


Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Хабаровский краевой институт развития образования
имени К. Д. Ушинского»



УТВЕРЖДЕНО:
на заседании Учёного совета
КГАОУ ДПО ХКИРО
Протокол № 4
от «01» ноября 2024 г.
Ректор
/Е.В. Гузман/
подпись

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Игромастер: перспективная педагогическая специальность

Разработчики программы:

Коцуба Марина Леонидовна, доцент кафедры менеджмент в
образовании КГАОУ ДПО ХК ИРО

Беляева Любовь Леонидовна, старший методист ЦЦТО КГАОУ
ДПО ХК ИРО

Хабаровск, 2025

1. Общая характеристика программы

1.1. Цель реализации программы – совершенствование компетенций педагогов в области проектирования образовательных игр, в том числе цифровых, необходимых для реализации продуктивной деятельности.

1.2. Планируемые результаты обучения Профессиональный стандарт Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель) определяет требования к современному педагогу:

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Педагогическая деятельность по реализации программ основного и среднего общего образования	Формирование общекультурных компетенций и понимания места предмета в общей картине мира	Методы и технологии поликультурного, дифференцированного и развивающего обучения	Использовать при проведении учебных занятий современные технологии и методики обучения

1.3. Категория слушателей: педагогические работники образовательных организаций

1.4 Форма обучения: очная

1.5. Трудоемкость обучения: 24 ч

2. Содержание программы

2.1. Учебный план

№	Наименование разделов (модулей)	Всего часов	Очно часов		Форма контроля
			Лекции	Практические занятия	
1.	Модуль 1. Специализация будущего в педагогической области как элемент модели образования будущего	8	1	7	Симулятор
2.	Модуль 1. Цифровые инструменты и технологии для организации игровой образовательной среды	8	2	6	Подборка образовательных кейсов Ресурсная карта
3.	Модуль 3. GigaChat как цифровой инструмент для проектирования игровой среды и создания игровых сценариев	4		4	Проект обучающей игры
4.	Консультация	2			
5.	Итоговая аттестация	2			Презентация обучающей игры
3.	Итого	24	3	17	

2.2. Учебно-тематический план

№№	Наименование разделов/модулей и тем	Всего часов	лекции	практика	Форма контроля
1	Модуль 1. Специализация будущего в педагогической области как элемент модели образования будущего	8	1	7	
1.1	Профессионально-личностное развитие педагога в рамках опережающего образования. Педагогические профессии будущего: Игромастер	2	1	1	Разработка плана
1.2	Квест-технология как условие понимания особенностей и специфики новой роли педагога	2		2	Квест
1.3	Погружение в новую роль специализации будущего. Сборка роли специализации будущего «Игромастер»	4		4	Симулятор
2.	Модуль 2. Цифровые инструменты и технологии для организации игровой образовательной среды	8	2	6	
2.1.	Цифровая реальность жизни и деятельности. Полигон креативных компетенций как ресурс развития педагога- «Игромастера»	2		2	Экскурсия
2.2.	Тенденции развития образовательных технологий, перспективы взаимодействия педагога и искусственного интеллекта.	2	2		
2.3.	Этические вопросы внедрения искусственного интеллекта в организацию игровой образовательной деятельности. Возможности и риски использования цифрового двойника преподавателя.	2		2	Проект кодекса «Цифровой игромастер»

2.4.	Цифровая игровая образовательная среда: информационные и образовательные ресурсы и сервисы	2		2	Подборка образовательных кейсов
3.	Модуль 3. GigaChat как цифровой инструмент для проектирования игровой среды и создания игровых сценариев	4		4	
3.1.	Генерация идей и сценариев	2		2	Модель отбора содержания для проектирования
3.2.	Проектирование интерфейсов и визуального стиля. Поддержка игрового повествования	2		2	Проект обучающей игры
4	Консультация	2	2		
5	Итоговая аттестация	2		2	Защита проекта обучающей игры
6.	ИТОГО	24	5	19	

2.4. Рабочая программа по модулям

Модуль 1. «Специализация будущего в педагогической области как элемент модели образования будущего»

Профессионально-личностное развитие педагога в рамках опережающего образования. Педагогические профессии будущего (лекция – 1, практическое занятие – 1).

Профессионально-личностное развитие педагога. Процесс совершенствования комплекса профессионально значимых качеств, личностных качеств, выражающих целостную структуру и особенности педагогической деятельности. Профессионально-личностное развитие и опережающее образование. Особенности педагогической профессии: понятие, функции и трансформации. Профессиональный стандарт Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель) – основные требования к профессиональной деятельности педагога. Современные тенденции и вызовы образования. Атлас новых профессий 3.0. Требования к современному педагогу. Педагогические профессии будущего: Игромастер.

Практическая работа. Построить индивидуальный план профессионально-личностного развития с указанием вида деятельности, места ее выполнения, время и оценки результатов.

