

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 «10» января 2023 г.
№1-ОД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ПРОГРАММЫ:	Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства		
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 - 12	заочно с применением дистанционных технологий – 4
СРОК ОБУЧЕНИЯ:	2 недели		

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

СОСТАВИТЕЛИ (РАЗРАБОТЧИКИ): Мельникова М.С., старший преподаватель кафедры экономической теории и предпринимательства ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет», преподаватель АНО ДПО «ЦОПП УР»

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

Протокол №1 от «9» января 2023 г.

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
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 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)»»;
- приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"».

1.2. Цель реализации программы

Цель реализации программы – совершенствование профессиональных компетенций педагогов, необходимых для использования игр в образовательном процессе, а также для их самостоятельной разработки.

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	владеть формами и методами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность и т.п.
	организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую
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

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
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

Совершенствуемые профессиональные компетенции в соответствии с трудовыми действиями, определяемыми профессиональным стандартом «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утв. приказом Минтруда России от 22 сентября 2021г. №652н:

Трудовая функция А/01.6	Организация деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной программы
Трудовые действия	организация, в том числе стимулирование и мотивация деятельности и общения обучающихся на учебных занятиях
Необходимые умения	осуществлять деятельность, соответствующую дополнительной общеобразовательной программе
	создавать условия для развития обучающихся, мотивировать их к активному освоению ресурсов и развивающих возможностей образовательной среды, освоению выбранного вида деятельности (выбранной образовательной программы), привлекать к целеполаганию

1.3. Планируемые результаты обучения

По результатам освоения программы слушатель должен знать:

- особенности игры как педагогического приема;
- типологию игр;
- основы конструирования игр;

уметь:

- применять методы постановки проблемы, цели и задач проекта при помощи игропрактик;
- ставить цель игры в соответствии с целями образовательного процесса;
- разрабатывать игры на основе известных техник под конкретную образовательную задачу;
- проводить игры в группе обучающихся;

быть готов:

- применять игровые технологии в образовательном процессе.

1.4. Область применения программы

Программа предназначена для повышения квалификации педагогических работников общеобразовательных организаций, организаций дополнительного образования детей, преподавателей и мастеров производственного обучения профессиональных образовательных организаций.

1.5. Требования к слушателям

Высшее/среднее профессиональное образование.

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

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

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: работа слушателя на онлайн-вебинарах) – 12 часов;
- в заочной форме с применением дистанционных технологий (асинхронный формат: внеаудиторная дистанционная/самостоятельная работа слушателя под руководством преподавателя) – 4 часа.

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.

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
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 – асинхрон- ный формат: внеауд. самосто- ятельная работа, часов	Формы, виды контроля
		всего	в т.ч. практи- ческие занятия		
Тема 1. Основы игровых технологий.	3	3	2		оценка результатов практических работ, текущий контроль
Тема 2. Конструирование игр	7	4	2	3	оценка результатов практических работ, текущий контроль
Тема 3. Игропрактика в проектной деятельности	5	4	2	1	оценка результатов практических работ, текущий контроль
Итоговая аттестация	1	1			зачет
ВСЕГО:	16	12	6	4	

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
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	онлайн-вебинар, лекция	Тема 1. Основы игровых технологий
	2	онлайн-вебинар, практическое занятие	<i>Разбор примеров применения игр. Игры-пятиминутки. Игры «БизнесРостОК!»: «Стартап» и «Целевая аудитория»</i>
2-й	2	онлайн-вебинар, лекция	Тема 2. Конструирование игр
3-й	2	онлайн-вебинар, практическое занятие	<i>Конструирование настольных игр. Конструирование организационно-деятельностных игр. Конструирование игр-пятиминуток.</i>
4-й-6-й	3	внеауд. самост./ дистанц. работа в заочной форме	По теме 2. <i>Конструирование игр в рамках преподаваемых дисциплин.</i> Промежуточная аттестация по результатам самостоятельной работы по теме 2
7-й	2	онлайн-вебинар, лекция	Тема 3. Игропрактика в проектной деятельности
8-й	2	онлайн-вебинар, практическое занятие	<i>Постановка проблемы, цели и задач проекта при помощи игропрактики «Яма». Игропрактика «АЗС»</i>
9-й-10-й	1	внеауд. самост./ дистанц. работа в заочной форме	По теме 3. <i>Подготовка проектной идеи для итоговой работы.</i>
11-й	1	онлайн-вебинар	Итоговая аттестация

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

2.3. Рабочая программа

Тема 1. Основы игровых технологий.

Онлайн-вебинар, лекция. Особенности игры как педагогического приема.

