

Комитет образования и науки Курской области
Филиал Областного бюджетного профессионального образовательного
учреждения «Железнодорожный политехнический колледж» "
в поселке им. Карла Либкнехта.

ПРОГРАММА

повышения квалификации

**Использование игровых технологий в контексте практико-
ориентированного обучения**

Курск, 2018

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций педагогов профессиональных образовательных организаций, необходимых для использования игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения, направленных на выполнение требований ФГОС СПО с учетом запросов современного рынка труда.

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы повышения квалификации слушатель должен

знать:

- цели и задачи, содержание, формы организации игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения;

- методы и средства организации учебного процесса на основе игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения;

уметь:

- анализировать и разрабатывать учебно-методические материалы, использовать их для построения процесса усвоения преподаваемой учебной дисциплины (ПМ) на основе игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения;

- подготавливать и проводить различные по форме учебные занятия на основе игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения.

В результате освоения программы слушатели должны сформировать следующие **профессиональные компетенции:**

- Организация учебной деятельности обучающихся по освоению учебных предметов, курсов, дисциплин (профессиональных модулей) с использованием игровых технологий как метода практико-ориентированного обучения;

- Разработка программно-методического обеспечения курсов, дисциплин (профессиональных модулей) образовательных программ СПО на основе практико-ориентированных технологий;

- Педагогический контроль и оценка результата применения игровых технологий в учебном процессе;

а также создать (разработать) следующий продукт:

- методическая разработка урока с применением игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения.

1.3. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение (при необходимости):

- к освоению дополнительных профессиональных программ допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее профессиональное образование.

1.4. Программа разработана на основе:

– профессионального стандарта «Педагог профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного профессионального образования» (утв. Приказом Минтруда России от 08.09.2015 г. № 608н).

1.5. Форма обучения: *очная*

1.6. Трудоемкость формальной части программы: 16 академических часов

1.7. Выдаваемый документ: Лица, успешно освоившие формальную составляющую образовательной программы и получившие признание неформальной составляющей программы и успешно прошедшие итоговую аттестацию, получают удостоверение о повышении квалификации, образец которого самостоятельно устанавливается организацией, осуществляющей образовательную деятельность.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Учебный план

	Наименование раздела (темы, модуля)	Всего, час.	Аудиторные занятия, час.		Дистанционные занятия, час.		Проектирование	Неформальное освоение материала	Формы аттестации/признания
			Лекции, информирование	Практические занятия	Изучение материалов курса	Практические занятия			
1.	Определения целей, задач и содержания организации практико-ориентированного обучения	1	1						
2.	Формы организации игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения	1	1						
3.	Методы и средства организации учебного процесса на основе игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения	2	1	1					
4.	Разработка программно-методического обеспечения дисциплины (профессионального модуля) образовательной программы СПО на основе практико-ориентированных технологий	2		2				+	
5.	Анализ и разработка учебно-методических материалов, использование их для построения процесса усвоения преподаваемой учебной	4	2	2			+	+	

	дисциплины (ПМ) на основе игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения								
6.	Организация учебной деятельности обучающихся по освоению учебной дисциплины (профессионального модуля) с использованием игровых технологий	2		2				+	
7.	Педагогический контроль и оценка результата применения игровых технологий в учебном процессе	2		2				+	
8.	Итоговая аттестация/признание	2					2		Тестирование

2.2 Календарный учебный график

Наименование раздела	Объем нагрузки для слушателя, ч.	Учебные недели ¹
		1 неделя
Определения целей, задач и содержания организации практико-ориентированного обучения	1	1
Формы организации игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения	1	1
Методы и средства организации учебного процесса на основе игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения	2	2
Разработка программно-методического обеспечения дисциплины (профессионального модуля) образовательной программы СПО на основе практико-ориентированных технологий	2	2
Проектирование учебного процесса с использованием игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения	4	4

¹Даты обучения будут определены в расписании занятий при наборе группы на обучение.

