmrvbLIU> (Дата обращения: 22.12.2023).
17. Игра и игропрактика [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=JcwzKH9NfVw&list=PLvsaWcuPBK5rxYEiPsFOCNZig-soJcJ8> (Дата обращения: 22.12.2023).
18. Презентация справочника игропрактика [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=7Zw9j9QHrRc> (Дата обращения: 22.12.2023).
19. Академия Игропрактики [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UCA4DqBevRZ_DKD57DZtyG7A (Дата обращения: 22.12.2023).
20. Мир Игропрактики [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCp7kKvXvGFbAEdqCI73rYBQ> (Дата обращения: 22.12.2023).

Доступ слушателей к информационным источникам предоставляется через цифровую платформу АНО ДПО «ЦОПП УР» (далее – цифровая платформа ЦОПП) (<http://tandem.obr18.ru/moodle/>).

Реализация программы обеспечивается размещенным на цифровой платформе ЦОПП учебно-методическим комплектом, включающим презентации к занятиям, материалы для практических работ и внеаудиторной/дистанционной самостоятельной работы.

3.3. Организация образовательного процесса

При реализации программы используются лекционные и практические занятия с применением фронтальных, индивидуальных и групповых форм работы.

Реализация программы осуществляется:

- в синхронном формате (слушатели взаимодействуют друг с другом и с преподавателем в реальном времени): аудиторные занятия, онлайн-вебинары.
- в асинхронном формате (слушатели самостоятельно работают с учебным контентом в любое удобное для себя время, получая отсроченную обратную связь от преподавателя):

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа слушателя под руководством преподавателя.

Онлайн-вебинары проводятся с помощью облачной платформы для проведения онлайн видеоконференций и вебинаров. Записи вебинаров размещаются на цифровой платформе ЦОПП.

Обучение проходит на базе цифровой платформы ЦОПП (<http://tandem.obr18.ru/moodle/>), где размещены учебные материалы, задания, инструкции к обучению, ссылки на информационные источники и интернет-ресурсы. Консультационная помощь слушателям оказывается средствами цифровой платформы ЦОПП (сообщения, чат, форум). Преподаватели могут проводить для слушателей индивидуальные и групповые консультации (при необходимости).

Для успешного освоения программы слушателю необходимо:

- посетить не менее 80% учебных занятий и пройти (выполнить) не менее 80% мероприятий текущего контроля, предусмотренных программой;
- успешно пройти промежуточную и итоговую аттестацию.

3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация дополнительной профессиональной программы повышения квалификации обеспечивается педагогическими работниками, имеющими достаточную квалификацию и опыт работы в соответствующей области профессиональной деятельности, привлекаемыми к педагогической деятельности в АНО ДПО «ЦОПП УР» на законных основаниях.

Игропрактика в образовательной деятельности	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

4.1. Формы аттестации

Оценка качества освоения программы осуществляется по результатам освоения слушателем тем программы в рамках текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации.

Промежуточная аттестация проводится по результатам выполнения практических компетентностно-ориентированных заданий темы 2.

Итоговая аттестация проводится в форме зачета и включает разработку методической разработки игры, связанной с образовательной деятельностью, и её защиту в онлайн-формате.

Результатом освоения программы являются усовершенствованные профессиональные компетенции в соответствии с разделами 1.2 и 1.3 программы и их компоненты:

Результаты освоения программы	Формы аттестации
Знает: – цели и возможности геймификации образовательной деятельности; – базовые инструменты создания игр; – технологии определённого набора игр; – правила и алгоритмы разработки игр под образовательные задачи;	устный опрос, оценка результатов выполнения практических работ, самостоятельной работы промежуточная аттестация, итоговая аттестация
Умеет: – создавать собственные игры под различные задачи; – проводить игры по заданному алгоритму;	
Готов: – применять методы игропрактики в образовательной деятельности	

4.2. Оценочные материалы

Оценочные материалы представлены в Приложении