

Департамент образования и науки Тюменской области
Государственное автономное образовательное учреждение Тюменской области дополнительного профессионального образования «Тюменский областной государственный институт развития регионального образования»

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

**КОНСТРУИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ
КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В АСПЕКТЕ
РЕАЛИЗАЦИИ ОБНОВЛЕННОГО ФГОС НОО, ФГОС ООО, ФГОС СОО**

Разработчик(и) программы:
Валитова Д.Г., Государственное автономное образовательное учреждение Тюменской области дополнительного профессионального образования «Тюменский областной государственный институт развития регионального образования», нет

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы - Совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области конструирования образовательных игр для формирования коммуникативной компетенции обучающихся в аспекте реализации обновленного ФГОС ООО, ФГОС ООО, ФГОС СОО.

1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Общепедагогическая функция. Обучение	Планирование и проведение учебных занятий	алгоритмы, методы и приемы конструирования образовательных игр, формирующих коммуникативные компетенции обучающихся	применять алгоритмы, методы и приемы конструирования образовательных игр, формирующих коммуникативные компетенции обучающихся

1.3. Категория слушателей:

Учителя-предметники, реализующие образовательные программы начального общего, основного общего и среднего общего образования

1.4. Форма обучения

1.5. Срок освоения программы: 16 ч.

Раздел 2. Содержание программы

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Самостоятельная работа, час	Формы контроля
			Лекция, час	Интерактивное (практическое) занятие, час		
1	Игровая деятельность как средство формирования коммуникативных компетенций обучающихся в контексте реализации ФГОС	0	0	0	0	
1.1	Коммуникативная компетенция в системе ключевых компетенций в контексте реализации ФГОС	2	2	0	0	
1.2	Образовательная игра как один из видов игровой деятельности в формировании коммуникативных компетенций обучающихся	4	1	3	0	

2	Конструирование образовательной игры для формирования коммуникативной компетенции обучающихся	0	0	0	0	
2.1	Методика создания образовательной игры	4	1	3	0	
2.2	Базовая игровая механика как основной инструмент формирования коммуникативной компетенции обучающихся при конструировании образовательной игры	4	1	3	0	
3	Итоговая аттестация	2	0	0	2	методическая разработка
	Итого	16	5	9	2	

2.2. Рабочая программа

1 Игровая деятельность как средство формирования коммуникативных компетенций обучающихся в контексте реализации ФГОС.

1.1 Коммуникативная компетенция в системе ключевых компетенций обучающихся в контексте реализации ФГОС (лекция - 2 ч.)

Лекция·Ключевые компетенции учащихся в соответствии с ФГОС. Место коммуникативной компетенции в системе ключевых компетенций. Компоненты коммуникативной компетенции. Особенности развития коммуникативной компетенции у обучающихся младшего школьного возраста (1-4 классы), среднего школьного возраста (5-8 классы) и старшего школьного возраста (9-11 классы).

1.2 Образовательная игра как один из видов игровой деятельности в формировании коммуникативных компетенций обучающихся (лекция - 1 ч. практическое занятие - 3 ч.)

Лекция·Игровая деятельность в формировании коммуникативных компетенций. Виды игровой деятельности. Преимущества использования образовательной игры в формировании коммуникативной компетенции обучающихся.

Практическая работа·Игропрактика «Адвокат-Прокурор-Судья». Содержание игропрактики: влияние различных игровых методов обучения (ролевых, ситуационных, организационно-деятельностных, деловых) на формирование коммуникативных компетенций. Анализ такой формы работы, как игропрактика, возможности использования игропрактики «Адвокат-Прокурор-Судья».

2 Конструирование образовательной игры для формирования коммуникативной компетенции обучающихся.

2.1 Методика создания образовательной игры (лекция - 1 ч. практическое занятие - 3 ч.)

Лекция·Целевая (прикладная) и нецелевая (фановая) игра. Образовательная игра. Формальные признаки игры. Цель игры и игровая цель. Цель образовательной игры. Типы образовательных игр. Факторы мотивации к игровой деятельности на учебных занятиях. Элементы целевой (образовательной) игры: эстетика, история, механики, технология, конфликт. Установки, задающие условия игры. Требования к правилам игры: функциональность, литературность, однозначность, краткость. Баланс игры, стартовая симметрия, плотность игры.

Практическая работа·Конструирование фрагмента образовательной игры. Балансировка образовательной и игровой деятельности игрока в сконструированном фрагменте. Выведение

оптимальной формулы сложности игры для достижения образовательной цели.

2.2 Базовая игровая механика как основной инструмент формирования коммуникативной компетенции обучающихся при конструировании образовательной игры (лекция - 1 ч. практическое занятие - 3 ч.)

Лекция·Понятия «игровая механика», «базовая механика». Формирование ключевых компетенций с помощью базовых механик игры. Виды базовых механик. Базовые механики, формирующие коммуникативную компетенцию: Развитие, Очередь, Воздух, Масса, Монополия, Жюри, Вето, Совещание, Голосование.

