

Государственное автономное образовательное учреждение Тюменской области
дополнительного профессионального образования
«ТЮМЕНСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ РЕГИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Центр непрерывного повышения профессионального
мастерства педагогических работников

ПРОГРАММА ТРЕНИНГА
«ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ОБРАЗОВАНИИ»

Тюмень
2022

Игровые методы в образовании. Тренинг. Тюмень: ГАОУ ТО ДПО «Тюменский областной государственный институт развития регионального образования», 2022.- 8 с.

Программа тренинга «Игровые методы в образовании» (далее - программа) разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Программа рекомендована лицам, имеющим среднее профессиональное и (или) высшее образование; лицам, получающим среднее профессиональное и (или) высшее образование; педагогическим работникам сферы образования: общеобразовательных организаций, средних профессиональных образовательных организаций, организаций дополнительного образования детей и взрослых.

Автор:

Гавришева Анастасия Семёновна, старший преподаватель Центра непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников г. Ишима (далее - ЦНППМ ПР г. Ишима) структурное подразделение ГАОУ ТО ДПО «Тюменский областной государственный институт развития регионального образования» (далее - ТОГИРРО)

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. Общая характеристика программы

- 1.1. Цели реализации программы
- 1.2. Планируемые результаты обучения
- 1.3. Категория участников
- 1.4. Форма обучения
- 1.5. Трудоёмкость программы (Модуля)

РАЗДЕЛ 2. Содержание программы

- 2.1. Учебный план
- 2.2. Рабочая программа
- 2.3. Материально-технические условия реализации программы

РАЗДЕЛ 3. Формы аттестации и оценочные материалы

- 3.1. Оценка качества освоения программы
- 3.2. Учебно-методическое обеспечение программы

РАЗДЕЛ 1. Общая характеристика программы

1.1. Цель реализации программы

Изучение алгоритма дизайна и создания образовательных игр, разработка игровых механик под задачи образовательного процесса.

1.2. Требования к результатам обучения

Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы тренинга «Игровые методы в образовании» слушатель (участник) должен приобрести следующие знания, умения и навыки

Знать:

- сущность понятий «игра», «механика игры»;
- цели и функции игровых методов;
- цели и задачи игр в контексте обучения и воспитания;
- функции игр;
- особенности дидактических игр;
- структуру и виды игр.

Уметь:

- определять цель игры и игровую цель;
- формулировать правила игры согласно ФЛОК;
- определять опыт игры;
- составлять механику игры;
- применять различные игровые виды деятельности на уроке;
- разрабатывать дидактические игры.

Владеть навыками:

- по разработке дидактических игр;
- по применению игр в процессе обучения и воспитания

1.3. Категория участников

Программа рекомендована:

- лицам, имеющим среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- лицам, получающим среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- педагогическим работникам сферы образования: общеобразовательных организаций, средних профессиональных образовательных организаций, организаций дополнительного образования детей и взрослых.

1.4. Форма обучения

Программа предусматривает очное обучение, очно-заочное с применением дистанционных образовательных технологий.

1.5. Трудоемкость программы

Программа рассчитана на 8 часов.

РАЗДЕЛ 2. Содержание программы

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе	
			Лекции	Практические и лаборатор. занятия
1	Раздел № 1. Теоретический блок	2	2	0
2	Раздел № 2. Практический блок	6	0	6
	Итого	8	2	6
	Итоговая аттестация	Разработка и представление алгоритма по созданию дидактических игр		

Учебно-тематический план программы повышения квалификации «Игровые методы в образовании»

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе	
			Лекции	Практические и лаборатор. занятия
1	Раздел 1. Теоретический блок	2	2	0
1.1	Что такое игра? Структура и виды игры	1	1	0
1.2	Особенности дидактических игр	1	1	0
2	Раздел 2. Практический блок	6	0	6
2.1	Игра «КреаКамера»	2,5	0	2,5
2.2	Создание рекламной кампании образовательной игры	1	0	1
2.3	Разработка алгоритма «Как создать игру?»	1,5	0	1,5
2.4	Представление алгоритма по разработке дидактической игры и рефлексия	1	0	1
	Итого	8	2	6

2.2.Рабочая программа

Раздел 1. Теоретический блок

Что такое игра? Структура и виды игр (1 час)

Понятие игры с точки зрения педагогики и психологии. Структура игры. Целеполагание в игре. Задачи игры. Классификация игр. Виды игр по форме. Функции игры.

Особенности дидактических игр (1 час).

Специфика дидактической игры. Особенности дидактических игр в контексте учебного предмета и процесса воспитания

Раздел 2. Практический блок

Игра «КреаКамера» (2,5 часа)

Демонстрация формирования и использования игровых механик, легенды, правил и структуры игры.

Создание рекламной кампании образовательной игры (1 час)

Развитие и совершенствование навыка определения вида игры, цели игры, игровой цели и механики игры.

1. Составить рекламную кампанию предложенной настольной игры.
2. Презентация и анализ полученных рекламных компаний.

Разработка алгоритма «Как создать игру?»

Разработайте пошаговый алгоритм «Как создать игру?».

Работая в микрогруппе, участники обсуждают алгоритм создания игры,

Представление алгоритмов по разработке дидактических игр

3.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Раздел 1. Теоретический блок

Что такое игра? Структура и виды игры (1 час)

- презентация в формате Power Point

Раздел 2. Практический блок

Особенности дидактических игр (1 час).

- презентация в формате Power Point

Игра «КреаКамера» (3 часа).

- презентация в формате Power Point
- печатный раздаточный материал для слушателей

Создание рекламной кампании образовательной игры (1,5 часа).

- печатный раздаточный материал для слушателей

Разработка алгоритма «Как создать игру?» (1,5 часа).

- презентация в формате Power Point
- печатный раздаточный материал для слушателей

Представление и рефлексия (1 час)

- презентация в формате Power Point

- печатный раздаточный материал для слушателей