

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГАОУ ВО «СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»



УТВЕРЖДАЮ:

Директор НОЦ «Институт
непрерывного образования»

Е.В.Мошкина
Е.В.Мошкина

«*16*» *сентября* 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«Игровые техники и технологии в обучении»

Красноярск 2023

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Аннотация программы

Программа повышения квалификации разработана в рамках реализации государственного задания Министерства науки и высшего образования Российской Федерации на выполнение работы по теме «Реализация комплекса мер по повышению эффективности деятельности Российско-Таджикского (Славянского) университета и Кыргызско-Российского Славянского университета имени первого президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина». В рамках программы рассматриваются наиболее актуальные задачи, возникающие в практике профессиональной педагогической деятельности современного преподавателя.

Программа ориентирована на приобретение слушателями знаний, опыта и компетенций в области использования интерактивных и активных методов обучения, в том числе в цифровой среде, для улучшения качества образования в соответствии с современными образовательными стандартами нового поколения.

Игровые технологии — это методы и подходы, которые используют игровые элементы и принципы для достижения образовательных целей. Они позволяют обучающимся активно участвовать в обучении, развивать навыки и знания через игровые ситуации и задания.

Основная идея игровых технологий заключается в том, чтобы сделать обучение более интересным, мотивирующим и эффективным. Игры могут создавать ситуации, в которых обучающиеся могут применять свои знания и навыки на практике, экспериментировать, принимать решения и получать обратную связь. Игровые технологии способствуют развитию таких навыков, как коммуникация, сотрудничество, проблемное решение, критическое и творческое мышление. Они могут быть адаптированы под разные возрастные группы и уровни образования, что делает их универсальным инструментом для обучения и развития обучающихся.

1.2. Цель программы

Цель программы повышения квалификации — формирование у научно-педагогических кадров учебных заведений компетенций в области использования интерактивных и активных методов обучения в образовательной практике, включая элементы игры, фасилитации, разных форм командной работы, решения учебно-методических кейсов в электронной среде вуза.

1.3. Компетенции (трудовые функции) в соответствии с профессиональным стандартом (формирование новых или совершенствование имеющихся)

Программа повышения квалификации «Игровые техники и технологии в обучении» разработана на основе квалификационных характеристик должностей руководителей и специалистов высшего профессионального и дополнительного профессионального образования, утвержденных приказом

Минздравсоцразвития РФ от 11.01.2011 г. № 1н (Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих (ЕКСД), редакция от 09.04.2018 г.), и соответствует требованиям Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам, утвержденного приказом Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499, приказа Минобрнауки России от 29 марта 2019 г. № 178, а также с учетом прогноза научно-технологического развития Российской Федерации до 2030 года.

Программа направлена на совершенствование компетенций (совершенствование способов и средств исполнения должностных обязанностей в соответствии с указанным выше разделом ЕКСД) в части «Должности профессорско-преподавательского состава»:

– организация и осуществление учебной и учебно-методической работы по преподаваемой дисциплине или отдельным видам учебных занятий;

– организация и планирование методического и цифрового дидактического обеспечения учебных занятий.

1.4. Планируемые результаты обучения

Слушатель в результате освоения программы повышения квалификации сможет достичь следующих результатов:

РО1. Обсуждать технологии конструирования и применения методов интерактивного и активного обучения в высшей школе.

РО2. Осмысленно использовать определенные виды интерактивных методов для проведения различных видов занятий (лекции, практические занятия, лабораторные работы, самостоятельная работа студентов) и для разных целей занятия.

РО3. Проводить анализ эффективности использования интерактивных методов на занятиях и разработанных критериев оценки результатов обучающихся.

РО4. Планировать деятельность обучающегося по достижению результатов обучения.

РО5. Применять различные инструменты поддержки мотивации.

РО6. Применять различные способы контроля и оценивания для различных результатов обучения.

1.5. Категория слушателей

Педагогические работники, реализующие программы высшего образования — программы бакалавриата, магистратуры, аспирантуры, работающие или планирующие использовать в профессиональной деятельности интерактивные и активные методы обучения, а также преподаватели, использующие любые дистанционные и электронные образовательные технологии обучения.

