

Комитет по образованию Санкт-Петербурга

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального педагогического образования центр повышения квалификации специалистов
«Информационно-методический центр»
Московского района Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТО

Педагогическим советом ГБУ ДППО ЦПКС
ИМЦ Московского района Санкт-Петербурга
Протокол № 03
от «28» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБУ ДППО ЦПКС ИМЦ
Московского района Санкт-Петербурга
И.Г. Лужецкая
Приказ № 110 от «29» августа 2025 г.

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

Современная игротехника: интеллектуальные игры 2.0

Разработчик(и) программы:

**Блинов А.В., руководитель Инновационного Центра игротехнических практик
РГПУ имени А.И. Герцена**

Раздел 1. Характеристика программы

Развитие игровых практик в современном обществе, интерес людей к развитию и обучению, получению дополнительных навыков и компетенций, делают игротехнические практики одним из перспективных направлений образования и обучения. Владение новыми игротехническими технологиями – одно из условий конкурентоспособности человека в современном мире. Игротехника – это вид общественной деятельности по сбору, обработке, хранению и передаче актуальной информации о форматах, целях и методах использования игровых технологий в процессе развития и обучения человека, получения новых навыков и компетенций. Современный игротехнолог – специалист, понимающий основные правила подготовки и организации игр в процессе обучения, а также способный их организовывать и проводить. Развитие современных игротехнических практик дает новый импульс их использованию в различных направлениях жизнедеятельности человека, а также в процессе обучения и приобретения новых навыков и компетенций. Игровые технологии являются самыми доступными каналами массовой коммуникации, поэтому программа посвящена изучению особенностей использования игротехнических практик.

Обучение по программе дает возможность слушателям возможность использования практик для развития необходимых навыков и компетенций (в соответствии с запросами общества), а также получить навыки организатора игр, ведущего игр, работающего со значительной по объему аудиторией. Особенно следует отметить умение готовить материалы для игр на актуальные темы, понять особенности подготовки, а также методику подбора необходимых форматов интеллектуальных игр. В процессе обучения можно будет поработать в творческих лабораториях. Итогом Программы будет получение слушателями опыта и практики использования игропрактик, а также создание единого профессионального сообщества, нацеленного на дальнейшее обучение и развитие.

1.1. Цель реализации программы: совершенствование знаний и умений педагогов в теории и методике игротехники в рамках организации и проведения интеллектуальных игр.

1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
В/01.6 Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационным и технологиями. Формирование мотивации к обучению.	- историю, теорию игротехнических практик; - классификацию игровых технологий и методики их использования на примере интеллектуальных игр.	- владеть формами и методами обучения с использованием ИКТ на примере игротехники; - организовывать различные виды урочной и внеурочной деятельности (игровую, учебно-исследовательскую, проектную, культурно-досуговую, художественно-продуктивную с учетом возможностей образовательной среды; - разрабатывать и применять игротехнические практики, основанные на знании возрастной психологии, законов развития личности и

			поведения в реальной и виртуальной среде.
Ф/02.6 Проведение мероприятий по воспитанию у обучающихся информационной культуры	Проведение занятий по формированию сознательного и ответственного информационного поведения обучающихся. Проектирование и реализация социально-педагогических программ воспитания у обучающихся информационной культуры.	- подходы и технологии к организации творческой информационной деятельности обучающихся разного возраста; - игротехнику как вид общественной деятельности по сбору, обработке, хранению и передаче актуальной информации о форматах, целях и методах использования игровых технологий в процессе развития и обучения.	- использовать игровые технологии как каналы массовой коммуникации, построения эффективного взаимодействия участников в процессе обучения; - использовать коммуникативные приемы в работе с аудиторией, создания обучающих игр на актуальные темы; - организовывать работу в социальных пространствах, сообществах, творческих лабораториях с использованием игропрактик.
А/05.6 Разработка программно-методического обеспечения реализации дополнительной общеобразовательной программы	Разработка дополнительных общеобразовательных программ (программ учебных курсов, дисциплин (модулей) и учебно-методических материалов для их реализации.	- формы реализации игропрактик в сфере образования детей и взрослых; - профориентационные возможности интеллектуальных игр с использованием игротехники в современных условиях, подходы и направления в области поддержки и сопровождения талантов детей.	- использовать современные игротехники в организации занятий по дополнительным общеразвивающим программам, программам внеурочной деятельности и воспитательной работы; - формировать интересы участников образовательного процесса, направленные на личностное и интеллектуальное развитие, с использованием ИКТ, игровых технологий.

1.3. Категория слушателей: учителя ОО, советники по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями, педагоги дополнительного образования.