Практическая работа·Игропрактика «Землевладелец»: аспекты формирования социокультурной коммуникативной компетенции. Игропрактика «Сыщик»: аспекты формирования социальной коммуникативной компетенции. Игропрактика «Пандора»: аспекты формирования лингвистической коммуникативной компетенции. Разбор игропрактик на базовые механики. Анализ игропрактик: какие базовые механики способствуют формированию определенных компонентов коммуникативной компетенции. Конструирование собственной игропрактики, формирующей коммуникативные компетенции путем подбора базовых механик.

3 Итоговая аттестация (самостоятельная работа - 2 ч.)

Самостоятельная работа·Зачет выставляется слушателям, выполнившим итоговую практическую работу. Итоговая практическая работа выполняется слушателем в соответствии с заданием. Задание к итоговой практической работе: сконструировать целевую образовательную игру для учебного занятия по своему предмету, демонстрирующую владение методами и приемами создания образовательных игр, формирующих коммуникативные компетенции обучающихся. Образовательная игра должна содержать: тему учебного занятия; цель учебного занятия; класс; формируемые компетенции; базовые механики (минимум 4); тип игры; название игры; цель игры и игровую цель; правила игры (легенда, критерии победы и поражения); инструменты игры.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Итоговая аттестация

Форма: Итоговая аттестация проводится в форме зачета

Описание, требования к выполнению:

Зачет выставляется слушателям, выполнившим итоговую практическую работу. Итоговая практическая работа выполняется слушателем в соответствии с заданием. Задание к итоговой практической работе: сконструировать целевую образовательную игру для учебного занятия по своему предмету, демонстрирующую владение методами и приемами создания образовательных игр, формирующих коммуникативные компетенции обучающихся. Образовательная игра должна содержать: тему учебного занятия; цель учебного занятия; класс; формируемые компетенции; базовые механики (минимум 4); тип игры; название игры; цель игры и игровую цель; правила игры (легенда, критерии победы и поражения); инструменты игры.

Критерии оценивания:

Слушатель получает «зачтено», если слушателем сконструирована целевая образовательная игра для учебного занятия по своему предмету, в которой определена тема учебного занятия, его цель, класс, указаны формируемые компетенции, подобраны минимум четыре базовые механики, соответствующие коммуникативной компетенции, определен тип игры, название игры согласовано с темой учебного занятия, разведены и верно определены цель игры и игровая цель, в правилах игры корректно обозначены критерии победы и поражения, легенда игры соответствует образовательной цели учебного занятия, указаны инструменты и ресурсы

игры, соблюден игровой и образовательный баланс в игре.

Примеры заданий:

Количество попыток: 1

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027> (дата обращения: 01.02.2023).

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 01.02.2023).

Литература

1. Голикова А.А., Нечаева О.А., Плотникова Э.Е., Шевелева Л.О., Веб-квест: «Путешествие в сказку». Игровые методы в образовании // Электронный научный журнал Дневник науки. - № 1 (61). - 2022.
2. Жерж Д.О., Емельянова И.Н. Анализ ФГОС ООО II и III поколений на предмет коммуникативной компетенции // В сборнике: Тенденции развития науки и образования. – Самара. - №10. – 2022. – С.128-131.
3. Интерактивные методы, формы и средства обучения: методические рекомендации / сост.: И. А. Агеева, И. А. Лысенкова, Е. С. Борченко. - Бишкек: КРСУ,- 2017. - 84 с.
4. Карпенко Е.А., Райс О.И. Интерактивные технологии в обучении. Педагогика нового времени. – Екатеринбург: Издательские решения. – 2020. – 80 с.
5. Компетенции «4-К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации/авт.сост. М.А. Пинская, А.М. Михайлова. – М: Корпорация «Российский учебник», - 2019. - 76 с.
6. Лузаков И.Н. Игровые методы как эффективные технологии в образовании. // В сборнике: Современные тенденции развития системы образования. Сборник трудов Международной научно-практической конференции. - 2018. - С. 89-90.
7. Поликарпова И. О. Развитие коммуникативных компетенций участников образовательного процесса в рамках реализации ФГОС НОО // В сборнике: Шамовские чтения. сборник статей XV Международной научно-практической конференции: В 2 ч. - М., 2023.- С. 154-158.

8. Стурикова М.В. Использование интерактивных методов обучения в развитии коммуникативной компетенции учащихся // В сборнике: Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – М., - №2. – 2015 – С. 38-41.

Электронные обучающие материалы

нет

Интернет-ресурсы

нет

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

Аудитория на 15-45 посадочных мест.

Характеристики учебной аудитории:

- мобильная мебель для организации пространства для различных видов учебной деятельности;
- компьютер для преподавателя,
- мультимедийный проектор;
- флип-чарт, набор фломастеров-маркеров, стикеры четырех цветов;

Перечень необходимых технических средств обучения: стационарные компьютеры и/или ноутбуки с возможностью выхода в сеть Интернет по числу слушателей.