

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



УТВЕРЖДАЮ:

Директор

ЦОЦ «Институт непрерывного
образования»

Е.В. Мошкина

2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

**«Игровые методы преподавания в высшей школе
в условиях смешанного обучения»**

Красноярск 2021

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Аннотация программы

Полученный в ходе пандемии преподавателями российской системы высшего образования опыт организации образовательного процесса в условиях модели смешанного обучения показывает, что необходимо особое внимание уделять созданию условий для развития мотивации у студентов к учебной деятельности и вовлечения их в различные формы активности. Одним из способов решения данной задачи является использование преподавателями игровых методов преподавания.

Данная программа направлена на рассмотрение специфики применения наиболее распространенных в практике высшей школы игровых методов при планировании образовательного процесса, проведении занятий и оценивании результатов обучения, а также развитие у слушателей готовности к применению их в собственной профессионально-педагогической деятельности. Программа предназначена для слушателей, которые только начинают или имеют некоторый опыт в применении игровых методов в собственной деятельности и ориентированы на более детальное их изучение.

1.2. Цель программы: формирование готовности слушателей к обоснованному применению игровых методов при проектировании и реализации образовательного процесса в высшей школе в условиях смешанного обучения.

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

Министерство труда и социальной защиты Российской Федерации приказом № 832-н от 26.12.2019 г. (рег. №58533 от 1.06.2020 г.) признало утратившим силу приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 8 сентября 2015 г. № 608н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного профессионального образования», а замещающий стандарт на момент разработки данной программы не был принят, поэтому является невозможным указание компетенций (трудовых функций) в соответствии с профессиональным стандартом (в силу его отсутствия).

Данная программа разработана на основе квалификационных характеристик должностей руководителей и специалистов высшего профессионального и дополнительного профессионального образования, утвержденных приказом Минздравсоцразвития РФ от 11 января 2011 г. № 1н (далее ЕКС). Соответствует требованиям «Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам», утвержденного приказом Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499, приказом Минобрнауки России от 29 марта 2019 г. № 178.

Программа направлена на совершенствование компетенций (совершенствование способов и средств исполнения должностных обязанностей в соответствии с указанным выше разделом ЕКС) в части III «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 технического обеспечения учебных занятий.

1.4. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Планируемый результат
1	Понимать особенности преподавания в высшей школе в условиях смешанного обучения
2	Понимать принципы и особенности использования игр в образовательном процессе высшей школы в условиях смешанного обучения
3	Применять игровые методы при проектировании образовательного процесса по дисциплине в условиях смешанного обучения
3.1	Применять игровую технологию педагогического дизайна ABC LD при проектировании образовательного процесса по дисциплине в условиях смешанного обучения
3.2	Применять методы активизации процесса педагогического проектирования в условиях смешанного обучения
4	Применять элементы игрофикации и игровые методы при проектировании и проведении занятий в условиях смешанного обучения
4.1	Применять игровые механики, инструменты при проектировании и проведении занятий в условиях смешанного обучения
4.2	Применять игровые методы при проектировании и проведении занятий в условиях смешанного обучения
5	Применять игровые методы оценивания в образовательном процессе в условиях смешанного обучения
6	Проектировать образовательный процесс по дисциплине (модулю) и отдельные учебные занятия с обоснованным применением игровых методов в условиях смешанного обучения

1.5. Категория слушателей: научно-педагогические работники, реализующие образовательные программы высшего и/или дополнительного профессионального образования.

1.6. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение

а) опыт преподавания дисциплин в рамках образовательных программ высшего и/или дополнительного профессионального образования не менее 4 месяцев;

б) опыт прохождения электронных курсов через системы дистанционного обучения – владение основными способами действий обучающегося в LMS Moodle: отправка заданий, просмотр собственных оценок, работа в личном кабинете, написание быстрых сообщений и публикаций в форумах, HTML-разметка ответов и создание гиперссылок.

1.7. Продолжительность обучения: 36 академических часов.

1.8. Форма обучения: заочная (дистанционная).

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

Для организации дистанционной работы необходим LMS Moodle версии не менее 3.2, наличие у слушателей высокоскоростного подключения к Интернет (не менее 5 Мбит/с), устройств для работы с мультимедийной информацией: аудиоколонки или наушники.