1.6. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение

Высшее и/или среднее профессиональное образование.

Стаж педагогической деятельности от 1 года.

Уровень функциональной компьютерной грамотности не ниже базового: владение основными интернет-технологиями (веб-поиск, электронная почта, социальные сервисы), офисными программами, базовыми средствами по созданию и обработке текстовой, графической, мультимедийной информации.

1.7. Продолжительность обучения: 36 академических часов.

1.8. Форма обучения: очная.

1.9. Требования к материально-техническому обеспечению, необходимое для реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации (требования к аудитории, компьютерному классу, программному обеспечению)

Программа должна быть обеспечена учебными кабинетами для проведения практических и лекционных занятий (проекторное оборудование, доска маркерная) и доступом к сети Интернет.

Дополнительно для самостоятельной работы: наличие у каждого слушателя персонального компьютера, имеющего широкополосный доступ к сети Интернет; интернет-браузер, обновленный до последней версии: Google Chrome (предпочтительно), Opera, Microsoft Edge, Safari, Mozilla FireFox; возможность просматривать видео-уроки, размещенные в онлайн-курсе.

1.10. Особенности (принципы) построения дополнительной профессиональной программы повышения квалификации

Особенности построения программы повышения квалификации «Активные и интерактивные методы: тренинговые технологии в высшей школе»:

- модульная структура программы;
- выполнение комплексных (сквозных) учебных заданий, требующих практического применения знаний и умений, полученных в ходе изучения логически связанных модулей;
- применение учебно-методических кейсов.

1.11. Документ об образовании: удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Всего часов	В том числе:		Результаты обучения
			Контактная работа	Самостоятельная работа	
1.	Интерактивные и активные методы обучения	12	8	4	PO1–PO3
1.1.	Особенности обучения взрослых. Типология игр в образовании	3	2	1	PO1
1.2.	Технология игры: идея, правила, ресурсы, механика, легенда, образ результата	3	2	1	PO1
1.3.	Разработка сценария игры	6	4	2	PO2–PO3
2.	Обратный дизайн в проектировании результатов обучения дисциплин	20	12	8	PO4–PO6
2.1	Приемы поддержки мотивации	4	2	2	PO5
2.2	Результаты обучения	4	2	2	PO6
2.3	Педагогические технологии: подбор педагогических технологий и методов под результаты обучения	6	4	2	PO4
2.4	Контроль и оценивание	6	4	2	PO6
	Итоговая аттестация	4	2	2	PO1–PO6
	ИТОГО	36			

2.2. План учебной деятельности

Результаты обучения	Учебные действия/ формы текущего контроля	Используемые ресурсы/ инструменты/ технологии
Обсуждать технологии конструирования и применения методов интерактивного и активного обучения в высшей школе	Беседа. Анализ опыта использования методов активного и интерактивного обучения в собственной практике. Составление чек листов по различным методам	Работа в группах

Результаты обучения	Учебные действия/ формы текущего контроля	Используемые ресурсы/ инструменты/ технологии
Осмысленно использовать определенные виды интерактивных методов для проведения различных видов занятий (лекции, практические занятия, лабораторные работы, самостоятельная работа студентов) и для разных целей занятия	Проблемная лекция. Обоснование выбора интерактивных методов для собственных занятий: лекций, практических занятий, для организации самостоятельной работы студентов	Работа в группах
Проводить анализ эффективности использования интерактивных методов на занятиях и разработанных критериев оценки результатов обучающихся	Проектирование различных видов занятий с активными и интерактивными методами. Представление фрагментов занятий	Работа в группах
Планировать деятельность обучающегося по достижению результатов обучения	Описание деятельности обучающегося и преподавателя по достижению результатов обучения в соответствии с алгоритмом реализации подобранных педагогической(их) технологии(ий)/ Матрица планирования деятельности обучающегося по достижению результатов обучения	Работа в группах
Применять различные инструменты поддержки мотивации	Разработка приемов поддержки мотивации для конкретного занятия/ Заполнение таблицы	Работа в группах
Применять различные способы контроля и оценивания для различных результатов обучения	Разработка оценочного инструментария по теме/заполнение таблицы	Работа в группах

2.3. Виды и содержание самостоятельной работы

Выполнение самостоятельной работы слушателями предполагает изучение теоретического материала, учебно-методической литературы, выполнение практических заданий с последующим разбором на очных занятиях, выполнение заданий в рабочей тетради.

