

АННОТАЦИЯ ДПП

1. **Наименование программы:** «Педагогический дизайн онлайн курса с применением игровых механик. AI создание наград.».
2. **Соответствует квалификационным требованиям (профессиональному (-ым) стандарту (-ам)):** 01.003. Образование и наука. Педагогическая деятельность в дополнительном образовании детей и взрослых. Педагог дополнительного образования детей и взрослых.
3. **Цель программы:** формирование способностей применять игровые механики и элементы геймификации в электронной образовательной среде.

4. Концепция программы

Одной из наиболее важных задач организации учебного процесса в электронной среде является правильно спроектированный электронный курс с точки зрения педагогического дизайна. Применение игровых механик, принципов игрового дизайна и элементов геймификации позволяют не только повысить качество электронной учебной компоненты, но и увеличить уровень внутренней мотивационной активности обучающегося. Уникальность программы связана с обучением применению игровых технологий в неигровом контенте и формированием практических навыков подготовки качественного педагогического дизайна, основанного на принципах геймификации.

Результатом обучения является онлайн курс, в основе которого заложены игровые механики и элементы геймификации.

5. **Категория слушателей:** научно-педагогические работники, специалисты, занимающиеся организацией и развитием электронного обучения. Требования к слушателям: на программу приглашаются слушатели, являющиеся уверенными пользователями ПК и имеющие опыт разработки/использования электронных курсов в учебном процессе.

6. Планируемые результаты освоения программы (компетенции)

знать:

- отличие понятий игра и играть;
- определение геймификации, ее сущность и основные условия;
- элементы геймификации, их типы;
- принципы построения геймифицированных систем;
- игровые механики, которые можно реализовать в электронной среде;

уметь:

- определять награды и их значимость;
- разрабатывать сценарий игрового процесса в электронной среде;
- использовать инструменты для создания значков и артефактов;
- разрабатывать технологическую карту электронного курса;
- настраивать прогрессы и элементы обратной связи в электронном курсе;
- использовать функционал нейросетей для генерации значков и наград;

владеть:

- применения наград в соответствии с их типами;
- проектирования электронного курса на основе принципов построения игрового контента;
- использования визуальных элементов мониторинга и обратной связи;
- подбора и настройки ограничений в зависимости от траектории обучения.

7. Структура и содержание программы

№	Наименование модуля	Кол-во часов
1.	Игра, играть, игровые технологии и геймификация	4
2.	Шкала прогресса. Типология наград	4
3.	Основы разработки педагогического дизайна электронного курса в среде LMS Moodle на основе принципов игровых механик	6
4.	Разработка технологической карты онлайн-курса. Определение и подготовка артефактов, и их настройка	8
5.	Настройка электронного курса. Добавление и настройка элементов игрового дизайна в соответствии с технологической картой	14

При необходимости программа может быть адаптирована под потребности слушателей.

8. Образовательные технологии и методы обучения

Обучение на основе опыта, контекстное обучение, технологии электронного обучения.

9. Временной ресурс для освоения программы

Общий объем программы: 36 часов в соответствии с учебным планом.

10. Кадровое обеспечение программы

Ряшенцев Игорь Владимирович, старший преподаватель УНЦ САУ, стаж педагогической работы 20 лет. Преподаваемые дисциплины: «Портал ТПУ: создание и размещение контента в корпоративной среде», «Портал ТПУ. 1С - БИТРИКС. Конструктор сайтов.», «Информатика», «Цифровые технологии в управлении знаниями» и др..

11. Материально-техническая база

Компьютерный класс на 10 рабочих мест (компьютеры, подключенные к сети Интернет, оснащенные двумя мониторами), экран, проектор.

Компьютер на стороне слушателя, подключенный к сети Интернет.

Программное обеспечение: корпоративная лицензионная версия Windows – 10, графический редактор Adobe PhotoShop CS4.

12. Реализация программы

Сроки реализации программы определяются по согласованию с заказчиком.

Продолжительность курса: 36 часов.

Режим проведения занятий: 2-4 часа в день.

Форма итогового контроля: выпускная аттестационная работа.

Слушателям, успешно окончившим программу, выдается документ – удостоверение о повышении квалификации.