1.10. 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:		Использование средств ЭО и ДОТ	Результаты обучения
			Контактная работа	Самостоятельная работа		
1	Особенности преподавания в высшей школе в условиях смешанного обучения	2		2	Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - заполнение рабочей тетради. Веб-сервисы: - интерактивная доска Padlet	Понимать особенности преподавания в высшей школе в условиях смешанного обучения
2	Игра в образовании: сущность, принципы, особенности организации в условиях смешанного обучения	2		2	Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - заполнение рабочей тетради. Веб-сервисы: - сервис Google Docs	Понимать принципы и особенности использования игр в образовательном процессе высшей школы в условиях смешанного обучения
3	Проектирование образовательного процесса по дисциплине с помощью игровых методов	10	4	6	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - информационные материалы; - форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по разработке концепт-карты дисциплины; - заполнение рабочей тетради; Веб-сервисы: - опрос Mentimeter; - сервис Google Docs - интерактивная доска Miro	Применять игровую технологию педагогического дизайна ABC LD при проектировании образовательного процесса по дисциплине в условиях смешанного обучения. Применять методы активизации процесса проектирования в условиях смешанного обучения
3.1	Игровая технология педагогического дизайна ABC LD	6	2	4	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - информационные материалы; - форум по рефлексии итогов вебинара;	Применять игровую технологию педагогического дизайна ABC LD при проектировании образовательного

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Всего часов	В том числе:		Использование средств ЭО и ДОТ	Результаты обучения
			Контактная работа	Самостоятельная работа		
					<ul style="list-style-type: none"> - задание по разработке концепт-карты дисциплины; - заполнение рабочей тетради; Веб-сервисы: <ul style="list-style-type: none"> - опрос Mentimeter; - сервис Google Docs; - интерактивная доска Miro 	процесса по дисциплине в условиях смешанного обучения. Применять методы активизации процесса педагогического проектирования в условиях смешанного обучения
3.2	Методы активизации процесса педагогического проектирования	4		4	Вебинар. Элементы LMS Moodle: <ul style="list-style-type: none"> - информационные материалы; - заполнение рабочей тетради 	Применять методы активизации процесса педагогического проектирования в условиях смешанного обучения
4	Проектирование и проведение занятий с помощью игровых методов в условиях смешанного обучения	14	6	8	Вебинар. Элементы LMS Moodle: <ul style="list-style-type: none"> - интерактивная лекция; - информационные материалы; - задание по описанию принципов и инструментов применения конкретной игровой механики при проектировании и проведении образовательного процесса по дисциплине; - форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по применению игровых методов обучения при проектировании и проведении образовательного процесса по дисциплине. Веб-сервисы: <ul style="list-style-type: none"> - интерактивная доска Miro; - Google Docs 	Применять элементы игрофикации и игровые методы при проектировании и проведении занятий в условиях смешанного обучения

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Всего часов	В том числе:		Использование средств ЭО и ДОТ	Результаты обучения
			Контактная работа	Самостоятельная работа		
4.1	Основы игрофикации образовательного процесса в условиях смешанного обучения	4		4	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по описанию игрофицированной системы по дисциплине. Веб-сервисы: - сервис Google Docs	Применять игровые механики, инструменты при проектировании и проведении занятий в условиях смешанного обучения
4.2	Игровые методы обучения и особенности их применения в условиях смешанного обучения	10	6	4	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по применению игровых методов обучения при проектировании и проведении образовательного процесса по дисциплине. Веб-сервисы: - сервис Google Docs; - интерактивная доска Miro	Применять игровые методы обучения при проектировании и проведении занятий в условиях смешанного обучения
5	Оценивание образовательных результатов с помощью игровых методов в условиях смешанного обучения	4	2	2	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по разработке конкретного задания по дисциплине с применением игровых методов оценивания. Веб-сервисы: - сервис Google Docs; - интерактивная доска Miro	Применять игровые методы оценивания в образовательном процессе в условиях смешанного обучения