Квест-технология как условие понимания особенностей и специфики новой роли педагога (практическое занятие – 2).

Практическая работа (квест). Выполнение заданий – связь с ролями и компетенциями; сравнение 3-х оценок: ИИ, самооценка, экспертная оценка по заданиям для специализации будущего.

Погружение в новую роль специализации будущего. Сборка роли специализации будущего «Игромастер» (практическое занятие – 4).

Практическая работа. Специализация будущего и «сборка» компетенций (самостоятельно по представленному материалу, выбор продукта. Определение разрыва между тем, что есть по факту и «хочу»).

Модуль 2. «Цифровые инструменты и технологии для организации игровой образовательной среды»

Цифровая реальность жизни и деятельности. Полигон креативных компетенций как ресурс развития педагога-«Игромастера» (практическое занятие – 2).

Практическая работа. Разработка маршрута обучения (чек-лист). Полигон креативных компетенций как ресурс развития. Разработать подробный чек-лист, который позволит эффективно организовать

знакомство с ключевыми технологиями цифровой трансформации, сформировать личный маршрут эффективного их изучения.

Тенденции развития образовательных технологий, перспективы взаимодействия педагога и искусственного интеллекта (лекция – 2).

Заменит ли ИИ педагога-игромастера? Перспективы взаимодействия педагога и искусственного интеллекта.

Этические вопросы внедрения искусственного интеллекта в организацию игровой образовательной деятельности. Возможности и риски использования цифрового двойника преподавателя (практическое занятие – 2).

Практическая работа. Составление Проекта кодекса «Цифровой игромастер». Практическая часть организована в форме игры, разработанной ИИ.

Цифровая игровая образовательная среда: информационные и образовательные ресурсы и сервисы (практическое занятие – 2).

Практическая работа. Практическая часть и кейсы. Анализ успешных кейсов. Разработка проекта (например, проект обучающей игры).

Модуль 3. GigaChat как цифровой инструмент для проектирования игровой среды и создания игровых сценариев.

Генерация идей и сценариев (практическое занятие – 2).

Практическая работа. Подборка кейсов.

Проектирование интерфейсов и визуального стиля. Поддержка игрового повествования (практическое занятие – 2).

Практическая работа. Подборка кейсов. Разработка проекта (например, проект обучающей игры).

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Модуль 1. «Специализация будущего в педагогической области как элемент модели образования будущего»

Тема: Профессионально-личностное развитие педагога в рамках опережающего образования. Педагогические профессии будущего: Игромастер.

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Практическая работа направлена на развитие умений критического анализа и умений

проектировать прогнозируемые результаты развития педагога (своего) с учетом образования для устойчивого развития.

Критерии оценивания:

«Зачёт» ставится, если слушатель сумел дать полный, развернутый, аргументированный ответ. «Незачёт» слушателю ставится в том случае, если ответ неполный, не приведены примеры.

Примеры заданий: Постройте индивидуальный план развития в контексте внедрения идей устойчивого развития в образовательной практике с указанием вида деятельности, места ее выполнения, время и оценки результатов.

Заполните таблицу

Индивидуальный образовательный ресурс	Время на обучение	Образовательное задание	Программа деятельности	Образовательный продукт
Внешние образовательные ресурсы				
Внутренние ресурсы				
Самообразование				
Взаимообучение				

Количество попыток: не ограничено

Модуль 2. «Цифровые инструменты и технологии для организации игровой образовательной среды»

Задание 1.

Выполняется в формате игры -проходки по Полигону креативных компетенций

1.1. Разработать подробный чек-лист, который позволит эффективно организовать знакомство с ключевыми технологиями цифровой трансформации, сформировать личный маршрут эффективного их изучения.

Название игры: «Кодекс игрового мастера»

Цель игры:

Помочь участникам осознать важность этических составляющих при работе с цифровыми инструментами на основе ИИ, умение эффективно общаться и сотрудничать в команде

Ключевая механика:

Игра построена на прохождении участниками серии испытаний («Испытания Героев»), каждое из которых направлено на развитие определённых качеств и навыков. Участникам предстоит действовать сообща, преодолевая препятствия, решая головоломки и принимая совместные решения.

Правила игры:

Участники объединяются в команду из 4-8 человек, выбираются два лидера (один основной, второй запасной). Лидеры отвечают за координацию действий, распределение обязанностей и принятие важных решений.

Игра проходит в несколько раундов, каждый раунд соответствует одному испытанию героя. Испытания различаются по типу задач и уровню сложности.

После прохождения испытания команда получает очки мудрости, силы и дружбы. Эти очки влияют на общий успех команды и возможности дальнейшего продвижения по сюжету.

Между этапами участники получают мини-задачи, направленные на размышление и самоанализ (например, записать три правила в Кодекс).

