

Аннотация
программы повышения квалификации
«Игровые методы и технологии вовлечения студентов в образовательный процесс в условиях реализации ФГОС ВО»

Цель программы: совершенствование психолого–педагогических и формирование игротехнических компетенций педагогических работников в области развития навыков мотивации и вовлечения обучающихся; овладение современными игровыми методиками и технологиями организации учебно–методического сопровождения образовательного процесса для педагогических работников с целью выполнения трудовых функций «Создание педагогических условий для развития группы (курса) обучающихся по программам ВО», «Социально – педагогическая поддержка обучающихся по программам в образовательной деятельности и профессионально – личностном развитии», «Проведение практико–ориентированных профессиональных мероприятий со школьниками и их родителями (законными представителями)», «Преподавание учебных курсов, дисциплин (модулей)» профессионального стандарта «Педагог профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного образования»»

Слушатель, освоивший программу повышения квалификации, должен обладать следующими новыми компетенциями и/или компетенциями, подлежащими совершенствованию:

Знать:

- особенности познавательной сферы современного поколения;
- законы экономики впечатлений;
- игровые методы и технологии, используемые в учебно-методической работе;
- приемы геймификации;
- методы работы с учетом запроса современного поколения.

Уметь:

- разрабатывать адекватную систему мотивации учащихся с применением приемов геймификации;
- разрабатывать учебные кейсы с использованием четырех законов экономики впечатлений;
- внедрять в обучающий процесс игровые технологии.

Владеть:

- навыками адаптации и внедрения игровых методов и технологий в учебно-методический комплекс курса (дисциплины).

Категория слушателей: лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Форма обучения: очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий.

Краткая программа курса:

Модуль 1. Актуальные приемы и методы игрового обучения с учетом особенностей познавательной сферы современного поколения

Особенности познавательной сферы современного поколения и игровые приемы обучения. Проектирования заданий для УМК с использованием метода синектики и прямых аналогий. Проектирование заданий для УМК с использованием метода ассоциаций. Промежуточный контроль. Проектное задание №1.

Модуль 2. Основные принципы и законы экономики впечатлений, и их применение в процессе проектирования вовлекающих занятий и образовательных событий

Четыре закона экономики впечатлений и их использование в процессе проектирования УМК курса (дисциплины). Разработка учебных кейсов с использованием четырех законов экономики впечатлений. Проектирование лекционных занятий в формате молодежных шоу и иммерсионных спектаклей. Промежуточный контроль. Проектное задание №2.

Модуль 3. Основные механики вовлечения и удержания интереса познавательной деятельности обучающихся и их внедрение в образовательные курсы (дисциплины). Геймификация образовательного процесса

Драйверы вовлечения и способы их применения в планировании динамики учебного курса. Основные приемы и методы геймификации при разработке учебного курса. Разбор удачных образовательных кейсов. Основные игровые механики, которые мотивируют обучающихся и их применения в образовательном процессе. Промежуточный контроль. Проектное задание №3.

Итоговая форма контроля: зачет в тестовой форме.

Кадровое обеспечение: образовательный процесс реализуют профессорско-преподавательский состав Санкт-Петербургского филиала, а также приглашенные специалисты-практики.

По итогам обучения слушатель получает **удостоверение о повышении квалификации установленного образца.**