



Министерство науки
и высшего образования РФ
ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»
Институт дистанционного
и дополнительного образования



УТВЕРЖДАЮ:
Директор ИДДО

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Шиндина Т.А.
	Идентификатор	Rd0ad64b2-5hindaTA-e12224c9

(подпись)

Т.А. Шиндина
(расшифровка подписи)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
повышения квалификации

Наименование программы	Игровые методы в учебном процессе на базе ИС "Игрон"
Форма обучения	очно-заочная
Выдаваемый документ	удостоверение о повышении квалификации
Новая квалификация	не присваивается
Центр ДО	ОДПО, Центр профессиональной переподготовки преподавателей "Управление в высшем образовании"

Зам. директора ИДДО

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Усманова Н.В.
	Идентификатор	R3b653adc-UsmanovaNatV-90b3fa4

Н.В.
Усманова

Начальник ОДПО

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Крохин А.Г.
	Идентификатор	R6d4610d5-KrokhinAG-aa301f84

А.Г. Крохин

Руководитель ОДПО,
ЦПП УВО

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Орельяна Урсуа М.И.
	Идентификатор	Rbdeb1209-OrelyanaursMI-e22f7ec

М.И.
Орельяна
Урсуа

Руководитель
образовательной
программы

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Паристова Е.А.
	Идентификатор	Rd7b0a218-ParistovaYA-e72d77de

Е.А.
Паристова

Москва

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Цель: программа направлена на формирование у слушателей компетенций по проектированию обучающих игр с использованием специализированных цифровых инструментов и сервисов, внедрению игровых методов в учебный процесс..

Программа составлена в соответствии:

- с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, утвержденным приказом Минобрнауки от 27.10.2023 г. № 5-9/23 г. № .

Форма реализации: обучение с применением электронного обучения.

Форма обучения: очно-заочная.

Режим занятий:

Обучение по программе проводится в очно-заочной форме с применением электронного обучения. Программой предусмотрено проведение очных аудиторных занятий, выполнение самостоятельной работы (изучение теоретического материала, выполнение практических работ, итоговой аттестационной работы) в соответствии с установленным графиком. График занятий может устанавливаться в зависимости от набора в группы. Конкретные даты проведения занятий указываются в договоре на оказание образовательных услуг. Данные графика хранятся в электронной системе учета хода реализации программы. При любом графике занятий учебная нагрузка устанавливается не более 40 часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя.

Требования к уровню подготовки слушателя, необходимые для освоения программы: лица, желающие освоить дополнительную образовательную программу должны иметь среднее профессиональное и (или) высшее образование. Обязательным требованием является владение персональным компьютером на уровне не ниже среднего, а именно:

- умение работать с программами MS Office (Word, Excel, PowerPoint);
- умение находить и скачивать необходимую информацию в сети Интернет (работа с браузерами Google Chrome, Opera, Firefox);
- умение пользоваться электронной почтой.

Выдаваемый документ: при успешном прохождении программы и сдаче итоговой аттестации выдается удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

Срок действия итоговых документов

Срок действия итоговых документов регламентируется на основе правил по работе с персоналом в сфере деятельности данной программы, устанавливается на основе содержания программы и составляет (в годах): 3.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

2.1. Компетенции

В результате освоения дополнительной образовательной программы слушатель должен обладать компетенциями (табл. 1).