Организация учебной деятельности обучающихся по освоению учебной дисциплины (профессионального модуля) с использованием игровых технологий	2	2
Педагогический контроль и оценка результата применения игровых технологий в учебном процессе	2	2
Итоговая аттестация	2	2

2.3 Рабочая программа «Использование игровых технологий в контексте практико- ориентированного обучения»

Цель освоения программы: Совершенствование профессиональных компетенций педагогов профессиональных образовательных организаций, необходимых для использования игровых технологий в контексте практико- ориентированного обучения, направленных на выполнение требований ФГОС СПО с учетом запросов современного рынка труда.

Содержание программы:

№, наименование темы	Вид занятий / представление материалов в СДО	Метод(ы) обучения	Количество часов
1	2	3	4
Определения целей, задач и содержания организации практико-ориентированного обучения	Лекция	Объяснительно-иллюстративный с элементами беседы	1
Формы организации игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения	Лекция- презентация	Объяснительно-иллюстративный с элементами беседы	1
Методы и средства организации учебного процесса на основе игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения	Лекция, практическое занятие	Мастер-класс (демонстрация применения игровых технологий), Дискуссия	2
Разработка программно-методического обеспечения дисциплины (профессионального модуля) образовательной программы СПО	практическое занятие	Деловая игра, дискуссия	2

на основе практико - ориентированных технологий			
Проектирование учебного процесса с использованием игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения	Лекция, практическое занятие	Метод проектов; дискуссия	4
Организация учебной деятельности обучающихся по освоению учебной дисциплины (профессионального модуля) с использованием игровых технологий	Практическое занятие	Частично-поисковый; мастер-класс	2
Педагогический контроль и оценка результата применения игровых технологий в учебном процессе	практическое занятие	Метод проблемного обучения; дискуссия	2
Итоговая аттестация	Защита проекта	Круглый стол	2

3. ОРГАНИЗАЦИОННО–ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1 Материально-технические условия реализации программы

<i>Вид ресурса</i>	<i>Характеристика ресурса и количество</i>
1. Технические средства	✓ ПК - рабочие места по количеству слушателей (с выходом в Интернет); ✓ Мультимедиа – 1 ед.
2. Программное обеспечение	лицензионное программное обеспечение MS Office 2016(включая редактор создания презентаций Power-Point)
3. Учебная аудитория	<i>Кабинет, кол-во рабочих мест в соответствии с количеством слушателей</i>

3.2 Учебно-методическое обеспечение программы

Вид ресурса	Характеристика ресурса и количество
Литература	1. Карева, Г.В. Формирование гностических способностей студентов технического вуза средствами игровой технологии : автореф. дис. . канд. психол. наук : 13.00.08 / Карева Галина Вячеславовна. Брянск, 2011. - 22 с. 2. Маткаримова Д. Ш. Технология конструирования

	<p>ситуационных задач в содержании практического обучения // Молодой ученый. — 2012. — №4. — С. 434-437.</p> <p>3. Петров, А.В. Игровая деятельность учащихся как развивающая педагогическая технология / А.В.Петров // Развивающее обучение в контексте современного образования : сборник статей. Новгород, 2001.</p>	
Электронные ресурсы	<p>Коломийц, И. Как устроены игры и чем они полезны. Электронный ресурс. / И.Коломийц // Теория и практика, 2011.</p>	<p>— Режим доступа : http://theoryandpractice.ru/posts/1657-igry-delayut-nas-schastlivymi-pochemu-u-nikh-eto-poluchaetsya</p>
	<p>Петров, А.В. Игровая деятельность как вид активного социально-психологического обучения Электронный ресурс. / А.В.Петров // Новгородский образовательный портал. Новгород, 2002.</p>	<p>- Режим доступа : http://edu.novgorod.ru/fulltext/741/igra.rtf</p>
Методические материалы	<p><i>Методические рекомендации по организации уроков с использованием игровых технологий. Автор-составитель С.В.Митракова. – Курск, ОБПОУ «КТС», 2016</i></p>	