1.4. Форма обучения: очная с применением ДОТ

1.5. Срок освоения программы: 36 часов

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Самостоя тельная работа, час	Формы контроля
			Лекция, час	Практическ ое занятие, час		
	Входной контроль.	1	0	0	1	Опрос
1	История игротехнических практик: форматы и организационные особенности.	3	3	0	0	
2	Классификация игровых технологий по развитию навыков и компетенций.	3	3	0	0	
3	Форматы интеллектуальных игр, используемых в процессе обучения.	3	3	0	0	
4	Особенности ведения массовых мероприятий.	3	3	0	0	
5	Основы проверки информации на достоверность (фактчекинг).	4	0	4	0	Педагогическое наблюдение, обсуждение, творческая работа
6	Формирование базы вопросов и заданий. Особенности и практика.	5	0	4	1	Педагогическое наблюдение, обсуждение, творческая работа
7	Практическая реализация разработанного формата игротехнических практик.	8	0	8	0	Педагогическое наблюдение, обсуждение, творческая работа
8	Окончание обучения: обратная связь. Итоговый контроль.	6	0	2	4	Представление итоговой творческой работы с последующей экспертной оценкой
	Итого	36	12	18	6	

2.2. Рабочая программа

Входной контроль. (самостоятельная работа - 1 ч.)

Самостоятельная работа – опрос.

1. История игротехнических практик: форматы и организационные особенности. (лекция - 3ч.)

Лекция. Игропрактика: особенности работы, необходимые знания и умения. Функции игровых практик. Источники игротехнических практик. Главные особенности игровых практик. История игровых практик, их роль в развитии человека. Особенности первых игр, их характер повторяющихся приемов и задач. Расширение сфер применения игровых практик. Появление новых игр. Развитие техники как фактор развития и активизации компьютерных игр.

Визуализация в играх: смысловое пространство как отражение окружающей действительности. Игры физически не способны отразить абсолютно все; их задача – показать лишь самое главное и интересное. Игра – это не реальность, а только ее отражение, созданное в процессе человеческого творчества. Важная особенность игры – трансляция сиюминутного образа. Возможность игры в создании эффекта присутствия. Эффект присутствия – создание с помощью выразительных средств игровых технологий зримой картины, позволяющей зрителю (слушателю, читателю) ощутить себя находящимся на месте события. Игра как особый тип общения (личностный: зрителю кажется, что сообщение ведущего адресовано именно ему). Специфические условия взаимодействия между зрителем и ведущим. Вовлечение зрителя в коммуникацию и активное воздействие на него.

2. Классификация игровых технологий по развитию навыков и компетенций. (лекция - 3 ч.)

Лекция. Классификации игровых технологий. Игра как «квинтэссенция» происходящего в мире, сжатое изложение мотиваций и посылов, которые интересны миллионам людей. Игра как возможность человеку оставаться в информационной среде, поддерживать интерес к обучению и развитию, вовлекать в информационную среду. Популяризация научно-технического развития через игры. Сигнал «играем и побеждаем» для современного общества. Игровые продукты как неотъемлемая часть жизни современного человека. Игры как важный инструмент в формировании общественного мнения по широкому ряду социальных вопросов. Их роль в информационном обеспечении связей между социальными институтами, структурировании их, моделировании новых социальных взаимодействий, формировании новых поведенческих мотиваций. Специфика гипертекстуальной структуры, направленной на удержание внимания зрителей на протяжении всей игры.

3. Форматы интеллектуальных игр, используемых в процессе обучения. (лекция - 3 ч.)

Лекция. Интеллектуальные игры один из наиболее востребованных форматов современных игр. История появления интеллектуальных игр. Основные навыки и компетенции. Адаптация игр под ситуацию момента. Практика развития игр. Практическое использование вопросной базы. Правила формирования вопросов и заданий.

Обсуждение и творческая работа.

4. Особенности ведения массовых мероприятий. (лекция - 3 ч.)

Лекция. Правила ведения публичных мероприятий. Основное правило соотнесения текста и видео для ведущего можно сформулировать так: текст всегда дополняет ведущего. Требование к тексту: не дублировать то, что на экране, но не должен и противоречить изображению. Изложение ведущим текста того, что не очевидно из просмотра видео.

«Обыгрывание» текста, написание «под картинку». Эффект «бегущих обоев» (видео искусственно «притягивается» к тексту). Ведение игр – средство массовой информации, которое объединяет три вида языка (видеоязык, аудиоязык и общее коммуникативное поле – поле взаимодействия). Правила: «Употребляйте метафоры и сравнения там, где они уместны!», «Употребляйте цифры и аббревиатуры правильно!». Округление значения цифр, отказ от них и другие требования к тексту.

Обсуждение и творческая работа.

Тема 5. Основы проверки информации на достоверность (фактчекинг).
(практическое занятие - 4 ч.)

Практическое занятие. Мастер-класс «Основы фактчекинга».

Обсуждение и творческая работа.

Тема 6. Формирование базы вопросов и заданий. Особенности и практика.
(практическое занятие – 4 ч., самостоятельная работа - 1 ч.)

Практическое занятие. Мастер-класс «Подготовка информационной базы для игры».

Обсуждение и творческая работа.