Для победы важно завершить путешествие игромастером, сумев пройти все испытания и набрать максимальное количество очков.

Этапы игры:

Этап 1. "Путь Искателя":

Участники проходят серию лабиринтов и загадочных мест «Полигона креативных компетенций», символизирующих необходимость ориентироваться в новых технологических ситуациях. Задача — составить чек-лист для дальнейшего развития

Этап 2. "Выбор Пути":

Перед командой ставится выбор: пойти коротким путём с высокими рисками или длинным, безопасным маршрутом. Решение принимается коллективно, а последствия зависят от выбранной стратегии.

Этап 3. "Искусство переговоров":

Команда должна договориться с различными персонажами (игроками в масках), уговорив их присоединиться к общему делу. Успех зависит от умения убеждать, слышать собеседника и договариваться.

Этап 4. "Вызов Мастера":

Финальное испытание — бой с финальным противником, представляющим собой символ внутренних страхов и слабостей каждого участника. Команда должна объединить усилия, проявить смелость и мудрость, чтобы победить.

Что развивает игра?

Лидерские качества (принятие ответственности, делегирование полномочий)

Командное взаимодействие (коммуникация, взаимопомощь)

Креативность и находчивость (решение нестандартных задач)

Саморазвитие и преодоление трудностей (работа с внутренними страхами и ограничениями)

Такой формат игры помогает игрокам лучше понять себя, научиться решать жизненные задачи в безопасной атмосфере, развивая важные социальные и личные навыки.

Задание 2.

Составление ресурсной карты

Литература	Статьи научные исследования	Курсы лекции	Инструменты платформы	Кейсы практики	Семинары конференции	Подкасты медиа

Задание 3.

1. Генерация идей и сценариев

1.1. Генерация сюжетов: введите ключевые элементы вашей игры, такие как жанр, целевую аудиторию, временные рамки и мир игры. Gigachat предложит оригинальные идеи сюжета, персонажей и миссий.

1.2. Создание мира игры: попросите помощи в описании уникальных миров, культур, народов и окружающей среды вашего проекта. Это позволит создать богатое воображение пространство для ваших героев и пользователей.

1.3. Разработка диалогов: используйте Gigachat для написания диалогов персонажей, учитывая разные стили речи, характеры и сценарии взаимодействий.

2. Проектирование интерфейсов и визуального стиля

2.1 Графический дизайн: попросите Gigachat описать стилистику оформления уровней, объектов и персонажей. Используйте полученные описания для дальнейшей передачи художникам.

Задание 4.

Подготовить кейс с детальным описанием нескольких конкретных случаев использования ресурса с указанием введённых запросов-промтов и полученных результатов

Наименование ресурса	Примеры промтов и результатов	Выводы о качестве, о доработке
-------------------------	-------------------------------	--------------------------------------

Итоговая аттестация

Форма: Защита проекта обучающей игры.

Описание, требования к выполнению: итоговая аттестация направлена на формирование собственного авторского подхода при разработке образовательной игры.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы

1. О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года : указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. №474.— Текст : электронный // Официальный интернет-портал правовой информации.—URL:

<http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&firstDoc=1&lastDoc=1&nd=102792289>

2. О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года : указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204, утвержден 24 декабря 2018 года на заседании Президиума Совета при Президенте России по стратегическому развитию и национальным проектам. — Текст : электронный // Официальный интернет-портал правовой информации.— URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201805070038> 3. Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» : приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. N 544н.— Текст : электронный.— URL: <https://base.garant.ru/70535556/>

2. Литература

1. Атлас новых профессий 3.0. / Под ред. Д. Варламовой, Д. Судакова. – Москва : Альпина ПРО, 2021. – 472 с.

2. Батаршев, А.В., Макарьев, И.С. Профессионально-личностное становление и развитие педагога: теоретико-методические основания.— Текст : электронный // Научно-методический электронный журнал «Концепт». –2014. –№ 12 (декабрь).— С. 16–20. – URL: <https://e-koncept.ru/2014/14336.htm> (дата обращения: 05.01.2022).

3. Безматерных, Т. А., Терещенко, О. Ю. Профессиональный рост учителя в современном образовательном пространстве: проектирование модели построения индивидуальной профессиональной и творческой реализации педагога в условиях непрерывного образования. – Текст : электронный // Интернет-журнал «Мир науки». – 2018. –№5, Том 6. – URL: https://mir_nauki.com/PDF/23PDMN518.pdf (дата обращения: 05.07.2023).

4. Васютенкова, И.В. Развитие профессионально-личностного потенциала педагога в системе постдипломного образования в современных социокультурных условиях.— Текст : электронный // Известия Российского государственного педагогического университета

имени А.И. Герцена. 2015. №174. – С.141–148. – URL: https://lib.herzen.spb.ru/media/magazines/contents/1/174/vasyutenkova_174_141_148.pdf (дата обращения: 05.01.2022).

