

**Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное учреждение информационно-методический
центр «Екатеринбургский Дом Учителя»**

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

**Формирование мотивации к обучению в начальной школе через игровую
деятельность**

**Разработчик(и) программы:
Каблуков А.А., Муниципальное бюджетное учреждение информационно-
методический центр «Екатеринбургский Дом Учителя»
Щербина Е.Ю., МБУ ИМЦ "Екатеринбургский дом учителя", к.э.н.,**

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы - Совершенствование профессиональных компетенций педагогов начального образования в формировании мотивации к обучению учащихся через игровую деятельность..

1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Профстандарт: 01.001 Общепедагогическая функция. Обучение. А/01.6	Формирование мотивации к обучению	Практики и приемы формирования мотивации и вовлечения детей к обучению	Применять практики и приемы для формирования мотивации у детей к образовательной деятельности.
Профстандарт: 01.001 Общепедагогическая функция. Обучение. А/01.6	Формирование мотивации к обучению	Алгоритм создания образовательной игры	Разрабатывать образовательную игру для решения педагогической задачи повышения мотивации к обучению

1.3. Категория слушателей:

Учителя начальных классов

1.4. Форма обучения

 - Очная

1.5. Срок освоения программы:

 36 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		
*	Входной контроль	1	0	1	0	тест
1	Игры учащихся — феномен культуры.	4	2	2	0	
2	Типология игр.	12	2	10	0	
3	Преимущество игрового образования. Игровое конструирование и моделирование.	8	2	6	0	
4	Геймификация. Инструменты формирования мотивации.	4	2	2	0	
5	Геймификация в электронном обучении.	4	1	3	0	
*	Выходной контроль	1	0	1	0	тест

*	Итоговая аттестация	2	0	2	0	практическая работа
	Итого	36	9	27	0	

2.2. Рабочая программа

* **Входная диагностика** (практическое занятие - 1 ч.)

Практическая работа·Проводится с целью определения уровня базовых знаний по тематике программы. Входное тестирование состоит из 10 вопросов, каждый из которых оценивается в 1 балл. Семь заданий с выбором одного ответа, одно задание на установление соответствия, одно задание на определение логической последовательности и одно задание на выбор нескольких вариантов ответа.

1 Игры учащихся — феномен культуры. (лекция - 2 ч. практическое занятие - 2 ч.)

Лекция·Нормативно правовые основания использования и применения игры. Определение игры как феномена культуры: Участники изучат основные определения и концепции игр, а также их роль в формировании культуры общества. Потенциал игр в образовательных процессах и их значимости для формирования мотивации учебного интереса у детей начальной школы, развития критического мышления и социальных навыков. Влияние игр на развитие личности. Знакомство с исследованиями, демонстрирующими положительное влияние игр на развитие когнитивных способностей, эмоционального интеллекта и творческого мышления учащихся

Практическая работа·Во время практической части участники будут активно включены в процесс игровой деятельности. Задачи и упражнения будут специально разработаны для демонстрации и практического применения теоретических знаний, полученных на лекции. В рамках практической части будет рассмотрена игровая деятельность. Участники будут участвовать в играх, позволяющих продемонстрировать практическое применение полученных знаний. После каждой игры будут проводиться обсуждения и анализ взаимодействия участников, эффектов игры на учебный процесс и культурное окружение. Реиграбельность.

2 Типология игр. (лекция - 2 ч. практическое занятие - 10 ч.)

Лекция·Определение типов игр. Участники изучат различные типы игр и их характеристики, а также получат представление о том, как они взаимодействуют с учебным процессом в начальной школе и культивируют различные навыки и ценности. Роль типологии игр в образовании о важности понимания различных типов игр для проектирования образовательных сценариев и создания мотивирующей обучающей среды. Применение типологии игр: Участники будут ознакомлены с примерами использования различных типов игр в разных образовательных ситуациях и поймут, как выбрать подходящий тип игры для конкретной образовательной задачи.

Практическая работа·Активное применение полученных знаний о типологии игр. Практические задания и упражнения. Изучение примеров игр различных типов для ознакомления с игровыми примерами, чтобы лучше понять их особенности и эффективное использование в контексте образования. Практическое применение игр в образовательном процессе. Участие в ролевых играх, групповых соревнованиях, интеллектуальных играх и других форматах игр, чтобы непосредственно ощутить преимущества и особенности каждой типологии игр

3 Преимущество игрового образования. Игровое конструирование и моделирование. (лекция - 2 ч. практическое занятие - 6 ч.)

Лекция·Участники узнают о преимуществах игрового подхода в образовании, включая стимулирование креативности, развитие критического мышления, улучшение социальных навыков и мотивации к обучению. Введение в игровое конструирование как инструмент для активного участия в создании своих игровых программ и проектов. Введение в игровое моделирование. Участники познакомятся с понятием игрового моделирования и его применением для формирования мотивации к обучению.