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

3.1. Учебно-методическое обеспечение, в т.ч. электронные ресурсы сети Интернет

Интерактивные и активные методы обучения в высшей школе

Основная литература

1. Гуцин Ю.В. Интерактивные методы обучения в высшей школе // Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна». – 2012. – № 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://fgosvo.ru/uploadfiles/mnenie_expertov/2012n2a1.pdf.

2. Лоскутов А.А., Ольховский Д.В. Обобщение педагогического опыта: проведение занятий в интерактивных формах – проблемы и преимущества [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. – 2018. – № 5. – Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=28028>.

3. Мухина Т.Г. Активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий) в высшей школе: учеб. пособие. – Нижний Новгород: Изд-во ННГАСУ, 2013. – 97 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://nngasu.ru/education/high_education/education_manual.pdf?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&utm_campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru.

4. Сафонова Л.Ю. Методы интерактивного обучения: метод. указания. – Великие Луки, 2015. – 83 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://filialpskovgu.ru/attachments/article/55/MU_Metodi_interaktivnogo_obucheniya.pdf.

5. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: учебно-метод. пособие. – Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. – 52 с.

Дополнительная литература

1. Горелкина Т.Л., Тужилина Е.Н. Активные и интерактивные методы обучения [Электронный ресурс]: метод. реком. – Благовещенск: ДГАУ, 2014. – 43 с. – Режим доступа: <http://dalgau.ru/upload/iblock/988/MR-Aktivnye-i-interaktivnye-metody-obucheniya -SMK MR 7.5.02 2014.pdf>.

2. Интерактивные методы, формы и средства обучения [Электронный ресурс]: метод. реком. – Режим доступа: https://rostov.rpa-mu.ru/Media/rostov/Svedenia_ob_OO/Obrazovanie/metodicheskie_rekomendacii/interaktiv.pdf.

3. Методические рекомендации по организации учебных занятий с использованием активных и интерактивных форм и методов обучения. – М., 2020 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://msal.ru/upload/institute/INO/Materialy/MP%20по%20интерактивным%20формам%20обучения.pdf>.

Игропрактика в образовании

1. Безголева Г.В. Игровые педагогические технологии / Г.В. Безголева, Е.В. Беловодченко, Н.В. Буянова. – М.: ИРПО, 2000.
2. Гессе Г. Игра в бисер. – М.: Издательство «АСТ», 2022. – 512 с. – Серия «Эксклюзивная классика».
3. Диксит А., Скит С., Рейли Д. Стратегические игры. Доступный учебник по теории игр. – М.: Манн, Иванов, Фербер. – М., 2017.
4. Зиммель Г. Избранное в 2-х т. Философия культуры. – М.: Юрист, 1996. – Т. 1. – 514 с.
5. Кларин М.В. Инновационные модели обучения: Исследование мирового опыта: монография. – М.: Луч, 2016. – 640 с.
6. Костер Р. Разработка игр и теория развлечений. – М.: ДМК Пресс, 2018.
7. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
8. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. – СПб., 2003.
9. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хавдаров. – М.: Роспедагентство, 1996.
10. Питер Дж. Фрайтаг (Peter J. Freitag) Игра со всех сторон. Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее. – М.: Прагматика культура. Фонд научных исследований, 2003.
11. Родари Дж. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. – М.: Самокат, 2022.
12. Справочник игропрактика: учебно-метод. пособие под ред. Д.Д. Забирова, Л.С. Смеркович. – М., 2017.
13. Хасан Б.И. Конструктивная психология конфликта. – М.: Юрайт, 2018. – 205 с.
14. Хасан Б.И. Почему игра? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ippd.ru/resources/library?file=239>.
15. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – М.: Азбука 2022. – 400 с.
16. Шелл Дж. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все. – М.: Альпина Паблишер, 2019.
17. Шуть Н.Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб.: Образовательные проекты, 2008.
18. Щедровицкий П.Г. Эволюция функции игротехники в ОДИ [Электронный ресурс]: видео-лекции. – Режим доступа: https://youtu.be/a5_mm1zIGYA.
19. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: ЕЕ Медиа, 2012. – 228 с.