3.3 Кадровые ресурсы

Вид ресурса ²	Характеристика ресурса и количество
Лектор	Преподаватель, имеющий высшее педагогическое образование и опыт работы в профессиональной образовательной организации не менее 3 лет
Тьютор	Преподаватель, имеющий высшее педагогическое образование и опыт работы в профессиональной образовательной организации не менее 3 лет

3.4 Рекомендации по видам и формам неформального образования для формирования компетенций, заявленных в программе:

Виды и формы неформального образования	Название, тематика

² Указать роль в реализации образовательной программы: лектор, тьютор, тренер, руководитель практики и т.п.

Проектная деятельность на уровне ПОО, региона	Разработка программно-методического обеспечения дисциплины (профессионального модуля) образовательной программы СПО на основе практико-ориентированных технологий
	Проектирование учебного процесса с использованием игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения
	Организация учебной деятельности обучающихся по освоению учебной дисциплины (профессионального модуля) с использованием игровых технологий
Мастер-классы	Организация учебной деятельности обучающихся по освоению учебной дисциплины (профессионального модуля) с использованием игровых технологий
	Педагогический контроль и оценка результата применения игровых технологий в учебном процессе
Взаимопосещения занятий	Педагогический контроль и оценка результата применения игровых технологий в учебном процессе
Участие в методических, цикловых комиссиях	Участие в работе регионального УМО. Участие в Методических ЦК (соответствующего цикла) на уровне ПОО.

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Формы промежуточной и/или итоговой аттестации для формальной части программы:

Наименование разделов (модулей, тем) ³	Вид оценочной процедуры	Шкала оценки (баллы, «зачтено» / «не зачтено»)
Определения целей, задач и содержания организации практико-ориентированного обучения		

³ Указать только те разделы (модули, темы), для которых в программе предусмотрена промежуточная аттестация.

Формы организации игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения		
Методы и средства организации игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения		
Разработка программно-методического обеспечения дисциплины (профессионального модуля) образовательной программы СПО на основе практико-ориентированных технологий	Методическая разработка урока с применением игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения	Зачтено/незачтено
Проектирование учебного процесса с использованием игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения		
Организация учебной деятельности обучающихся по освоению учебной дисциплины (профессионального модуля) с использованием игровых технологий		
Педагогический контроль и оценка результата применения игровых технологий в учебном процессе		
Итоговая аттестация		

5. Фонд оценочных средств для проведения итоговой аттестации слушателей по программе повышения квалификации «Использование игровых технологий в контексте практико-ориентированного обучения»

5.1 Условия выполнения задания.

Внимательно прочитайте задание.

Вы можете воспользоваться законодательно-нормативной документацией, методической литературой, справочной литературой, информационно-коммуникационными технологиями.

Время выполнения - 45 минут.

Тестовые задания.

1. Дополните фразу: «Основные компоненты игры как деятельности»:

- а) цель
- б) мотив
- в) результат
- г) действия
- д) воображаемая ситуация
- е) роли

2. Творческие игры- это: (множественный ответ):

- а) игры-драматизации
- б) игры-забавы
- в) сюжетно-ролевые
- г) подвижные
- д) музыкальные
- ж) дидактические

3. Основа игр с правилами:

- а) свод формализованных правил
- б) воображаемая ситуация
- в) набор игровых действий
- г) выигрыш

4.... - это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

- а) игровая деятельность;
- б) игровой процесс;
- в) игровое обучение;
- г) игровой компонент.