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Всего часов	В том числе:		Использование средств ЭО и ДОТ	Результаты обучения
			Контактная работа	Самостоятельная работа		
	Итоговый контроль. Подготовка итоговой аттестационной работы	4	2	2	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - задание по представлению итоговых аттестационных работ. Веб-сервисы: - сервис Google Docs; - интерактивная доска Miro	Проектировать образовательный процесс по дисциплине (модулю) и отдельные учебные занятия с обоснованным применением игровых методов в условиях смешанного обучения
	ИТОГО	36	14	22		

2.2. План учебной деятельности

Результаты обучения	Учебные действия/формы текущего контроля	Используемые ресурсы/инструменты/технологии
1. Понимать особенности преподавания в высшей школе в условиях смешанного обучения	Прохождение интерактивной лекции. Самостоятельное изучение материалов. Заполнение карточки слушателя	Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - заполнение рабочей тетради. Веб-сервисы: - сервис Google Docs
2. Понимать принципы и особенности использования игр в образовательном процессе высшей школы в условиях смешанного обучения	Прохождение интерактивной лекции. Самостоятельное изучение материалов. Заполнение информационной карты дисциплины	Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - заполнение рабочей тетради. Веб-сервисы: - сервис Google Docs
3. Применять игровые методы при проектировании образовательного процесса по дисциплине в условиях смешанного обучения	Участие в дискуссиях, обсуждениях. Выполнение заданий в ходе вебинаров. Самостоятельное изучение материалов. Рефлексия итогов вебинаров в форумах. Разработка концепт-карты дисциплины. Оценивание концепт-карт дисциплины, разработанных другими слушателями.	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - информационные материалы; - форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по разработке концепт-карты дисциплины; - заполнение рабочей тетради; Веб-сервисы: - опрос Mentimeter; - сервис Google Docs; - интерактивная доска Miro

Результаты обучения	Учебные действия/формы текущего контроля	Используемые ресурсы/ инструменты/технологии
	Проектирование занятий по дисциплине. Разработка банка методических карточек	
3.1. Применять игровую технологию педагогического дизайна ABC LD при проектировании образовательного процесса по дисциплине в условиях смешанного обучения	Участие в дискуссиях, обсуждениях. Выполнение заданий в ходе вебинара. Самостоятельное изучение материалов. Рефлексия итогов вебинара в форуме. Разработка концепт-карты дисциплины	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - информационные материалы; - форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по разработке концепт-карты дисциплины; - заполнение рабочей тетради; Веб-сервисы: - опрос Mentimeter; - сервис Google Docs; - интерактивная доска Miro
3.2. Применять методы активизации процесса педагогического проектирования в условиях смешанного обучения	Участие в дискуссиях, обсуждениях. Заполнение рабочей тетради	Элементы LMS Moodle: - информационные материалы; - заполнение рабочей тетради
4. Применять элементы игрофикации и игровые методы при проектировании и проведении занятий в условиях смешанного обучения	Прохождение интерактивной лекции. Самостоятельное изучение материалов. Участие в дискуссиях, обсуждениях Выполнение заданий в ходе вебинара. Участие в различных типах игр. Самостоятельное изучение материалов. Рефлексия итогов вебинара в форуме. Описание принципов и инструментов применения конкретной игровой механики при проектировании и проведении образовательного процесса по дисциплине	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - задание по описанию принципов и инструментов применения конкретной игровой механики при проектировании и проведении образовательного процесса по дисциплине; - форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по применению игровых методов обучения при проектировании и проведении образовательного процесса по дисциплине. Веб-сервисы: - интерактивная доска Miro; - сервис Google Docs
4.1. Применять игровые механики, инструменты при проектировании и проведении занятий в условиях смешанного обучения	Прохождение интерактивной лекции. Самостоятельное изучение материалов. Описание игрофицированной системы по дисциплине	Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - задание по описанию игрофицированной системы по дисциплине. Веб-сервисы: - сервис Google Docs
4.2. Применять игровые методы при проектировании и проведении занятий в	Участие в дискуссиях, обсуждениях. Выполнение заданий в ходе вебинара. Участие в различных типах игр.	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы;

