

Министерство образования Кировской области
Кировское областное государственное образовательное автономное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования Кировской области»

«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор ИРО Кировской области

Н.В. Соколова

№ 5 от 23.10.2025

Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

Педагогический дизайн: проектирование дидактических игр

Разработчик(и) программы:
Быкова Е.Л., КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области»

Киров, 2025

Раздел 1. Характеристика программы

1.1 Цель реализации программы – совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области педагогического дизайна, а именно в проектировании дидактических игр.

1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Общепедагогическая функция. Обучение (Профстандарт «Педагог»)	Формирование навыков, связанных с информационно коммуникационными технологиями (далее – ИКТ).	- теоретические основы дидактических игр; - цифровые инструменты для создания дидактических игр.	- проектировать дидактические игры; - использовать гиперссылки, кнопки управления, основные виды анимационных эффектов при проектировании интерактивных образовательных квестов и викторин.

1.3. Категория слушателей: педагогические работники образовательных организаций, реализующие программы дошкольного, начального, основного и среднего общего образования.

1.4. Форма обучения: очная

1.5. Срок освоения программы: 16 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		
1.	Входная диагностика	1	0	1	0	Тест
2.	Теоретические основы дидактических игр	2	2	0	0	
3.	Проектирование дидактических игр	5	1	4	0	Практическая работа
4.	Проектирование интерактивного образовательного квеста	4	1	3	0	
5.	Проектирование интерактивной	3	0	3	0	

	образовательной викторины					
6.	Итоговая аттестация	1	0	1	0	Тест
	ИТОГО	16	4	12	0	

2.2. Рабочая программа

1. Входная диагностика (практическое занятие – 1 ч.)

Практическая работа: Проведение входного тестирования по определению уровня профессиональных компетенций в области педагогического дизайна, а именно в проектировании дидактических игр.

2. Теоретические основы дидактических игр (лекция – 2 ч.)

Лекция: Виды и типы дидактических игр, их педагогическая и дидактическая ценность. Методы и приемы интеграции дидактических игр в учебный процесс для активизации познавательной деятельности учащихся. Обзор цифровых инструментов для создания дидактических игр.

3. Проектирование настольных дидактических игр (лекция – 1 ч., практическое занятие – 4 ч.)

Лекция: Постановка целей и задач дидактической игры, выбор тематической направленности и формы игры, разработка правил, создание игровых материалов, апробация игры.

Практическая работа: Алгоритм проектирования дидактических игр: лабиринт, рефлексивный кубик, лото, мемори.

Практическая работа «Разработка дидактической игры»

4. Проектирование интерактивного образовательного квеста (лекция – 1 ч., практическое занятие – 3 ч.)

Лекция: Планирование структуры интерактивного образовательного квеста: разработка сюжетной линии, количество этапов и типы заданий.

Практическая работа: Разработка интерактивного образовательного квеста с использованием формирующих логику прохождения квеста гиперссылок для перехода между этапами игры. Добавление элементов интерактивности: кнопок, анимации и звуковых эффектов. Апробация квеста.

5. Проектирование интерактивной образовательной викторины (практическое занятие – 3 ч.)

Практическая работа: Разработка вопросов викторины разных типов (множественный выбор, верно/неверно, сопоставление). Настройка гиперссылок для перехода к слайдам с обратной связью (верно/неверно). Добавление кнопок управления для навигации по викторине. Внедрение анимации и звуковых эффектов для повышения интерактивности и мотивации. Апробация викторины.

6. Итоговая аттестация (практическое занятие – 1 ч.)

Практическая работа: Проведение итогового тестирования по определению уровня профессиональных компетенций в области педагогического дизайна, а именно в проектировании дидактических игр.

2.3. Сетевая форма обучения

№ п/п	Наименование	Участие в реализации раздела организации	Форма участия
1.	ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет»	1. Теоретические основы дидактических игр	Проведение лекции

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Входной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Слушателям предлагается тест из 10 вопросов

Критерии оценивания:

Тест считается выполненным, если слушатели выполнили более 70% заданий.