5. Тип отношений участвующих в ролевых играх с правилами:

- а) дружеские взаимоотношения
- б) сопричастности
- в) состязания и соперничества

г) сотрудничество

д) соперничество

6. Конечный результат в творческих играх:

а) его нет

б) реализация игрового замысла

в) выигрыш

г) творческое воссоздание действий

д) победа

е) установление дружеских взаимоотношений

7. Основная цель ролевых игр:

а) насладиться процессом

б) реализация замысла

в) принять роль

г) действия с инструментами

д) организация досуга

8. Основные игровые средства: (множественный ответ):

а) оборудование

б) 3D-модели

а) предметы труда - заместители

г) роли

д) игровые действия

9. Основные компоненты сюжетно-ролевых игр: (множественный ответ):

а) дидактическая задача

б) игровая задача

в) воображаемая ситуация

г) роль

д) игровые действия

е) правила

10. Характерные особенности сюжетно-ролевых игр подростков:

а) цепочка из 1-2 действий

б) роли не осознаются

в) воображаемая ситуация удерживается взрослым

г) содержанием игр являются отношения взрослых

11. Выделите верное утверждение: (множественный ответ):

а) «игра дитя труда»

б) игра социальна по содержанию

в) игра социальна по происхождению

г) «труд дитя игры»

д) игра имеет биологическое происхождение

12. Назовите исследователей технологий сюжетно-ролевых игр (множественный ответ):

а) А.П. Усова

б) Д.Б. Менджерицкая

в) Л.С. Выготский

г) С.Л. Новоселова

д) Н.А. Короткова

е) А.Н. Леонтьева

13. Назовите основные компоненты дидактических игр: (множественный ответ):

а) воображаемая ситуация

б) дидактическая задача

в) игровые взаимоотношения

г) правила

д) роли

е) игровые действия

14. Что не входит в структуру игры как процесса?

а) целеполагание;

б) роли, взятые на себя играющими;

в) сюжет;

г) реальные отношения между играющими;

15. Какие потребности удовлетворяются в игре: (множественный ответ):

а) потребность в движении

б) потребность в общении

в) потребность в действиях с предметами

г) биологические потребности

д) потребность в познании окружающего мира

16. Установите соответствие между классификацией педагогических игр и их признаками: (множественный ответ):

а) Предметные, сюжетные, ролевые, эвристические, имитационные, деловые;

б) Тренинговые, репродуктивные, творческие;

в) Тренажерные, компьютерные и др.

г) Интеллектуальные, физические, трудовые и др.;

д) Обучающие, воспитывающие, развивающие, контролирующие;

е) Индивидуальные, парные, групповые, коллективные;

Таблица ответов:

Классификация	Признаки
1.	По целям их применения:
2.	По характеру деятельности:
3.	По особенностям методики и технологии их организации:
4.	По уровню проблемности:
5.	По коммуникативному
6.	По применению технических средств: взаимодействию:

17. Выделите основные компоненты технологии руководства сюжетно-ролевыми играми С.Л. Новоселовой: (множественный ответ):

а) минимальное число игрушек

б) обучающие игры

в) игра «телефон»

г) активизирующее общение взрослого с ребенком

- д) предметно-игровая среда
- е) игры-придумывания
- ж) ознакомление с окружающим

18. Выделите парадоксы игры, выделенные Л.С. Выготским: (множественный ответ):

- а) игра-школа воли
- б) игра-школа морали
- в) противоречие между желаниями и возможностями
- г) игровые и реальные отношения
- д) необходимость руководства творческой деятельности
- е) воображаемая ситуация все время развивается

19. По характеру познавательной деятельности игры бывают (вставьте пропущенные слова):

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____

20. Технологическая схема деловой игры (распределите в правильной последовательности): 1. Межгрупповая работа; 2. Рефлексия преподавателя; 3. Ввод участников в игру; 4. Рефлексия участников игры; 5. Групповая работа над заданием; 6. Разработка игры преподавателем: (множественный ответ):

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____

21. Перечислите основные дидактические свойства игры: (множественный ответ):

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

22. Установите соответствие между требованиями к ситуационным задачам и их характеристиками: (множественный ответ):

- 1. Должна быть основой ситуационной задачи;
- 2. Многовариантность, реальность, напряженность;
- 3. Реальная, интересная, жизненная;
- 4. Привлекательны, обладают выраженными личностными качествами;
- 5. Возможность их принятия, их многовариантность, неоднозначность;
- 6. Краткость;
- 7. Информативность и многоплановость;

8. Напряженность, психологичность, неоднозначность, профессиональность;
9. Сложность и скрытый характер решения;
10. Концентрируется в содержании.

