



АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
**НАЦИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР  
ИННОВАЦИЙ В ОБРАЗОВАНИИ**  
ИНН 7708241976, КПП 770801001, ОГРН 1147799018696

107045, Россия, Москва, ул. Сретенка, д. 24/2, стр. 1, Тел: +7(495)114-56-28, www.ncio.ru, E-mail: info@ncio.ru

«УТВЕРЖДАЮ»

Генеральный директор

В.Л. Шалов



**Программа  
дополнительного профессионального образования  
(повышение квалификации)**

**«Цифровые технологии и  
геймификация на уроках английского языка»**

Авторский коллектив АНО «НЦИО»

Форма обучения: заочная с  
применением ДОТ и ЭО

Москва, 2024 г.

# Тема: «Цифровые технологии и геймификация на уроках английского языка»

## Раздел 1. «Характеристика программы»

### 1.1. Цель реализации программы

**Цель:** совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области цифровых технологий и геймификации на уроках английского языка для использования в образовательном процессе.

### 1.2. Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенции	Направление подготовки Педагогическое образование 44.03.01 Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	ОПК-9

### 1.3. Планируемые результаты

№ п/п	Уметь-Знать	Направление подготовки Педагогическое образование 44.03.01 Бакалавриат
		Код компетенции

1.	<p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разрабатывать отдельные компоненты учебного занятия с помощью цифровых приложений;</li> <li>- создавать электронный образовательный ресурс по назначению с учётом уровня общего образования и типологии учебного занятия.</li> </ul> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы и приёмы геймификации в образовании;</li> <li>- виды и классификацию игр для изучения иностранного языка.</li> </ul>	ОПК-9
----	---	-------

#### **1.4. Категория слушателей**

*Уровень образования* – высшее образование;

*Направление подготовки* – педагогическое образование;

*Область профессиональной деятельности* – обучение английскому языку на уровне основного общего образования, дополнительного образования.

**1.5. Форма обучения:** очно-заочная с использованием дистанционных образовательных технологий.

**1.6. Режим занятий:** не менее 2 часов в неделю на протяжении 4 недель.

**1.7. Трудоёмкость программы:** 17 часов.

## **Раздел 2. «Содержание программы»**

### **2.1. Учебный план**

№ п/п	Наименование	Всего внеауд	Внеаудиторные учебные занятия	Форма контроля	Трудоёмкость

	разделов / тем	ит. часов	Онлайн-лекция	Самостоятельная работа	Практическое занятие		
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Геймификация и игровые методы в обучении английскому языку</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>			<b>5</b>
1.1	Введение в геймификацию обучения на уроках английского языка	2	1	1			2
1.2.	Типы игр и их применение в учебном процессе	3	1	2		Тест № 1	3
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. Использование цифровых технологий в обучении английскому языку: Программы и приложения.</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		<b>11</b>

1. 3	Цифровое образование на уроках английского языка	2	1	1			2
2. 2.	Создание игр-упражнений с применением цифровых ресурсов	3	1	1	1	Проект № 1	3
2. 3.	Создание игр-соревнований с применением цифровых ресурсов	3	1	1	1	Проект № 2	3
2. 5.	Создание обучающих квестов с применением цифровых ресурсов	3	1	1	1	Проект № 3	3
3.	<b>Итоговая аттестация</b>	-	-	-	-	Зачёт по совокупности выполненных работ	-
<b>Итого:</b>		<b>16</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>3</b>		<b>16</b>

## 2.2. Календарный учебный график

Программа повышения квалификации реализуется в течение одного месяца по мере комплектования группы в соответствии с календарным

учебным графиком. Продолжительность реализации программы по графику – четыре недели с момента укомплектованности группы.

Наименование разделов/тем	Объём нагрузки, часов	Учебные недели			
		1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя
<b>Раздел 1. Геймификация и игровые методы в обучении английскому языку</b>	<b>5</b>	х		-	-
Введение в геймификацию обучения на уроках английского языка	2	х			
Типы игр и их применение в учебном процессе	3	х			
<b>Раздел 2. Использование цифровых технологий в обучении английскому языку: Программы и приложения.</b>	<b>11</b>	-	х	х	х
Цифровое образование на уроках английского языка	2		х		

Создание игр-упражнений с применением цифровых ресурсов	3		x		
Создание игр-соревнований с применением цифровых ресурсов	3			x	
Создание обучающих квестов с применением цифровых ресурсов	3				x
<b>Итоговая аттестация</b>					Зачёт по совокупности выполненных работ

