Фонд «Поддержка проектов в области образования»

УТВЕРЖДАЮ

_____ М.О. Гичгелдиева

м.п.

25 мая 2026 г.

ПРОГРАММА

повышения квалификации

«Литературные игры»

общая трудоемкость программы: 48 ак. часов

форма обучения: очно-заочная с применением дистанционных технологий

Разработал(и):

Вершинин М.В.
Гридина Ю.А.
Ласкина Н.О.
Моисеев М.В.

Новосибирск, 2026

Образовательная программа в формате курса повышения квалификации
«Литературные игры»

Общая характеристика программы

Данная образовательная программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». Ее проведение позволит привлекать школьников к изучению русского языка и литературы с помощью игровых технологий.

Применение малых игровых процедур и крупных форматов в сфере гуманитарного образования основан на комплексной системе, в которой обучающиеся под руководством кураторов-педагогов осваивают темы школьной программы, играя в специально подобранные игры. Под инструментальными играми понимаются игровые форматы различной продолжительности, вызывающие интерес к более тщательному изучению предмета посредством применения в процессе игры специально созданных игровых механик. Подобные механики могут включать: анализ сюжетной канвы художественного произведения и синтез рассуждений участника в схематичном виде, анализ и воспроизведение типичных для изучаемого времени словесных форм и структуры текста, анализ качеств и типологии персонажей, обнаружение и рефлексия различных связей между предметами нематериальной и материальной культуры, и так далее. Работу в области геймификации (игрофикации) образовательных процессов принято сегодня считать одним из наиболее актуальных направлений исследования современных педагогических вопросов, в игре можно проверять различные гипотезы и находить наиболее рациональные варианты результатов их проверки. Это приводит к росту популярности гуманитарных наук, а также профилактике выгорания педагогических кадров. Работа в учреждениях общего образования показала, что педагоги очень интересуются внедрением элементов игры в процесс образования, однако зачастую не обладают необходимыми навыками и компетенциями. Наиболее актуальная задача на данный момент - познакомить учителей с использованием игрового материала и возможностью применения конкретных игровых форматов.

Для получения наилучшего результата необходимо, чтобы учителя-предметники гуманитарной сферы (русский язык, литература) обеспечили вовлечение учащихся (школьников) в процесс проведения игры, создали условия для включения игр различной длительности непосредственно в образовательный процесс, содействовали развитию исследовательского подхода в гуманитарных науках, доносили собственное понимание важности литературного материала урочной и внеурочной программы.

Поэтому подготовка проводится в области развития навыков изучения текста, подбора и проведения игровых форматов на уроках русского или родного языка и литературы.

Прохождение данной образовательной программы позволит изучить указанные направления за счет прохождения соответствующих модулей.

Контроль овладения участниками программы компетенциями ведущего игр ведется на основании анкетирования (отзывов) о проведении участниками изученных на очной части программы игр со школьниками.

По результатам прохождения образовательной программы участники получают удостоверение о повышении квалификации по направлению «Литературные игры» с объемом подготовки в 48 часов.

Цель реализации программы

Оснащение педагогов русского, родного языка и литературы методическим инструментарием для совершенствования навыков проведения инструментальных игр для включения игровых элементов в учебный процесс.

Планируемые результаты обучения

В результате обучения участник должен

Знать:

- *цели и задачи проведения литературных игр,*
- *основания для подбора различных литературных игр для изучения предметного материала,*
- *основы вовлечения школьников-участников в игровую деятельность,*
- *методы сбора и обработки обратной связи игроков,*
- *принципы схематического отображения и презентации результатов групповой деятельности (при проведении командных проектных игр),*
- *базовые игротехнические приемы: объяснение правил, деление игроков на группы, выбор игрока-ведущего, проведение работы в соответствии с инструкцией.*

Уметь:

- *встраивать литературную игру в урочную и внеурочную деятельность в соответствии со своей предметной областью,*
- *проводить литературную игру совместно со школьниками,*
- *руководить сбором и обработкой обратной связи,*
- *проводить анализ полученных результатов,*
- *руководить созданием визуального материала и корректной презентацией данных,*

Реализовать:

- *полный цикл проведения литературной игры от начала (объяснения правил) до завершения (заключительного акта игроков),*
- *проверочную работу по усвоению участниками заложенного в игру учебного материала,*
- *подготовку участников к презентации результатов игрового процесса в урочной или внеурочной деятельности.*

Целевая аудитория программы

В качестве участников данной программы рассматриваются: педагоги гуманитарных предметов общего и дополнительного образования.

Требования к участникам

- совершеннолетие на момент подачи заявки об участии в образовательной программе;
- гражданство Российской Федерации;
- желание и намерение участвовать в проведении литературных игр;
- наличие высшего образования.

Порядок подачи заявки на участие в образовательной программе

Заявка подается участниками в электронном виде через заполнение анкеты с оформлением заявления-согласия на обработку персональных данных.

Объем образовательной программы

Трудоемкость данной программы составляет 48 академических часов.

Оценка качества освоения программы в формате проведения изученной литературной игры и предоставления обратной связи.

Календарный учебный график

Модуль 1. Применение игровых практик в образовательном процессе (25.05.26).

1.Общее представление об игровой деятельности, история изучения игр. Лекция.
2.Общее представление об инструментальных играх. Мастер-класс.
3.Игра “Пресс-конференция”, с дальнейшим разбором и обсуждением
4. Развитие компетенций участников в игре. Лекция.
5. Игра “Сеть”, с дальнейшим разбором и обсуждением.

Модуль 2. Выбор материала, структура игры, вовлечение участников (26.05.26).