Таблица 1

Компетентностно-ориентированные требования к результатам освоения программы

Компетенция	Требования к результатам
ОПК-2: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные термины и определения игрового обучения: обучающая игра, игровые методы обучения, игровой сценарий, игровая механика;; - классификацию игровых методов обучения и их роль в учебном процессе;; - виды игровых сценариев и правила их составления;; - инструментарий цифровой платформы "Игрон-сервис", предназначенный для разработки и проведения обучающих игр..
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать шаблоны обучающих игр с использованием функционала цифровой платформы "Игрон-сервис";; - разрабатывать игровой сценарий, игровой интерфейс и элементы игры (игровое поле, игровые объекты и ресурсы, тематические наборы обучающих карточек) на базе цифровой платформы "Игрон-сервис";; - производить настройку и тестирование обучающей игры с использованием цифровой платформы "Игрон-сервис";; - создавать игровую сессию в необходимых игровых режимах: «Обычный», «Командный»;; - проводить мониторинг и анализ эффективности применения игровых методов в учебном процессе с использованием цифровой платформы "Игрон-сервис"..
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками разработки обучающих игр на базе цифровой платформы "Игрон-сервис";; - навыками организации и проведения обучающих игр с использованием цифровой платформы "Игрон-сервис";; - навыками проведения мониторинга и анализа эффективности применения игровых методов в учебном процессе с использованием цифровой платформы "Игрон-сервис"..

В результате освоения программы слушатель должен быть способен реализовывать трудовые функции в соответствии с профессиональным стандартом (табл. 2).

Уровень квалификации _____.

Таблица 2

Практико-ориентированные требования к результатам освоения программы	
Трудовые функции	Требования к результатам

2.2. Характеристика нового вида профессиональной деятельности, новой квалификации

Не предусмотрено

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ))

3.1. Трудоемкость программы

Трудоемкость программы включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) работы составляет:

- **0,4** зачетных единиц;

16 ак. ч.

Структура программы с указанием наименования дисциплин (модулей) и их трудоемкости представлена в табл. 3.

Учебный план дополнительной образовательной программы представлен в приложение А., являющийся неотъемлемой частью программы.

Таблица 3

Структура программы и формы аттестации

№	Наименование дисциплин (модулей)	всего	Контактная работа, ак. ч					Самостоятельная работа, ак. ч	Стажировка, ак. ч	Форма аттестации			
			всего	аудиторные занятия	электронное обучение	обучение с ДОТ	контроль			текущий контроль (тест, опрос и пр.)	промежуточная аттестация (зачет, экзамен, защита отчета о стажировке)	итоговая аттестация (итоговый зачет, итоговый экзамен, доклад по результатам стажировки, итоговый аттестационный экзамен, итоговая аттестационная работа)	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	
1	Игровые методы в учебном процессе на базе ИС "Игрон"	1 2	8	1	7			4			Нет		
1.1.	Игровое обучение: теория и практика применения в учебном процессе.	2	2	1	1								
1.2.	Создание и настраивание обучающих игр и ее отдельных элементов на базе	6	4		4			2					

	цифровой платформы "Игрон-сервис".										
1.3.	Организация и проведение обучающих игр с использованием цифровой платформы "Игрон-сервис".	4	2		2			2			
2	Итоговая аттестация	4	2				2	2			Итоговый зачет
	ИТОГО:	16	10	1	7	0	2	6	0		

3.2. Содержание программы (рабочие программы дисциплин (модулей))

Содержание дисциплин (модулей) представлено в табл. 4.

Таблица 4

Содержание дисциплин (модулей)

№	Наименование дисциплин (модулей)	Содержание дисциплин (модулей)
1.	Игровые методы в учебном процессе на базе ИС "Игрон"	
1.1.	Игровое обучение: теория и практика применения в учебном процессе.	Креативные образовательные технологии и игровое обучение. Понятие игровых методов обучения. Классификация игровых методов обучения. Особенности, цели и задачи применения игровых методов обучения. Обучающая игра. Игровой сценарий и его основные виды.
1.2.	Создание и настраивание обучающих игр и ее отдельных элементов на базе цифровой платформы "Игрон-сервис".	Общая характеристика цифровой платформы "Игрон-сервис". Алгоритм создания обучающей игры на базе цифровой платформы "Игрон-сервис". Регистрация и профиль пользователя. Аутентификация зарегистрированного пользователя. Управление игровыми шаблонами. Конструктор игр. Общие настройки игрового шаблона. Настройки игровых объектов. Настройки пользовательского интерфейса игры. Редактор скриптов.
1.3.	Организация и проведение обучающих игр с использованием цифровой платформы "Игрон-сервис".	Модуль игрового процесса. Создание игровой сессии. Взаимодействие со списком игровых сессий: запуск/возобновление, предоставление данных о соответствующей игровой сессии, просмотр статистики и анализ эффективности проведенной обучающей игры.

