

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

№ 1 от 27.01.2026

Дополнительная профессиональная программа (повышение квалификации)

**Применение игровых технологий в воспитательной работе с  
детьми и молодежью**

36 часов

Разработчики программы:  
Калинина Екатерина Сергеевна,  
специалист по методическому  
сопровождению отдела реализации  
проектов и программ в сфере  
патриотического воспитания граждан  
ФГБУ «Росдетцентр»

Тостановская Ольга Андреевна,  
специалист по аналитической  
деятельности отдела реализации  
проектов и программ в сфере  
патриотического воспитания граждан  
ФГБУ «Росдетцентр»

Киров, 2025

## РАЗДЕЛ 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы: совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области воспитания в образовательных организациях через организацию настольных игр.

1.2. Планируемые результаты обучения:

Категория слушателей	Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями	Профстандарт 01.005 «Специалист в области воспитания»	Участие в разработке предложений и рекомендаций по совершенствованию воспитательной работы в образовательной организации	Формы и методы обучения и воспитания.  Основы социальной психологии, психологии развития личности, возрастной психологии и педагогики детей школьного возраста.	Формировать предложения и рекомендации по совершенствованию воспитательной работы в образовательной организации.  Разрабатывать предложения по стратегии развития системы воспитания образовательной организации
Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)	Профстандарт 01.001 «Педагог»	Участие в разработке и реализации программы развития образовательной организации в целях создания безопасной и комфортной образовательной среды.	Основные закономерности возрастного развития, стадии и кризисы развития, социализация личности, индикаторы индивидуальных особенностей траекторий жизни, их возможные девиации, а также основы их психодиагностики	Разрабатывать (осваивать) и применять современные психологопедагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде

Категория слушателей	Должностные обязанности	Знать	Уметь
Методист, старший методист	Организует и координирует работу методических объединений педагогических работников, оказывает им консультативную и практическую помощь по соответствующим направлениям деятельности	<u>Проводить</u> самостоятельно занятия в том числе <u>обучать</u> в рамках утвержденных программ и методик навыкам и технике выполнения заданий	Основы педагогики и психологии.  Основы теории и практики преподавательской деятельности

1.3. Категория обучающихся: советники директоров по воспитанию, методисты, педагоги-организаторы, учителя.

1.4. Форма обучения: очно-заочная.

1.5. Срок освоения программы: 36 часов.

## РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Формы контроля
			Лекции	Интерактивные занятия	
1	Входной контроль	1		1	
2	Модуль 1. Теоретические и методические основы игровой деятельности	10	5	5	
3	Модуль 2. Настольные игры, применение в воспитательной работе	14	8	6	
4	Модуль 3. Проектирование воспитательных событий с применением игровых технологий	10	4	6	Практическая работа № 1
5	Итоговая аттестация	1		1	Тестирование
	ИТОГО	36	17	19	

### 2.2. Рабочая программа

**Входной контроль. Тестирование (1 час).**

**Модуль 1. Теоретические основы игровой деятельности (10 часов)**

Лекция (5 часов). Игра как культурный феномен и педагогическая технология. Психологические механизмы игрового воздействия. Классификация игр. Воспитательный потенциал различных типов игр (коммуникативные, стратегические, кооперативные, ролевые). Определение «Игра» и её значение в

образовании. Сущность, функции, задачи игры, признаки. Форматы игр для воспитательной деятельности.

Интерактивные занятия (5 часов). Разбор кейсов с признаками игры. Проигрывание и разбор разных форматов игр: квест, словесная игра, настольные игры. Аналитический обзор видов игр. Критерии выбора игры для разных возрастных групп (младшие школьники, подростки, молодежь)

## **Модуль 2. Настольные игры, применение в воспитательной работе (14 часов)**

Лекция (8 часов). Ключевые понятия настольных игр: виды механик, взаимодействие игроков. Способы применения отечественных настольных игр в воспитательной работе. Перечень отечественных игр, их особенности и правила. Успешные кейсы, существующие разработанные игры, применимые в воспитательной работе.

Интерактивные занятия (6 часов). Разбор и проигрывание отечественных настольных игр «Экивоки», «Имаджинариум», «Фототур», «Находка для шпиона» и др, направленных на развитие мягких навыков: коммуникация, стратегическое планирование, креативное мышление. Выявление и обсуждение существующих механик в данных форматах. Методика постановки воспитательных задач перед игрой и вывода результатов после.

