

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Современные игровые технологии в дополнительном образовании как средство развития познавательной активности обучающихся», разработанная для реализации на курсах повышения квалификации специалистов системы дополнительного образования детей, создана на базе кабинета научно-методического сопровождения досуговых программ ГБНОУ «СПБ ГДТЮ».

В последние годы современное образование находится в постоянном поиске новых технологий обучения и воспитания, и игровые технологии уже заняли достойное место в образовательном процессе ищущего педагога. Ведь детское стремление играть и открывать мир может быть на службе образовательных целей. М.В. Кларин, давая определение дидактической игры, подчеркивал, что это активная деятельность, организуемая в процессе обучения, обеспечивающая эффективность усвоения, познавательный интерес за счет эмоционально окрашенных игровых действий. Игровые технологии позволяют сделать интересными и увлекательными работу обучающихся на творческо-поисковом уровне. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации – усваиваемый обучающимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Однако использование данного педагогического средства требует профессионального осмысления. Важно четко представлять, с какой целью проводится конкретная игра, какие знания, представления должны быть осмыслены и закреплены, на формирование каких навыков игра направлена. Эти позиции определяют содержание, ход и правила игры. Высокая эффективность игровых технологий в образовательном процессе и важность особого профессионального осмысления данного средства обусловили актуальность программы.

Программа «Современные игровые технологии в дополнительном образовании как средство развития познавательной активности обучающихся» предоставляет возможность получить педагогам необходимые знания, умения и навыки для практического решения вопросов, связанных с проблемой разработки и применения игровых технологий в образовательном процессе. Слушателям не только будет представлен целый спектр различных игровых приемов, способствующих развитию познавательной активности обучающихся, но и будут рассмотрены подходы к модификации широко распространённых игровых практик, а также предложен алгоритм разработки авторских игровых приемов, что нацелит педагога на использование потенциала игры для повышения эффективности образовательного процесса в своей предметной области.

Цель программы: развитие у слушателей профессиональных компетенций в сфере применения игровых технологий в образовательном процессе.

Основные задачи:

- систематизировать знания об игровых технологиях;
- дать понятие о геймификации и игропрактике как способе организации обучения;
- познакомить с различными игровыми приемами, развивающими познавательную активность обучающихся;
- сформировать умения в области применения технологий генерации идей для создания авторских игровых приемов и освоить алгоритм разработки авторских игровых приемов.

Организационно-педагогические условия

Категория слушателей

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Современные игровые технологии в дополнительном образовании как средство развития познавательной активности обучающихся» адресована педагогическим работникам дополнительного образования детей, имеющим/получающим среднее профессиональное или высшее образование, из образовательных организаций, находящихся в ведении Комитета по образованию и администраций районов Санкт-Петербурга.

Объем программы: 18 часов.

Срок реализации: 1 год.

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий: лекция, творческая мастерская, практикум. Особое внимание уделено самостоятельной практической деятельности, как аудиторной, так и внеаудиторной (выполнение творческого задания) работе слушателей.

Структура типового занятия комбинированная и состоит из трех частей — вводной, основной и заключительной. Вводная часть предполагает постановку проблемы. В основной части занятий даются теоретические знания в виде нового материала. Для лучшего усвоения материала используются интерактивные технологии, происходит активное включение слушателей в игровую деятельность. В заключительной части занятия происходит обсуждение и анализ.

Материально-техническое оснащение программы

Лекционные и практические занятия проводятся в аудитории, оснащенной мультимедийным оборудованием (проектор, компьютер, экран, выход в Интернет).

Кадровое обеспечение

Занятия по программе ведут специалисты образовательных организаций дополнительного образования детей Санкт-Петербурга.

Планируемые результаты обучения

В ходе освоения программы слушатели:

- познакомятся с трендом современного образования – игропрактикой;
- познакомятся с различными классификациями игр;
- освоят алгоритм создания авторских игровых приемов для применения их в образовательном процессе;
- приобретут навык формулирования дидактической цели в форме игровых задач.

В результате обучения у слушателей:

- будут сформированы знания об игровых технологиях как средстве развития познавательной активности обучающихся;
- будут развиты профессиональные компетенции в сфере применения технологий генерирования идей для разработки авторских игровых приемов;
- будет осознана роль игры в педагогической деятельности, сформирована нацеленность на применение игровых технологий в собственной педагогической практике.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Природа и структура игры	6	3	3	Входное анкетирование
2.	Авторский игровой прием: подходы, разработка, результат	6	2	4	Разработка и презентация авторского приема
3.	Игропрактикум «Ты – мне, я – тебе»	6	2	4	Итоговая аттестация Итоговое анкетирование
	Итого	18	7	11	