Аннотации рабочих программ дисциплин (модулей) представлены в приложении Б.

4. ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Информация о практической подготовке в структуре дополнительной образовательной программы представлена в приложение В.

В рамках учебного плана дополнительной образовательной программы используются традиционные образовательные технологии, а также интерактивные технологии, представленные в табл. 5.

Таблица 5

Характеристика образовательной технологии

Наименование	Краткая характеристика
Кейс (решение конкретных производственных ситуаций)	Слушателям предлагается создать игровую сессию в различных игровых режимах: «Обычный», «Командный». Осуществить просмотр статистики.
Кейс (решение конкретных производственных ситуаций)	Слушателям предлагается разработать игровой шаблон обучающей игры и отдельные элементы игры на базе цифровой платформы "Игрон-сервис".
Кейс (решение конкретных производственных ситуаций)	Слушателям предлагается выполнить настройку и тестирование отдельных элементов обучающей игры с использованием цифровой платформы "Игрон-сервис".

5. ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

5.1. Текущий контроль

Текущий контроль проводится в соответствии с характеристиками контрольных заданий и представлен в Таблице 1 приложения Г.

5.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация по программе проводится в форме зачета, экзамена или отчета о стажировке в соответствии с учебным планом. Характеристика заданий представлена в Таблице 2 приложения Г.

5.3. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация по программе проводится в форме . Характеристика заданий представлена Таблице 3 приложения Г.

5.4. Независимый контроль качества обучения

Порядок независимой оценки качества дополнительной образовательной программы представлен в приложении Г.

6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение

а) литература НТБ МЭИ:

Не предусмотрено

б) литература ЭБС и БД:

1. Абрамов В. В.- "Теория игр", Издательство: "РГУ имени С.А.Есенина", Рязань, 2016 - (88 с.)
<https://e.lanbook.com/book/164459>.

в) используемые ЭБС:

1. Научная электронная библиотека
<https://elibrary.ru/>;

2. Федеральный портал "Российское образование"
<http://www.edu.ru>;

3. ЭБС Лань
<https://e.lanbook.com/>.

6.2. Кадровое обеспечение

Для реализации дополнительной образовательной программы привлекаются преподаватели из числа штатных научно-педагогических работников ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ» и лица, представители работодателей или объединений работодателей. Информация о кадровом обеспечении дополнительной образовательной программы представлена в приложении Д.

Сведения о руководителе дополнительной образовательной программы представлены в приложении Е.

6.3. Финансовое обеспечение

План расходов и расчет обоснования стоимости по дополнительной образовательной программе представлены в приложении Ж.

Финансирование программы осуществляется за счет личных средств слушателей или заказчиков, по направлению которых проводится обучение. В качестве заказчика могут выступать работодатели, университеты (в том числе МЭИ), государственные структуры и прочие участники образовательного рынка.

6.4. Материально-техническое обеспечение


Материально-технические условия реализации дополнительной образовательной программы представлены в Приложении З.

Календарный график учебного процесса разрабатывается с учетом требований к качеству освоения и по запросам обучающихся (Приложение И). Расписание занятий разрабатывается на каждую реализуемую программу.

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ (АКТУАЛИЗАЦИИ)

№ п/п	Содержание изменения (актуализации)	Дата утверждения изменений
1	Программа утверждена	22.04.2024

Руководитель
образовательной
программы

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Паристова Е.А.
	Идентификатор	Rd7b0a218-ParistovaYA-e72d77df

Е.А.
Паристова