Фонд «Поддержка проектов в области образования»



УТВЕРЖДАЮ

М.О. Гичгелдиева

м.п.

30 марта 2026 г.

ПРОГРАММА

повышения квалификации

«Образовательные игры»

общая трудоемкость программы: 48 ак. часов

форма обучения: очно-заочная с применением дистанционных технологий

Разработал(и):

Вершинин М.В.
Гридина Ю.А.
Моисеев М.В.

Новосибирск, 2026

Образовательная программа в формате курса повышения квалификации «Образовательные 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 вовлекать школьников в изучение русского языка и литературы.

Подход внедрения игровых форматов в образовательную сферу основан на системе деятельности, в которой обучающиеся под руководством педагогов изучают темы школьной программы, играя в тематические инструментальные игры. Инструментальные игры - игровые форматы, направленные на углубленное изучение предмета за счет задействования в самой игре специально разработанных механик. К таким механикам могут относиться изучение сюжета литературного произведения и воспроизведение его в форме схемы, изучение характерного для определенной эпохи лингвистического багажа и структуры текста, изучение характеристик персонажей и выстраивание логических связей между предметами материальной культуры, и другие. Направление игрофикации (геймификации) образования является одним из перспективных направлений решения актуальных педагогических задач, она также способствует повышению популярности гуманитарных наук, профилактике выгорания педагогических кадров. Практика показала, что учителя школ заинтересованы во внедрении игровых приемов в образовательный процесс, но часто не имеют достаточных для этого опыта и знаний. Поэтому ознакомление педагогов с инструментальными играми и сопровождение процесса проведения игры является важнейшей задачей.

Педагоги-предметники (русский язык, родной язык, литература) должны обеспечить полное включение учащихся (школьников) в проект, создать условия для интеграции инструментальных игр в школьный образовательный процесс, поощрять исследовательский подход в гуманитарных науках, способствовать пониманию ценности литературного материала урочной и внеурочной программы. С этой целью подготовка ведется по направлению освоения проведения игр в сфере русского или родного языка и литературы.

По этому направлению в рамках данной образовательной программы сформированы соответствующие модули.

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 «Образовательные игры» с объемом подготовки в 48 часов.

Цель реализации программы

Обучение педагогов русского, родного языка и литературы навыкам проведения инструментальных игр для включения игровых элементов в образовательный процесс.

Планируемые результаты обучения

В результате обучения участник должен

Знать:

- *цели и задачи проведения образовательных игр,*
- *основания для выбора различных образовательных игр для изучения конкретных тем,*
- *основы проведения игр с участием школьников,*
- *методы сбора и обработки обратной связи участников,*
- *принципы визуализации и представления результатов (при проведении проектных игр),*
- *основные игротехнические методы: объяснение правил, деление участников на группы, выбор ведущего, организация работы согласно механике.*

Уметь:

- *встраивать образовательную игру в урочную и внеурочную деятельность,*
- *проводить образовательную игру совместно со школьниками,*
- *руководить сбором и обработкой обратной связи,*
- *проводить анализ полученных результатов,*
- *руководить созданием презентаций и визуализацией данных,*

Реализовать:

- *полный цикл проведения игры от объяснения правил до финального действия игроков,*
- *проверку усвоения школьниками учебного материала,*
- *подготовку школьников к представлению результатов игры в урочной или внеурочной деятельности.*

Целевая аудитория программы

В качестве участников данной программы рассматриваются: педагоги общего и дополнительного образования, педагоги-библиотекари.

Требования к участникам

- совершеннолетие на момент подачи заявки об участии в образовательной программе;
- гражданство Российской Федерации;
- желание и намерение участвовать в проведении образовательных 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 игры и предоставления обратной связи.

Календарный учебный график

Модуль 1. Общее представление об инструментальных играх (30.03.26).

1.Связь игры и культуры, история литературных игр. Лекция.
2. Инструментальные игры и что с их помощью можно делать. Мастер-класс.
3. Игра “Интервью”, с последующим разбором и обсуждением
4. Развитие выбранных компетенций в игре. Лекция.
5. Игра “Невод”, с последующим разбором и обсуждением.

Модуль 2. Как выбрать материал для игры и учесть интерес игрока (31.03.26).

1. Как сделать образовательную игру интересной. Лекция.
2. Игра “Инструкция”, с последующим разбором и обсуждением.
3. Какой материал лучше выбирать для создания игры. Мастер-класс.
4. Игра “Веер”, с последующим разбором и обсуждением.

Модуль 3. Игра как иллюстрация (01.04.26).

1. Игра как иллюстрация произведения. Лекция.
2. Игра “Макбет”, с последующим разбором и обсуждением.
3. Театральные игры. Лекция.
4. Игра “Эдвенчер”, с последующим разбором и обсуждением.

Модуль 4. Связь игры и художественного произведения (02.04.26).

1. Игры в тексте художественных произведений, их особенности. Лекция.
2. “Игра в вопросы”, с разбором и обсуждением приёмов игры.
3. Турнир по “Игре в вопросы”.
4. Игра “Этикоходцы” с последующим разбором и обсуждением.

Модуль 5. Генерация текста в игре (03.04.26).

1.Тренинги и игры, направленные на генерацию текста. Лекция.
2. Тренинг “Финская песня”.
3. Игра “Книжные воры” с последующим разбором и обсуждением.
4. Игра “Пиратские выборы”, с последующим разбором и обсуждением.

Модуль 6. Практическая работа (04.04.26 - 15.05.26).

1. Выбор игры в зависимости от поставленных учебных задач.
2. Организация проведения.
3. Сбор и обработка обратной связи участников-школьников.
4. Проверка знаний, полученных в процессе игры.
5. Подготовка отчета, заполнение формы 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 планирования ими собственного игрового занятия со школьниками.

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

В составе данной программы предусмотрено выполнение практического мероприятия (проведение игрового занятия), в котором интегрировано 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	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. Войтишек Е.Э. Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Япония, Корея). Новосибирск: изд-во Новосибирского госуниверситета, 2009. – 296 с., 40 с. илл.
2. Гузик М.А. Игра как феномен культуры. Учебное пособие. 2-е издание, стереотипное. Издательство «ФЛИНТА». 2012. – М. : Флинта : 2012. – 268 с.
3. Кайуа Р. Игры и люди. М: АСТ, 2022. - 288 с.
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
«Образовательные 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: 1,5 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	Общее представление об инструментальных играх	9	3	3	3	
II	Как выбрать материал для игры и учесть интерес игрока	9	3	3	3	
III	Игра как иллюстрация	10	3	3	4	
IV	Связь игры и художественного произведения	10	3	3	4	
V	Генерация текста в игре		3	3	4	
		48	**15**	**15**	**18**	зачет

https://forms.yandex.ru/cloud/admin/69a5909f49363996fc7ff71b/edit