## **Модуль 3. Проектирование воспитательных событий с применением игровых технологий (10 часов)**

Лекция (4 часа). Алгоритм разработки своей игры. Проектирование тематической игротехи, образовательного события на основе механик настольных игр. Онлайн-сервисы - помощники при разработке.

Интерактивные занятия (6 часов). Разбор онлайн сервисов для оформления элементов игры: распечатка кубика, составление карточки персонажа. Совместное обсуждение

**Практическая работа № 1:** Проработка практических рекомендаций по интеграции конкретной настольной игры в воспитательную работу и проведение ее фрагмента.

**Итоговая аттестация. Тестирование (1 час).**

## **РАЗДЕЛ 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **3.1. Входной контроль**

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению: тест включает 20 заданий с выбором одного правильного ответа. Максимальный балл за выполнение каждого задания – 1 балл. Время выполнения 45 минут.

Критерии оценивания: верно выполнено менее 50% заданий – низкий уровень компетентности слушателей; от 50% до 80% – базовый уровень компетентности слушателей; свыше 80% – высокий уровень компетентности слушателей.

Примеры заданий:

1. Вы хотите повысить вовлечённость класса в проект по экологии. Какой из подходов является примером игрофикации?

- а) Объявить конкурс на лучший доклад.
- б) Ввести систему, где за полезные действия класс получает «эко-очки», которые можно обменять на посадку реального дерева в школьном дворе.
- в) Показать документальный фильм.

2. В классе есть три ученика, которые обычно не взаимодействуют. Какую типологию игры стоит выбрать для начала?

- а) Командная викторина с вопросами на знания.
- б) Кооперативная игра, где все играют против игрового поля.
- в) Экономическая стратегия с жёсткой конкуренцией.

3. После сыгранной партии в «Alias» (объяснение слов) ученики шумят и сильно возбуждены. Ваши следующие действия для рефлексии?

- а) Сделать замечание о дисциплине.
- б) Дать время успокоиться и начать следующий урок.
- в) Предложить обсудить, какие слова было объяснять сложнее всего и почему, переводя энергию в анализ.

### 3.2. Текущий контроль

**Практическая работа № 1.** Создание практических рекомендаций по интеграции конкретной настольной игры в воспитательную работу.

Форма: групповая практическая работа.

Описание, требования к выполнению: совместно разработайте и оформите на отдельном листе методические рекомендации по использованию вашей игры. Структура рекомендаций обязательна к заполнению.

Критерии оценивания: задание считается выполненным, если набрано не менее 6 баллов.

Полнота и структура плана (0-3 балла): наличие конкретных целей, задач, этапов работы, четкое распределение видов деятельности.

Эффективность применения игровых технологий (0-4 балла): целесообразность выбора инструментов для решения профессиональных задач, интеграция инструментов в воспитательный процесс.

Практическая значимость разработки (0-3 балла): реалистичность и применимость в практике, ориентация на конкретные воспитательные результаты.

Структура методических рекомендаций:

1. Паспорт игры

Название игры:

Полученный образовательный округ:

Состав команды-разработчика:

2. Педагогический потенциал игры

Целевая аудитория (класс, группа): Например, 5-7 класс, студенты 1-2 курса СПО, советники по воспитанию.

Ключевые развиваемые навыки и компетенции: Укажите 3-5 основных. Например: коммуникация, стратегическое мышление, эмоциональный интеллект, принятие решений в условиях неопределённости, кооперация.

Возможные воспитательные темы и направления: К какой тематике календарного плана можно привязать игру? (Например: сплочение коллектива, профориентация, финансовая грамотность, экологическое просвещение, развитие мягких навыков).

3. Сценарий проведения игровой сессии (пошаговый план).

4. Адаптация и вариативность.

Упрощение правил: Как можно упростить игру для младшей аудитории или для проведения в сжатые сроки?

Усложнение или новый фокус: Как можно усложнить игру или сместить акцент для более продвинутой группы? (Например, ввести дополнительные ограничения или новую цель).

5. Практические советы педагогу

Распространённые сложности и их решение: С какими проблемами (непонятые правила, конфликт, затягивание игры) может столкнуться ведущий и как на них реагировать?

Необходимый реквизит: Что нужно подготовить кроме самой игры? (таймер, бумага для записей, стикеры для рефлексии).

Связь с родителями: Как можно кратко описать пользу этой игры в родительском чате или на собрании?

### **3.3. Итоговая аттестация**

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению: тест включает 20 вопросов с выбором одного правильного ответа. Максимальный балл за выполнение каждого задания – 1 балл. Время выполнения 45 минут.