Признаки игры. Позиции в игропрактике. Виды игр.

Онлайн-вебинар, практическое занятие.

Разбор примеров применения игр. Игры-пятиминутки. Игры «БизнесРостОК!»: «Стартап» и «Целевая аудитория»

Тема 2. Конструирование игр.

Онлайн-вебинар, лекция.

Конструирование игр с позиций целеполагания. Конструирование игр разных типов: основные этапы и подходы.

Онлайн-вебинар, практическое занятие.

Конструирование настольных игр. Конструирование организационно-деятельностных игр.

Конструирование игр-пятиминуток.

Внеаудиторная самостоятельная/дистанционная работа.

Конструирование игр в рамках преподаваемых дисциплин.

Промежуточная аттестация по результатам самостоятельной работы по теме 2.

Тема 3. Игропрактика в проектной деятельности

Онлайн-вебинар, лекция

Игропрактика в проектной деятельности. Постановка проблемы, цели и задач проекта при помощи игропрактик.

Игра как проект.

Онлайн-вебинар, практическое занятие.

Постановка проблемы, цели и задач проекта при помощи игропрактики «Яма». Игропрактика «АЗС»

Внеаудиторная самостоятельная/дистанционная работа.

Подготовка проектной идеи для итоговой работы.

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение реализации программы

Для реализации программы с применением дистанционных технологий используется рабочее место преподавателя: персональный компьютер (ноутбук), имеющий доступ 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. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Коллектив Авторов. URL: <https://www.litres.ru/aleksandr-albertovic/spravochnik-igropraktika-uchebno-metodicheskoe-posobi/> (Дата обращения: 9.01.2023).
2. Эльконин Д. Б. Психология игры
URL: https://bookap.info/book/elkonin_psihologiya_igry/load/doc.shtm (Дата обращения: 9.01.2023).
3. Атлас профессий. URL: <https://new.atlas100.ru/> (Дата обращения: 9.01.2023).
4. Национальная технологическая инициатива. URL: <https://nti2035.ru/> (Дата обращения: 9.01.2023).

Дополнительные источники и интернет-ресурсы:

1. Библиотека знаний о будущем «RF 20.35» URL: <https://rf2035.net/> Дата обращения: 9.01.2023).
2. Дж. Родари. Грамматика фантазии URL: <http://istoki-261.ru/wp-content/uploads/2018/04/grammatika-fantazii.pdf> (Дата обращения: 9.01.2023).
3. Дмитрий Песков. «Профессии будущего. Логика НТИ» URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YC4MWl8Imso> (Дата обращения: 9.01.2023).
4. Лекция Дмитрия Пескова "Будущее, которое не наступит" URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UPIW4EXKiBU&t=1838s> (Дата обращения: 9.01.2023).
5. Щедровицкий Г.П. Игра и «детское общество» URL: <https://socioline.ru/pages/g-p-schedrovitskij-izbrannye-trudy> (Дата обращения: 9.01.2023).

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 самостоятельной/дистанционной 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:

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
АНО ДПО «ЦОПП УР»	Дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации

- в синхронном формате (слушатели взаимодействуют друг с другом и с преподавателем в реальном времени): онлайн-вебинары.
- в асинхронном формате (слушатели самостоятельно работают с учебным контентом в любое удобное для себя время, получая отсроченную обратную связь от преподавателя): внеаудиторная/дистанционная самостоятельная работа слушателя под руководством преподавателя.

Онлайн-вебинары проводятся с помощью облачной платформы для проведения онлайн видео-конференций 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).

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.

Промежуточная аттестация по результатам самостоятельной работы по теме 2.

Итоговая аттестация включает разработку индивидуального или группового проекта игры и представление его в виде краткого описания или презентации.

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.

Игровые технологии в преподавании экономики и предпринимательства	
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 аттестации.

Итоговая аттестация проводится в форме зачета по результатам представления индивидуального или группового проекта игры.

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: <ul style="list-style-type: none"> – особенности игры как педагогического приема; – типологию игр; – основы конструирования игр 	оценка результатов практических работ, промежуточная аттестация, итоговая аттестация
Умеет: <ul style="list-style-type: none"> – применять методы постановки проблемы, цели и задачи проекта при помощи игропрактик; – ставить цель игры в соответствии с целями образовательного процесса; – разрабатывать игры на основе известных техник под конкретную образовательную задачу; – проводить игры в группе обучающихся 	
Готов: <ul style="list-style-type: none"> – применять игровые технологии в образовательном процессе. 	

4.2. Оценочные материалы

Оценочные материалы представлены в Приложении