Практическая работа·Создание игровых программ. Участники будут практически создавать

свои игровые программы, применяя знания о игровом конструировании и учитывая образовательные цели. Моделирование игровых ситуаций: Участники разработают игровые сценарии и модели, в которых смогут применять свои знания и навыки на практике, решая проблемы и принимая решения внутри игровой среды. Эти навыки позволят им эффективно использовать игровое образование в своей педагогической практике, стимулируя интерес и активное участие детей в обучении.

4 Геймификация. Инструменты формирования мотивации. (лекция - 2 ч. практическое занятие - 2 ч.)

Лекция·Введение в геймификацию. Концепция геймификации и ее основные принципы. Применение геймификации в образовательной среде для повышения мотивации и вовлеченности учащихся начальной школы. Элементы геймификации, такие как достижения, баллы, лидеры и вызовы. Применение элементов геймификации для стимулирования учебной активности и достижения образовательных результатов. Инструменты формирования мотивации к обучению. Примеры того, как геймификация может быть интегрирована в учебные программы разных предметов начального образования.

Практическая работа·Анализ конкретных педагогических задач, идентификация целей и потенциала для геймификации. Разработка геймифицированного сценария. Презентация и получение обратной связи от преподавателя и участников курса.

5 Геймификация в электронном обучении. (лекция - 1 ч. практическое занятие - 3 ч.)

Лекция·Участники познакомятся с определением геймификации и ее концептуальными основами в контексте онлайн-обучения. Будет рассмотрено, как геймификация способствует созданию мотивации, повышает вовлеченность и улучшает результаты обучения в онлайн-уроках. Представление различных примеров геймификации в электронном обучении и подробно расскажет о том, как эти примеры были разработаны и внедрены.

Практическая работа·Анализ существующих учебных материалов и идентификация возможностей для геймификации. Разработка геймифицированных активностей и заданий для выбранного онлайн-урока, определяя цели, правила, баллы и достижения. В групповом формате участники будут представлять свои разработанные прототипы геймифицированных уроков и обсуждать их с преподавателем и другими участниками для получения обратной связи и идей для улучшения.

*** Выходная диагностика** (практическое занятие - 1 ч.)

Практическая работа·Проводится с целью определения уровня полученных знаний по тематике программы, в том числе, по использованию практик и приемов по формированию мотивации к обучению через игровую деятельность, знания алгоритма разработки педагогической игры. Итоговое тестирование состоит из 20 вопросов, каждый из которых оценивается в 1 балл. 14 заданий с выбором одного ответа, 2 задания на установление соответствия, 2 задания на определение логической последовательности и 2 задания на выбор нескольких вариантов ответа.

*** Итоговая аттестация**

Практическая работа·Создание игры для решения педагогической задачи является итоговой работой для курса повышения квалификации. Цель работы состоит в том, чтобы применить отработанные на практических занятиях практики и приемы для формирования мотивации детей к обучению. В разработке игры, которая должна использоваться для решения конкретной педагогической задачи с целью формирования мотивации обучения у учеников начальной школы.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Входной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Проводится с целью определения уровня базовых знаний по тематике программы. Входное тестирование состоит из 10 вопросов, каждый из которых оценивается в 1 балл. Семь заданий с выбором одного ответа, одно задание на установление соответствия, одно задание на определение логической последовательности и одно задание на выбор нескольких вариантов ответа.

Критерии оценивания:

Максимальное количество баллов 10. Интерпретация результатов: 7-10 баллов – уровень высокий; 3-6 баллов – уровень выполнения средний; 1-2 балла – уровень выполнения низкий.

Примеры заданий:

Задание на выбор одного варианта ответа

1. Каково определение геймификации?

- a) Процесс создания видеоигр.
- b) Использование игровых элементов и механик в других контекстах, таких как образование.
- c) Разработка игровых приложений для обучения.

2. Какие преимущества предоставляет геймификация в образовательной деятельности?

- a) Улучшение мотивации и вовлеченности студентов.
- b) Увеличение сложности заданий.
- c) Сокращение времени обучения.

Задание на выбор нескольких вариантов ответа

3. Какие из следующих утверждений верны относительно использования игры в образовательной деятельности? (Выберите все верные варианты)

- a) Игра способствует развитию коммуникативных навыков.
- b) Игра помогает только в развитии физической активности.
- c) Игра может быть использована для повышения мотивации и интереса к изучаемому материалу.