Таблица ответов:

Требования к ситуационной задаче	№ Переченя характеристики
1.	Фабула, история
2.	Конфликт
3.	Проблема
4.	Действия
5.	Персонажи
6.	Концепция
7.	Решения
8.	Опыт
9.	Информация
10.	Объём

23. Игровая технология в обучении развивает (множественный выбор ответа):

- а) коммуникативные способности;
- б) чувства юмора;
- в) актерский талант;
- г) деловые качества.

24. Какие черты присущи любому виду игры:

- а) коллективность;
- б) свобода выбора;
- в) ролевые позиции играющих;
- г) сюжет;
- д) правила;
- е) творчество;
- ж) субъектная активность?

5.2 Ключ ответов по итоговой аттестации:

№ вопроса	Вариант ответа	Количество баллов
1.	г	1
2.	а,в	2
3.	а	1
4.	в	1
5.	в	1
6.	а	1
7.	а	1
8.	а,б,в	3
9.	в,г,д	3
10.	г	1

11.	а,б,в	3
12.	б,г,д	3
13.	б,в,г	3
14.	г	1
15.	а,б,в,д	4
16.	1-д 2-а 3-г 4-б 5-е 6-в	6
17.	а,г,д,ж	4
18.	а,б,г,д	4
19.	Восприятия, репродуктивности, осмысления, поисковые закрепления, контрольные	6
20.	1-6 2-3 3-5 4-1 5-4 6-2	6
21.	Двойственность, неопределённость исхода, добровольность, полифунк- циональность	4
22.	1-3 2-8 3-9 4-2 5-4 6-1 7-5 8-10 9-7 10-6	10
23.	а,г	2
24.	а	1
ИТОГО БАЛЛОВ:		72 балла

ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ

Процент результативности правильных ответов	Оценка уровня подготовки		
	Балл	Отметка	Вербальный аналог
90-100	68-72	«5»	Отлично
89-70	60-67	«4»	Хорошо
69-50	50-59	«3»	Удовлетворительно
Менее 50	Менее 49	«2»	Неудовлетворительно

6. СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ

Фамилия И.О., должность по штатному расписанию	Какое образовательное учреждение профессионального образования окончил, специальность по диплому	Стаж научно-педагогической работы			Основное место работы, должность	Условия привлечения к трудовой деятельности
		Всего	в т.ч. педагогической			
			Всего	По преподаваемой дисциплине		
Ковалёва Т.Н., старший методист	Харьковский государственный университет, механико-математический факультет; математик, преподаватель математики	32	32	10	ОБПОУ «КАТК»	Основное место работы, штатный сотрудник
Толкачёва Г.И., зам. директора по УМР	Орловский государственный университет, биолого-химический факультет; учитель биологии и химии	25	25	25	ОБПОУ «Железнодорожский ПК»	Основное место работы, штатный сотрудник
Митракова С.В., преподаватель	ОГОУ ВПО «Курский государственный технический университет»; экономический факультет, экономист; ОГБОУ ДПО «Курский	14	14	14	ОБПОУ «КТС»	Основное место работы, штатный сотрудник

	институт развития образования», преподаватель					
Ермакова Оксана Николаевна	ОГОУ ВПО «КГУ», специальность «история», квалификация Историк, преподаватель истории	7,5	1,5	1,5	Филиал ОБПОУ "Железнодорожный ПК" в поселке им. Карла Либкнехта.	Основное место работы, штатный сотрудник