Самостоятельная работа. Работа с информационной базой. Работа в группах.

Тема 7. Практическая реализация разработанного формата игротехнических практик. (практическое занятие - 8 ч.)

Практическое занятие. Репетиция проведения игры. Проведение интеллектуальной игры «Битва Интеллектов».

Обсуждение и творческая работа.

Тема 8. Окончание обучения: обратная связь. Итоговый контроль.
(практическое занятие – 2 ч., самостоятельная работа - 4 ч.)

Практическое занятие. Представление итоговой творческой работы. Разбор итоговой творческой работы. Закрытие программы.

Представление итоговой творческой работы с последующей экспертной оценкой.

Самостоятельная работа. Итоговая аттестация.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Входной контроль

Форма: опрос, мотивационные письма.

Описание, требования к выполнению:

Слушатели курсов выполняют самооценку, анализируют предложенные ситуации. Осуществляется в процессе открытого диалога.

Критерии оценивания:

1. Эффективность методик.
2. Вариативность/многообразие технологий, включая ИКТ.
3. Познавательная эффективность игр.

Количество попыток: не ограничено.

Промежуточный контроль

Раздел(-ы) программы: «Подготовка информационной базы для игры»

Форма: рассмотрение практических кейсов, опрос.

Описание, требования к выполнению:

Мастер-класс «Подготовка информационной базы для игры».

В течение всего процесса обучения проводится педагогическое наблюдение, опрос.

Критерии оценивания:

- умение применять полученные теоретические знания на практике,

- умение использовать технологии мультимедиа при разработке познавательных игр,
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности её решения,
- умение находить возможности использования интеллектуальных игр в различных профессиях.

Оценка: от 1 до 5 баллов.

Количество попыток: не ограничено

Итоговая аттестация

Форма: итоговая творческая работа с последующей экспертной оценкой педагогическим составом Программы.

Описание, требования к выполнению:

Итоговое оценивание осуществляется педагогом в отношении каждого обучающегося, результаты фиксируются в «Диагностической карте оценки результатов».

Критерии оценки освоения программы (итоговое оценивание)

№	Критерий оценивания	Мнение педагога
1.	умение применять полученные теоретические знания на практике	1 2 3 4 5
2.	умение использовать технологии мультимедиа при разработке познавательных игр	1 2 3 4 5
3.	умение оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности её решения	1 2 3 4 5
4.	умение находить возможности использования интеллектуальных игр в различных профессиях	1 2 3 4 5

Уровни усвоения программы:

16–20 баллов. Высокий уровень. Уверенное знание теоретического материала и умения применить его на практике.

9-15 баллов. Средний уровень освоения программы.

4-8 баллов. Низкий уровень. Программа не усвоена в полном объеме.

Диагностическая карта оценки результатов

№	ФИ обучающегося	Критерии оценки				Средний балл
		умение применять полученные теоретические знания на практике	умение использовать технологии мультимедиа при разработке познавательных игр	умение оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности её решения	умение находить возможности использования интеллектуальных игр в различных профессиях	
1.						
2.						
3.						
4.						
...						

Количество попыток: 1

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы. Нормативные документы.

Литература:

1. Евгений Криницын. Как брать интервью. 8 мастер-классов от лучших журналистов России. Изд.: Альпина Паблишер, 2019 – 130 с.

2. Дин Нельсон. Как брать интервью. Искусство задавать правильные вопросы и получать содержательные ответы. Изд.: Азбука-Бизнес, 2020 – 352 с.
3. Уткин В., Гусев В., Стогниенко В. Я- комментатор! Изд.: Эксмо, 2018 – 288 с.
4. Евгений Криницын. Как брать интервью. 8 мастер-классов от лучших журналистов России. Изд.: Альпина Паблишер, 2019 – 130 с.
5. Дин Нельсон. Как брать интервью. Искусство задавать правильные вопросы и получать содержательные ответы. Изд.: Азбука-Бизнес, 2020 – 352 с.
6. Уткин В., Гусев В., Стогниенко В. Я- комментатор! Изд.: Эксмо, 2018 – 288 с.

Интернет-источники:

1. Как правильно развиваться. Советы от Дмитрия Губерниева. Что нужно для того, чтобы выстроить личный бренд. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.rbc.ru/life/news/642c46f99a79476f34f6d803>

4.2. Материально-технические условия реализации программы. Технические средства обучения.

Перечень необходимых технических средств обучения, используемых в учебном процессе для освоения программы повышения квалификации:

1. Учебное пространство: помещения для проведения групповых занятий.
2. Оборудование: ноутбуки с доступом к сети Интернет, установленным на них необходимым ПО и возможностью проводить видеотрансляции, видеозаписи трансляций (2 шт.), проектор, презентер;
3. Раздаточный материал: бумага формата А4 (1 уп.), блокноты (20 шт.), шариковые ручки (20 шт.), фломастеры (5 уп.), цветные карандаши (5 уп.).