Количество попыток: 2

Выходной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Проводится с целью определения уровня полученных знаний по тематике программы, в том числе, по использованию практик и приемов по формированию мотивации к обучению через игровую деятельность, знания алгоритма разработки педагогической игры. Итоговое тестирование состоит из 20 вопросов, каждый из которых оценивается в 1 балл. 14 заданий с выбором одного ответа, 2 задания на установление соответствия, 2 задания на определение логической последовательности и 2 задания на выбор нескольких вариантов ответа

Критерии оценивания:

Максимальное количество баллов 20. Интерпретация результатов: 17 - 20 баллов – уровень

высокий; 10 - 16 баллов – уровень выполнения средний. Тест считается пройден, если слушатель набрал не менее 10 баллов.

Примеры заданий:

Задание на определение логической последовательности

1. Расставьте следующую последовательность событий в логическом порядке:

- a) Знакомство с правилами игры.
- b) Выполнение заданий и получение баллов.
- c) Обсуждение результатов и обратная связь.
- d) Начало игры и представление цели.

Задание на выбор нескольких вариантов ответа

2. Какие из следующих утверждений соответствуют принципам использования игровых методов в образовательной деятельности? (Выберите все верные варианты)

- a) Игровые приемы и методы не могут быть включены в академический учебный план.
- b) Игровая среда способствует мотивации и интересу к обучению.
- c) Игровая механика включает правила, цели и награды.

Количество попыток: 2

Итоговая аттестация

Форма: Практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Создание игры для решения педагогической задачи является итоговой работой для курса повышения квалификации. Цель работы состоит в том, чтобы применить отработанные на практических занятиях практики и приемы для формирования мотивации детей к обучению. В разработке игры, которая должна использоваться для решения конкретной педагогической задачи с целью формирования мотивации обучения у учеников начальной школы.

Критерии оценивания:

Текст сценария (в редакторе Microsoft Word, шрифт Times New Roman, кегль 12, интервал 1,5, отступы со всех сторон – 2 см). Объем основного текста не должен превышать 5 страниц; объем методического материала – не более 10 страниц. Допускается использование приложения, раскрывающее основные позиции, инструментарий в виде материалов СМИ, фото, видео и пр. Структура описания авторской разработки представлена в Приложении 1. Все материалы и документы должны быть изложены на русском языке. В случае несоответствия материалов требованиям, комиссия имеет право отклонить материалы или направить участнику на доработку. Порядок проведения аттестационных испытаний определяется настоящей программой и доводится до сведения обучающихся перед началом ее освоения. реиграбельность (0-3 балла); актуальность (0-3 балла); инновационность (0-3 балла); целостность, логичность изложения информации (0-3 балла); Решение педагогической цели (0-3 балла); содержательность представленных материалов (0-3 балла); методическая обоснованность и грамотность (0-3 балла); возможность применения в практической деятельности (0-3 балла).

Примеры заданий:

Для выполнения итоговой работы рекомендуем воспользоваться данным алгоритмом: 1. Определение цели игры: Вы должны определить конкретную педагогическую задачу, которую вы хотите решить с помощью игры. Это может быть улучшение мотивации обучающихся, развитие определенных навыков или познавательный процесс. 2. Проектирование игры: Разработайте дизайн и механику игры, которая будет эффективным средством для достижения поставленной цели. 3. Создание игрового контента: Создайте игровой контент, включающий уровни, задания, головоломки и другие игровые элементы. Учтите образовательные аспекты, чтобы игра была интересной и увлекательной для учеников начальной школы. 4. Тестирование и отладка: Проверьте игру на работоспособность, протестируйте ее среди обучающихся начальной школы и/или смоделируйте целевую аудиторию, исправьте возможные ошибки и недочеты. 5. Оценка эффективности: Проведите оценку эффективности игры с точки зрения достижения поставленной педагогической задачи. Обсудите педагогический эффект формирования мотивации к решению конкретной педагогической задачи с коллегами или родителями. 6. Подготовка отчета: Напишите подробный отчет о вашей работе, включающий описание цели игры, дизайн и механику, описание созданного игрового контента, описание используемых технологий и инструментов, результаты тестирования и оценки эффективности. В описании игры необходимо отразить следующие характеристики игры: актуальность, инновационность, логическое изложение материала, присутствие педагогической цели, реиграбельность.

Количество попыток: 2

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы

1. Об образовании в Российской Федерации: федеральный закон от 24.06.2023 N 264-ФЗ (ред. 24.06.2023) // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/a9a28ae49b86df0327132598d1e9b42bffda4ab (дата обращения: 08.10.2023).
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального образования. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-noo/> (дата обращения: 04.10.2023).
3. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации (Минтруда России) от 18.10.2013 № 544н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (с последующими изменениями). [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://base.garant.ru/70535556/> (дата обращения 08.10.2023).
4. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями). [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://base.garant.ru/70291362/> (дата обращения: 18.04.2023).