Обратный дизайн в проектировании результатов обучения дисциплин

1. Многоуровневое инженерное образование [Электронный ресурс]: учебник для студентов, обучающихся по направлению подготовки магистрантов 44.04.01.09 «Инженерное образование» / Н.В. Гафурова, С.И. Осипова, Е.Ю. Чурилова; рец.: Е.А. Барахсанова, В.В. Кольга; Сибирский федеральный университет, Институт цветных металлов и материаловедения. – Красноярск: СФУ, 2022 022-12-28). – 316 с. – Режим доступа: <https://bik.sfu-kras.ru/elib/fulltext?id=BOOK1-378.4%3A62%2807%29%2F%20245-257438&start=http%3A%2F%2Flib3.sfu-kras.ru/ft/LIB2/ELIB/b74/i-257438.pdf>.

2. Проектирование практико-ориентированных программ [Электронный ресурс]: учебно-метод. пособие / Сибирский федеральный университет, Институт педагогики, психологии и социологии; сост. Н.В. Гафурова [и др.]. – Красноярск: СФУ, 2023. – 28 с. – Режим доступа: <https://bik.sfu-kras.ru/elib/fulltext?id=BOOK1-378.4%2807%29%2F%20791-674335&start=http%3A%2F%2Flib3.sfu-kras.ru/ft/LIB2/ELIB/b74/i-674335.pdf>.

3. Лучшие практики преподавания [Электронный ресурс]: активные и интерактивные методы обучения: учебно-метод. пособие / Сибирский федеральный университет, Институт педагогики, психологии и социологии; сост. Е.В. Мошкина [и др.]. – Красноярск: СФУ, 2023. – 68 с. – Режим доступа: <https://bik.sfu-kras.ru/elib/fulltext?id=BOOK1-371.3%2807%29%2F%20876-256561&start=http%3A%2F%2Flib3.sfu-kras.ru/ft/LIB2/ELIB/b74/i-256561.pdf>.

3.2. Информационное обеспечение (информационные обучающие системы, системы вебинаров, сетевые ресурсы хостинга видео, изображений, файлов, презентаций, программное обеспечение и др.)

1. Онлайн-курс «Развитие гибких навыков в цифровую эпоху (Час для себя)» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://e-siberia.online/local/crw/course.php?id=23>.

IV. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

4.1. Формы аттестации, оценочные материалы, методические материалы

Программа предусматривает проведение текущей и итоговой аттестации. Текущая аттестация слушателей проводится на основе оценки активности и участия в дискуссиях в ходе работы в аудитории, а также качества выполнения итогового задания в электронном обучающем курсе или рабочей тетради.

Методические материалы, необходимые для выполнения текущих заданий, представлены в рабочих тетрадях и включают описание задания, методические рекомендации по его выполнению.

4.2. Требования и содержание итоговой аттестации

Основанием для аттестации является участие слушателей в «Фестивале игр» — демонстрация подготовленных игр или фрагментов игр и их анализ в группе.

Программу составили:

Доктор пед. наук, профессор,
руководитель Департамента реализации
проектов развития СФУ

Н.В. Гафурова

Канд. психол. наук, старший научный сотрудник
Лаборатории возрастной психологии и практик развития СФУ,
декан факультета менеджмента в сфере образования
ОАНО «Московская высшая школа социальных
и экономических наук»

Е.Ю. Федоренко

Канд. пед. наук, доцент,
доцент кафедры информационных технологий
обучения и непрерывного образования
Института педагогики, психологии и социологии СФУ

Е.В. Достовалова

Руководитель программы:

Канд. пед. наук, доцент,
доцент кафедры информационных технологий
обучения и непрерывного образования
Института педагогики, психологии и социологии СФУ

Е.В. Достовалова

Руководитель мероприятий по обучению:

Канд. пед. наук,
Директор научно-образовательного центра
«Институт непрерывного образования» СФУ

Е.В. Мошкина