1. Разработка игры с учетом интереса игроков на примере школьников разных классов. Лекция.
2.Игра “Руководство”, с дальнейшим разбором и обсуждением.
3.Варианты представления разнородного материала в игре и оптимальный выбор. Мастер-класс.
4.Игра “Коллекция”, с дальнейшим разбором и обсуждением.

Модуль 3. Игровые практики как отражение взаимосвязей текста и контекста (27.05.26).

1. Игра как изображение по мотивам произведения. Лекция.
2.Игра “Шекспир”, с дальнейшим разбором и обсуждением.
3.Игры на большое количество игроков. Театральная пьеса как материал для игры. Лекция.
4.Игра “Приключение”, с дальнейшим разбором и обсуждением.

Модуль 4. Точки соприкосновения игры и литературного произведения (28.05.26).

1. Воспроизведение игр в тексте литературных произведений, образ автора и игрока. Лекция.
2.Игра “Вопросы”, с дальнейшим разбором и обсуждением возможного применения игры.
3.Соревнование по игре “Вопросы”.
4.Игра “Все не так однозначно” с дальнейшим разбором и обсуждением.

Модуль 5. Игра как повод для создания текста (29.05.26).
1.Как направить игроков на генерацию текста в игре. Лекция.
2.Тренинг “Песнь сказителя”.
3.Игра “Происшествие в библиотеке” с дальнейшим разбором и обсуждением.
4.Игра “Капитан корабля”, с дальнейшим разбором и обсуждением.

Модуль 6. Практическая работа (30.05.26 - 24.07.26).
1. Подбор игрового формата в зависимости от сферы предметной деятельности и задач учебного процесса.
2. Подготовка и самостоятельное проведение.
3. Сбор и обработка обратной связи игроков-школьников.
4. Контроль предметного материала, изученного в ходе игры.
5. Написание отчета, заполнение формы онлайн-анкеты.

Принципы построения программы

Единство образовательных, проектных и инфраструктурных результатов образования:

- модульная структура программы;
- компетентностный подход в части организации внедрения игр в образовательный процесс;
- творческий, вариативный подход в части обучения проведению игр;
- подход к организации игрового процесса как последовательности простых вариативных действий;
- единство среды образования и игровой деятельности;
- выполнение комплексных заданий, требующих практического применения знаний и умений, полученных в ходе образовательной программы;
- ориентация на практическую значимость выполняемых учебных заданий;
- обучение в рамках образовательной программы реализуют сотрудники, имеющие опыт разработки и проведения игр не менее 5 лет.

Оценка освоения образовательной программы

Контроль овладения участниками программы компетенциями педагога-ведущего образовательных игр проводится на основании организации и проведения ими собственного игрового занятия со школьниками.

Участники, которые успешно провели игру и собрали обратную связь игроков, получают удостоверение о повышении квалификации «Литературные игры», с объемом образовательной программы в 48 академических часов.

В составе данной программы предусмотрено выполнение практического мероприятия (проведение игрового занятия), в котором скомпоновано использование материала модулей программы. В связи с этим оценка освоения модулей производится на основе этой работы.

Практическая работа

По итогам проведения игры участники заполняют анкету обратной связи. На основе анализа содержания анкеты делается вывод об освоении участниками материала модулей.

Кадровый состав преподавателей

№	ФИО преподавателя	О преподавателе
1	Вершинин Михаил Вячеславович	Автор-разработчик более 100 игровых форматов, опыт работы с игровыми механиками более 15 лет
2	Гридина Юлия Александровна	Игромеханик-тестировщик, опыт работы с игровыми механиками более 10 лет
3	Ласкина Наталья Олеговна	к.ф.н., доцент НГТИ, литературовед, руководитель проекта «Центр гуманитарного образования «Открытая кафедра»
4	Моисеев Михаил Вадимович	Игромеханик-тестировщик, опыт работы с игровыми механиками более 15 лет

Условия реализации программы

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

По данному модулю имеются методические пособия для организации проведения игр; участники получают инструкции и видеозаписи лекционного материала для проведения игр.

Литература

1. Гузик М.А. Игра как феномен культуры. Учебное пособие. 2-е издание, стереотипное. Издательство «ФЛИНТА». 2012. – М. : Флинта : 2012. – 268 с.
2. Кайуа Р. Игры и люди. М: АСТ, 2022. - 288 с.
3. Опарина Л.Н. Литературные игры в детской библиотеке. М: Либерея-бибинформ, 2007. - 255с.
4. Ромеро Б., Шрайбер Я. Игровой баланс. Точная наука геймдизайна. - Спб.: Питер, 2024. - 832 с.
5. Хёйзинга Й. Человек играющий. М.: Азбука, 2024. - 400 с.
6. Шелл Д. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все. М.: Альпина Паблишер, 2019. - 640 с.

Фонд «Поддержка проектов в области образования»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
«Литературные игры»
Образовательный модуль для повышения квалификации

Цель: повышение квалификации

Категория слушателей: Слушателями программы являются педагоги основного и дополнительного образования школьников, имеющие высшее образование и желающие применять игровые практики на уроках. Слушатели программы могут представлять регионы Сибирского Федерального округа Российской Федерации.

Срок обучения: 2 месяца
Форма обучения: очно - заочная
Режим занятий: 6 часов в день

№ п/п	Наименование разделов, дисциплин и тем	Всего часов	В том числе:			Формы контроля
			лекции	практические, лабораторные	самостоятельная работа	
I	Применение игровых практик в образовательном процессе	9	3	3	4	
II	Выбор материала, структура игры, вовлечение участников	10	3	3	3	
III	Игровые практики как отражение взаимосвязей текста и контекста	10	3	3	4	
IV	Точки соприкосновения игры и литературного произведения	9	3	3	3	
V	Игра как повод для создания текста	10	3	3	4	
		48	**15**	**15**	**18**	зачет