Литература

1. Вербх Кевин, Хантер Дэн. "Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса". М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с.

2. Горшенина Л.И., Зубрилова И.К., Михеева Ю.А., Шушкевич Я.А. "Ролевая игра на уроке как способ достижения метапредметных результатов образования". Научно-методическая работа в образовательной организации. 2019. № 2 (5). С. 42-47.
3. Карчага Е.С. "Развивающие и обучающие игры в современной системе образования". Modern Science. 2020. № 12-4. С. 323-325.
4. Кряжева Е.В., Мельников А.А. "Анализ возможности применения компьютерных игр в образовании". Образование от "А" до "Я". 2022. № 1. С. 46-48.
5. Кудашов, Григорий Николаевич. "Игровое конструирование и моделирование." Тюмень: Ребячья республика, 2012.
6. Ларюшин Д.С. "Использование деловых игр в образовании". В сборнике: Информационные технологии в науке, управлении, социальной сфере и медицине. Сборник научных трудов II Международной конференции. Национальный исследовательский Томский политехнический университет. 2015. С. 697-698.
7. Сулеймен А. "Сравнительное исследование геймификации в образовании и обучение на основе игр". Аллея науки. 2019. Т. 3. № 6 (33). С. 857-863.
8. Тюрин Л.А. "Игра как феномен и её типология в концепции Р. Кайуа". Abyss (Вопросы философии, политологии и социальной антропологии). 2020. № 1 (11). С. 42-52.
9. Шведова А.В. "Роль педагогической игры в образовании детей младшего школьного возраста". В сборнике: Пути повышения результативности современных научных исследований. Сборник статей Международной научно-практической конференции. 2019. С. 186-191.
10. Шишарина Е.В., Норкина А.Н. "Игровые информационные технологии в процессе обучения". В сборнике: Финансовая безопасность. Современное состояние и перспективы развития. Материалы VIII Международной научно-практической конференции Международного сетевого института в сфере ПОД/ФТ. Москва, 2022. С. 207-215.
11. Шмаков С. А. Игры учащихся — феномен культуры.- М.,1994.

Электронные обучающие материалы

1. Винокурова А.С., Находкин В.В. Технология веб — квест как средство развития мотивации младших школьников. // Проблемы современного педагогического образования. 2022. №77-3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-veb-kvest-kak-sredstvo-razvitiya-motivatsii-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 08.10.2023).
2. Глухова Н. П. Применение игровых технологий на уроках как средство повышения учебной мотивации младшего школьника // Управление образованием: теория и практика. 2021. №5 (45). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-na-urokah-kak-sredstvo-povysheniya-uchebnoy-motivatsii-mladshogo-shkolnika> (дата обращения: 03.10.2023).
3. Мнацаканян С.В. Использование компьютерных игровых технологий в формировании коммуникативных умений младших школьников // Концепт. 2022. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kompyuternyyh-igrovyyh-tehnologiy-v-formirovanii-kommunikativnyh-umeniy-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 10.10.2023).
4. Хмуровская В.О. Особенности учебной мотивации и их влияние на успеваемость младших школьников // Форум молодых ученых. 2019. №5 (33). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-uchebnoy-motivatsii-i-ih-vliyanie-na-uspevaemost-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 10.10.2023).
5. Юнусова Э.А., Яяева А.М. Теоретические основы изучения проблемы познавательного интереса младших школьников // Проблемы современного педагогического образования. 2022. №76-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskie-osnovy-izucheniya-problemy-poznavatel'nogo-interesa-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 07.10.2023).

Интернет-ресурсы

1. Портал для создания интерактивных историй “Квест-бук” [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://quest-book.ru/> – Дата обращения: 09.10.2023
2. Проект творческо-игрового образования «Мозаикум» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://mosaicum.ru/> – Дата обращения: 09.10.2023
3. Портал для создания интеллектуальных игр “Квизизз” [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://quizizz.com/?lng=ru> – Дата обращения: 09.10.2023
4. Информационный сайт для педагогов “Развитие ребенка” [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://childdevelop.info/> – Дата обращения: 09.10.2023
5. Портал для мультимедийных интерактивных упражнений “ЛенингАппс” [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://learningapps.org/> – Дата обращения: 09.10.2023
6. Реестр примерных образовательных программ [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://fgosreestr.ru/> – Дата обращения: 09.10.2023

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

Для реализации программы повышения квалификации необходим компьютерный класс с доступом педагогических работников и слушателей к информационно-телекоммуникационной сети Интернет, видео- и аудиовизуальные средства обучения. Компьютер преподавателя должен быть оснащен веб-камерой, микрофоном, аудиоколонками и/или наушниками.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 527227426247742686294735902159890388589213147347

Владелец Зорина Мария Андреевна

Действителен с 18.09.2025 по 18.09.2026