Примеры заданий:

1. Какое главное назначение дидактической игры в образовательном процессе?
 - а) Развлечение учеников
 - б) *Развитие навыков и эффективное освоение учебного материала*
 - в) Оценка поведения учащихся
 - г) Снижение нагрузки преподавателя
2. Какой из этапов НЕ входит в процесс проектирования дидактической игры?
 - а) Постановка целей обучения
 - б) Разработка игровых правил
 - в) *Анализ результатов экзамена*
 - г) Подготовка игровых материалов.
3. Какую роль играет адаптация игры под возраст и уровень подготовки учащихся?
 - а) *Повышает мотивацию и способствует лучшему освоению материала*
 - б) Увеличивает время на подготовку к уроку
 - в) Снижает качество образовательного контента
 - г) Не имеет значения для эффективности игры

Количество попыток: не ограничено

Текущий контроль

Практическая работа «Разработка дидактической игры»

Раздел программы: 3. Проектирование дидактических игр

Форма: Практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Слушателям предлагается разработать дидактическую игру с целями, задачами и правилами игры тематической направленности на выбор слушателей.

Критерии оценивания:

1. Соответствие тематической направленности и целей игры возрастным особенностям учащихся и поставленным образовательным задачам.
2. Оригинальность и педагогическая ценность игрового материала.
3. Полнота и ясность формулировки целей, задач и правил игры: все элементы четко сформулированы, понятны и логично связаны между собой.

4. Практическая применимость и удобство использования: игра удобна в использовании, понятна для целевой аудитории, правила легко выполняются, а игровой процесс стимулирует активность.
5. Визуальная привлекательность игровых компонентов.

Примеры заданий:

Разработайте дидактическую игру, сопровождающуюся правилами, целями и задачами игры, тематической направленности на выбор слушателей.

Количество попыток: не ограничено

Итоговая аттестация

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Слушателям предлагается тест из 10 вопросов

Критерии оценивания:

Тест считается выполненным, если слушатели выполнили более 70% заданий

Примеры заданий:

1. В каком из вариантов представлен важный принцип разработки дидактической игры?
 - а) Сложность правил должна быть максимальной
 - б) Игра должна содержать элемент соревновательности и сотрудничества**
 - в) Игроки должны знать все ответы заранее
 - г) Игра должна полностью заменять традиционные уроки.
2. В чем преимущество использования гиперссылок и триггеров при создании интерактивного квеста?
 - а) Повышение вовлеченности пользователя и интерактивности**
 - б) Ускорение загрузки презентаций
 - в) Уменьшение объема презентации
 - г) Создание визуальной привлекательности игры.
3. Что необходимо сделать, чтобы при нажатии на кнопку осуществить переход к определенному вопросу или этапу квеста или викторины?
 - а) Настроить гиперссылку на нужный слайд**
 - б) Изменить фон слайда
 - в) Использовать автоматические переходы
 - г) Добавить анимацию появления текста

Количество попыток: не ограничено.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. ГОСТ 7.1-2003. Система стандартов по информатизации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления. – М.: ИПК издательство стандартов, 2004. – 104 с

Литература

Основная

1. Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры : Учебное пособие / И. В. Патрушева. – 1-е изд.. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 130 с. – (Профессиональное образование).

2. Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве : Практическое пособие / Н. Е. Щуркова. – 5-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 165 с. – (Высшее образование).

Дополнительная

1. Атращенкова, А. А. Роль дидактических игр в обучении младших школьников / А. А. Атращенкова, О. А. Можайтина // Вестник науки. – 2024. – Т. 4, № 3(72). – С. 202-207.

2. Быкова, Е. Л. Разработка сборника дидактических игр для изучения предмета «Труд (технология)» в 5 классе / Е. Л. Быкова, Т. Ю. Ветрова // Проблемы художественно-технологического образования в школе и вузе : Сборник материалов Всероссийской научно-практической очно-заочной конференции, Киров, 29 мая – 18 октября 2024 года. – Киров: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2024. – С. 138-143.

3. Савельева, Е. А. Проектирование дидактических игр «лото» как средства обучения детей младшего школьного возраста / Е. А. Савельева, В. М. Янгирова // Образовательные технологии (г. Москва). – 2023. – № 1. – С. 56-62.

Электронные обучающие материалы

Интернет-ресурсы

1. Онлайн-курс «Педагогические программные средства. Дидактические игры»
URL: <https://stepik.org/course/117916/promo> (дата обращения: 01.10.2025).

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

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

- стационарные компьютеры, ноутбуки, проектор, экран;
- программы для подготовки и просмотра текстовых документов, электронных таблиц, компьютерных презентаций, цифровых видео, файлов с расширением pdf, jpeg, jpg, png;
- возможность выхода в сеть Интернет для работы с онлайн-сервисами, использования материалов, размещенных на внешних информационных ресурсах, возможность использования облачных технологий.