5. Гафурова, Н. В., Осипова, С. И. Идеи и проблемы опережающего образования. – Текст : электронный // Сибирский педагогический журнал. 2013. – №4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/idei-i-problemy-operezhayuschego-obrazovaniya> (дата обращения: 07.01.2023).

6. Гвильдис, Т.Ю., Окерешко, А.В. Опережающее непрерывное профессиональное образование как основа становления современного педагога. – Текст : электронный // Человек и Образование. – 2016. – №2 (47). – С.134-139. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/operezhayushee-nepreryvnoe-professionalnoe-obrazovanie-kak-osnova-stanovleniya-sovremennogo-pedagoga> (дата обращения: 27.11.2022).

7. Кисляков, А.В., Ребикова, Ю.В. Курсы повышения квалификации педагогических работников по вопросам проектирования дополнительных общеобразовательных программ на основе модельных // Вопросы педагогики. 2019. – № 10-2. – С. 88–92.

8. Кондаков, А. Образование: время перемен / А. Кондаков. — Москва : ООО «Институт мобильных образовательных систем» : материалы презентации. – Текст : электронный. – URL: <https://docplayer.ru/32184471-Obrazovanie-vremya-peremen-aleksandr-kondakov-prezident-ooo-institut-mobilnyh-obrazovatelnyh-sistem-d-p-n-chlen-korrespondent-rao.html> – (дата обращения: 17.07.2022).

9. Коршунов, И.А., Гапонова О.С., Пешкова, В.М. Век живи – век учись: непрерывное образование в России / Под редакцией И.А. Коршунова, И.Д. Фрумина. – Москва : Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования, 2019. – 310 с.

10. Осипова, С. И., Гафурова, Н. В., Ущеко, Е. В. Реализация программы «Обучение взрослых» в рамках федерального проекта «Новые возможности для каждого» // Современное педагогическое образование. – 2021. – № 2. – С. 34-37.

11. Осипова, С.И., Коцуба, М.Л. Исследование содержания категории профессионально-личностного развития педагога педагогическое образование. – 2022. – №1. – С. 141-144. // Современное

12. Ушаков, А. А. Личностно-профессиональное саморазвитие педагога в условиях интегративной образовательной среды: теория и технология. Монография – Москва : Мир науки, 2020. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

13. Устойчивое развитие: методология и методики измерения: учеб. пособие / С.Н. Бобылев [и др.]; под ред. С.Н. Бобылева. – Москва : Экономика, 2011. – 358 с.

14. Чумаков, А.Н. Глобализация. Контур целостного мира : монография / А.Н. Чумаков. - 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Проспект, 2011. – 428 с.

15. Цели в области устойчивого развития. – Текст : электронный // Организация Объединенных Наций : [официальный сайт]. – URL: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/ru/>(дата обращения: 17.07.2022).

3. Электронные обучающие материалы

1. Осипова, Н.А. Устойчивое развитие : учеб. пособие / Н.А. Осипова, А.М. Межибор, С.В. Азарова. - Электрон. дан. – Томск : ТПУ, 2017. – 173 с. – ЭБС Лань. - URL: <https://e.lanbook.com/book/106773>.– Текст : электронный.

4. Интернет-ресурсы

1. Беликов, В.А. Образование. Деятельность. Личность. : монография : учебное пособие. – Москва : Академия естествознания, 2010. – 339 с.– URL: <https://monographies.ru/en/book/view?id=76>. – Текст : электронный.

2. Интеграция идей устойчивого развития и всемирной инициативы CDIO в подготовке инженеров будущего (Russian) / С.И. Осипова, Н.В. Гафурова, О.Ю. Шубкина.– Текст : электронный // Перспективы науки и образования : международный электронный научный журнал. – 2020.– №2(44). С. 69-82.– URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/integratsiya-idey-ustoychivogo-razvitiya-i-vsemirnoy-initsiativy-cdio-v-podgotovke-inzhenerov-buduschego/viewer>.

3. Модель преподавателя для инновационного инженерного образования в идеологии CDIO : научное издание / С.И. Осипова, Н.В. Гафурова, О.Ю. Шубкина. – Текст : электронный // Современное педагогическое образование. – 2019. – №5. – С.92-97. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=38188181>.

4.2 Материально-технические условия реализации программы

Компьютерное и мультимедийное оборудование для использования видео- и аудиовизуальных средств обучения с подключением к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», пакет слайдовых презентаций (по темам программы).

5. Кадровые условия

Составители: Коцуба Марина Леонидовна, доцент кафедры менеджмент в образовании КГАОУ ДПО ХК ИРО.

Беляева Любовь Леонидовна, старший методист ЦЦТО КГАОУ ДПО ХК ИРО