Критерии оценивания: тест считается выполненным, если верные ответы получены на 14 и более вопросов.

Примеры заданий:

1. Сопоставление. Установите соответствие между игровым элементом «Имаджинариума» и его ключевым воспитательным потенциалом.

Элементы игры:

а) Абстрактные, многозначные иллюстрации на картах.

б) Процесс голосования за карту, которая лучше всего подходит к ассоциации.

в) Необходимость придумать ассоциацию, которая будет не слишком очевидной и не слишком сложной.

Воспитательный потенциал:

А) Развитие эмпатии и умения «считывать» ход мыслей других людей.

Б) Развитие метафорического мышления и способности видеть разные смыслы в одной ситуации.

В) Развитие навыка точной коммуникации и учёта аудитории.

2. Верно/Неверно. Оцените утверждения.

а) Любую настольную игру можно без адаптации использовать для решения любой воспитательной задачи.

б) Ключевая задача педагога-ведущего — строго следить за соблюдением правил, не вмешиваясь в процесс.

в) Этап рефлексии после игры важнее для достижения воспитательного результата, чем сам игровой процесс.

3. Что из перечисленного является примером технологии внедрения игры, а не просто её использованием?

а) Раздать коробку с игрой и попросить группу сыграть по правилам.

б) Взять механику объяснения слов из «Экивоки» для повторения ключевых терминов темы урока.

в) Использовать «Имаджинариум» для психологической разгрузки в конце трудной недели.

#### РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

##### 4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) (дата обращения: 16.01.2026).

2. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 и на перспективу до 2036 года»// Президент России: официальный сайт. — Режим доступа: <http://kremlin.ru/events/president/news/73986> (дата обращения: 16.01.2026).

3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.12.2019 г. №3273-р (с изменениями, внесенными распоряжением Правительства

Российской Федерации от 07.10.2020 года №2580-р) «Основные принципы национальной системы профессионального роста педагогических работников Российской Федерации, включая национальную систему учительского роста» // Правительство России: официальный сайт. — Режим доступа: <http://government.ru/docs/38760/> (дата обращения: 16.01.2026).

4. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 25.12.2019 № Р-145 «Об утверждении методологии (целевой модели) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися». — Режим доступа: <https://docs.cntd.ru/document/564232795> (дата обращения: 16.01.2026).

5. Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), (воспитатель, учитель)» — URL: // <https://base.garant.ru/70535556/> (дата обращения: 16.01.2026).

6. Профессиональный стандарт «Специалист в области воспитания» — URL: [https://school98.gosuslugi.ru/netcat\\_files/32/50/1.\\_Spetsialist\\_v\\_oblasti\\_vospitaniya.pdf](https://school98.gosuslugi.ru/netcat_files/32/50/1._Spetsialist_v_oblasti_vospitaniya.pdf) (дата обращения: 16.01.2026).

#### Основная литература:

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. - М.: «Смысл», «Эксмо», 2021. («Библиотека всемирной психологии»).
2. Медник Е. А. Стимулирование педагогов к непрерывному образованию в процессе организации методической работы : монография / Е. А. Медник ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого». - Великий Новгород : Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого, 2022. - 106 с.
3. Ветров С.В. Тьюторство – педагогика XXI века / С.В. Ветров, Н.Е. Хомченко. – М: Просвещение, 2024. – 208 с..
4. Жданова, Л. У. Игра в воспитании и обучении / Л. У. Жданова. — Текст : непосредственный // Педагогическое мастерство : материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Москва, февраль 2014 г.). — Т. 0. — Москва : Буки-Веди, 2014. — С. 109-111. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/100/4987>.

#### Интернет-ресурсы:

1. Шмер Андрей Александрович, статья "Досуговый и воспитательный потенциал настольных игр для детей", URL: // <https://clck.ru/3P25RV> (дата обращения: 16.01.2026).



2. Дальдинова Эльза Очир-Горяевна, Бевеликова Надежда Владимировна, научная статья “ИГРА КАК ИНСТРУМЕНТ ВОСПИТАНИЯ, URL: // <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-instrument-vozpitanija> (дата обращения: 16.01.2026).

#### 4.2. Материально-технические условия реализации программы

Для реализации программы необходимо:

- компьютерный класс с доступом в интернет
- мультимедийное оборудование (проектор, интерактивная доска)
- система дистанционного обучения (Moodle или аналоги)
- веб-камеры и микрофоны для организации видеоконференцсвязи