Результаты обучения	Учебные действия/формы текущего контроля	Используемые ресурсы/ инструменты/технологии
условиях смешанного обучения	Самостоятельное изучение материалов. Рефлексия итогов вебинара в форуме	- форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по применению игровых методов обучения при проектировании и проведении образовательного процесса по дисциплине. Веб-сервисы: - сервис Google Docs; - интерактивная доска Miro
5. Применять игровые методы оценивания в образовательном процессе в условиях смешанного обучения	Участие в дискуссиях, обсуждениях. Выполнение заданий в ходе контактной работы в вебинаре. Рефлексия итогов вебинара в форуме. Самостоятельное изучение материалов. Разработка игровой формы оценивания образовательных результатов по дисциплине (модулю, разделу)	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - интерактивная лекция; - информационные материалы; - форум по рефлексии итогов вебинара; - задание по разработке конкретного задания по дисциплине с применением игровых методов оценивания. Веб-сервисы: - сервис Google Docs; - интерактивная доска Miro
6. Проектировать образовательный процесс по дисциплине (модулю) и отдельные учебные занятия с обоснованным применением игровых методов в условиях смешанного обучения	Выполнение итоговой аттестационной работы	Вебинар. Элементы LMS Moodle: - задание по представлению итоговых аттестационных работ. Веб-сервисы: - сервис Google Docs; - интерактивная доска Miro

2.3. Виды и содержание самостоятельной работы

Самостоятельная работа слушателей организована в дистанционном режиме в рамках онлайн-курса, размещенного в ЭОИС СФУ, и предполагает изучение размещенных материалов, выполнение заданий, подготовку итоговой аттестационной работы.

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

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

1. Карманова, Е.В. Организация учебного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий: учеб. пособие / Е.В. Карманова. – М.: ИНФРА-М, 2020. – 109 с. [Электронный ресурс]. – (Высшее образование: Бакалавриат). – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1124351> (дата обращения: 14.12.2020).
2. Крылова, О.Н. Технология формирующего оценивания в современной школе: учебно-метод. пособие / О.Н. Крылова, Е.Г. Бойцова. – СПб.: КАРО, 2015. – 128 с. – (Петербургский вектор внедрения ФГОС ООО). – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1044064> (дата обращения: 14.12.2020).
3. Курзаева, Л.В. Управление качеством образования и современные средства оценивания результатов обучения: учеб. пособие / Л.В. Курзаева, И.Г. Овчинникова.

- 2-е изд., стер. – М.: ФЛИНТА, 2020. – 100 с. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1142504> (дата обращения: 14.12.2020).
4. Матяш, Н.В. Методы активного социально-психологического обучения: учеб. пособие для студентов вузов / Н.В. Матяш, Т.А. Павлова. – М.: Академия, 2007. – 90 с.
 5. Оганесян, Н.Т. Технологии активного социально-педагогического взаимодействия (тренинги, игры, дискуссии) в обеспечении психологической безопасности образовательного процесса [Электронный ресурс]: учебно-метод. пособие / Н.Т. Оганесян. – М.: ФЛИНТА, 2013. – 134 с. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/462919> (дата обращения: 14.12.2020).
 6. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для педагогических вузов по специальности 033400 (050701) «Педагогика» / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; под ред. Т.С. Панина. – 2-е изд., стер. – М.: Академия, 2006. – 176 с.
 7. Панфилова, А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала: учеб. пособие / А.П. Панфилова. – СПб.: ИВЭСЭП: Знание, 2003. – 536 с.
 8. Пастюк, О.В. Психология и педагогика: учеб. пособие по направлениям подготовки 38.03.02 «Менеджмент», 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью», 38.03.06 «Торговое дело» (квалификация (степень) «бакалавр») / О.В. Пастюк. – М.: ИНФРА-М, 2017. – 160 с.
 9. Рабинович, П.Д. Практикум по интерактивным технологиям: метод. пособие / П.Д. Рабинович, Э.Р. Баграмян. – 6-е изд. – М.: Лаборатория знаний, 2020. – 96 с. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1086872> (дата обращения: 14.12.2020).
 10. Самылкина, Н.Н. Современные средства оценивания результатов обучения: курс лекций / Н.Н. Самылкина. – 4-е изд. – М.: Лаборатория знаний, 2020. – 175 с. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1206712> (дата обращения: 14.12.2020).
 11. Седых, Т.В. Деловая игра как средство активизации самообразования будущих педагогов дополнительного образования / Т.В. Седых // Вестник Оренбургского государственного педагогического университета. – 2017. – № 3. – С. 312–320. – URL: http://vestospu.ru/archive/2017/articles/29_3_2017.html.
 12. Седых, Т.В. Использование игровых технологий в образовательном пространстве SibFU Honors College / Т.В. Седых // Honors College Conference/ Krasnoyarsk 2018: материалы I Междунар. конф. Красноярск, 30 ноября – 01 декабря 2018 г./ под ред. М.В. Тарасовой. – Красноярск: СФУ, 2018. – С. 107–112.
 13. Седых, Т.В. Активизация профессиональной подготовки будущих педагогов посредством использования деловых игр / Т.В. Седых // Современные образовательные технологии: монография. Книга 17 / Бондарь Г.К. [и др.]. – Новосибирск: Изд-во ЦРНС, 2015. – 206 с.
 14. Сергеева, В.П. Проектирование инновационных технологий и моделирование в образовательном процессе вуза: учебно-метод. пособие / В.П. Сергеева. – М.: ИНФРА-М, 2020. – 240 с. – (Высшее образование: Магистратура). – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1085370> (дата обращения: 14.12.2020).
 15. Смолянинова, О.Г. Оценивание образовательных результатов студентов педагогических направлений в рамках прикладного бакалавриата: учебно-метод. пособие / О.Г. Смолянинова, В.В. Коршунова; Сиб. федер. ун-т, Ин-т педагогики, психологии и социологии. – Красноярск: СФУ, 2016. – 135 с.
 16. Соболева, Н.В. Активные и интерактивные технологии в учебном процессе. На примере Института физической культуры и спорта Сибирского федерального университета [Текст]: монография / Н.В. Соболева; Сиб. федер. ун-т, Ин-т физ. культуры, спорта и туризма. – Красноярск: СФУ, 2017. – 149 с.
 17. Современные образовательные технологии: монография. Книга 6 / В.А. Багина, О.А. Боровкова, О.В. Гулеева и др. – Новосибирск: Из-во ЦРНС, 2017. – 186 с.

18. Устюжанина, Д.А. Формы активной работы студентов в преподавании исторических и теоретических профессиональных дисциплин / Д.А. Устюжанина. – Век информации. Медиа в современном мире. Петербургские чтения: матер. 57-го междунар. форума (19–20 апреля 2018 г.) / отв. ред. В.В. Васильева. 2018. № 1. – СПб.: Высш. шк. журн. и мас. коммуникаций, 2018. – С. 325-326. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=32731723>.
19. Ферсман, Н.Г. Формирование и развитие инновационного (творческого) мышления специалистов в системе постдипломного образования (в рамках курса иностранного языка): монография / Н.Г. Ферсман; науч. ред. М.А. Аكوпова. – СПб.: Астерион, 2014. – 175 с.

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

LMS Moodle, Microsoft Office, Adobe Flash Player, Adobe Reader, браузер Mozilla Firefox (Internet Explorer 9 и выше).

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 вебинаров, а также качества выполнения заданий в электронном обучающем курсе.

Методические материалы, необходимые для выполнения текущих заданий, представлены в соответствующих элементах электронного обучающего курса и включают описание задания, методические рекомендации по его выполнению, критерии оценивания.

4.2. Требования и содержание итоговой аттестации

Основанием для аттестации слушателя по данной программе является:

- выполнение на положительную оценку всех текущих заданий, размещенных в электронном образовательном курсе;
- выполнение на положительную оценку итоговой аттестационной работы.

Итоговая аттестация предполагает разработку слушателем индивидуальной аттестационной работы в форме заполненной рабочей тетради, включающей задания по каждой из тем программы повышения квалификации, итоговую рефлексию по курсу.

Программу составили:

Канд. пед. наук, доцент

Седых Татьяна Владимировна

Старший преподаватель

Устюжанина Дарья Александровна

Руководитель программы:

Канд. пед. наук, доцент

Седых Татьяна Владимировна