### 2.3. Рабочая программа

№ п/п	Наименование разделов, тем	Виды учебных занятий, час	Содержание
<b>Раздел 1. Геймификация и игровые методы в обучении английскому языку</b>			
1.1.	Введение в геймификацию обучения на уроках английского языка	Онлайн-лекция – 1 час	<p>Законы и стандарты, регулирующие использование цифровых технологий в образовании на уроках английского языка</p> <p>Определение, основные принципы, форматы геймификации обучения. Преимущества и возможные ограничения применения геймификации на уроках английского языка, роль</p>

			мотивации и вовлечённости в обучении.
		Самостоятельная работа – 1 час	Анализ законов и стандартов, регулирующих использование цифровых технологий в образовании. Изучение преимуществ и возможных ограничений применения электронных образовательных ресурсов на уроках английского языка.
1.2.	Типы игр и их применение в учебном процессе	Онлайн-лекция – 1 часа	Понятие игры и её функции. Применение различных игр в зависимости от учебных целей и задач обучения, возрастных и индивидуальных особенностей учащихся. Преимущества и возможные ограничения использования игр на уроках английского языка.
		Самостоятельная работа – 2 часа	Анализ различных видов игр, целей, их места в структуре урока, возможности модификации с учётом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся, а также поставленных задач урока.  Тест № 1
<b>Раздел 2. Использование цифровых технологий в обучении английскому языку: Программы и приложения</b>			

2.1	Цифровое образование на уроках английского языка	Онлайн-лекция – 1 час	Определение цифрового образования и его значение для изучения английского языка. Инструменты цифрового образования для изучения английского языка: цифровые платформы, приложения, интерактивные учебные ресурсы.
		Самостоятельная работа – 1 час	Знакомство с онлайн платформами для обучения английскому языку в игровой форме.
2.2	Создание игр-упражнений с применением цифровых ресурсов	Онлайн-лекция – 1 час	Определение игры-упражнения, цели и задачи, преимущества цифровых игр-упражнений, общие принципы проектирования, возможные формы и инструменты для их реализации.
		Практическое занятие – 1 час	Изучение основных возможностей и способов создания игрового ресурса на различных платформах для изучения английского языка.
		Самостоятельная работа – 1 час	Проект №1. Конструирование учебной игры-упражнения с применением цифровых ресурсов. Написание плана урока английского языка, соответствующего учебной цели и задачам, с включением созданной игрой-упражнением.

2.3	Создание игр-соревнований с применением цифровых ресурсов	Онлайн-лекция – 1 час	Определение игры-соревнования, цели и задачи, преимущества цифровых игр-соревнований, общие принципы проектирования, возможные формы и инструменты для их реализации.
		Практическое занятие – 1 час	Изучение основных возможностей и способов создания игрового ресурса на различных платформах для изучения английского языка.
		Самостоятельная работа – 1 час	Проект №2. Конструирование учебной игры-соревнования с применением цифровых ресурсов. Написание плана урока английского языка, соответствующего учебной цели и задачам, с включением созданной игры-соревнования.
2.5	Создание обучающих квестов с применением цифровых ресурсов	Онлайн-лекция – 1 час	Определение обучающего квеста, цели и задачи, преимущества и возможные ограничения веб-квеста, общие принципы проектирования, примеры инструментов и цифровых ресурсов для их реализации.
		Практическое занятие – 1 час	Изучение основных возможностей и способов создания игрового ресурса на различных платформах для изучения английского языка.

	Самостоятельная работа – 1 час	Проект №3. Конструирование обучающего веб-квеста с применением цифровых ресурсов. Написание плана урока английского языка, соответствующего учебной цели и задачам, с включением созданного веб-квеста
<b>Итоговая аттестация</b>	Зачёт по совокупности выполненных работ	

### **Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»**

Программой предусмотрены: промежуточный контроль – тест и проекты; итоговая аттестация – зачёты промежуточного контроля.

#### **3.1. Промежуточный контроль**

##### **Проекты:**

**Проект №1:** «Конструирование игры-упражнения с применением цифровых ресурсов (урок английского языка)»

**Требования к выполнению проекта:** создать учебную игру-упражнение для урока английского языка с использованием функциональных возможностей выбранной онлайн-платформы, которая будет соответствовать учебным задачам и целям урока. Предоставить текстовый документ: с описанием темы урока, типа урока, цели и задач урока, указать класс обучения, включить в план описание правил и хода составленной игры, а также прикрепить ссылку на готовый проект.

##### **Критерии оценивания:**

1. Ответ представлен в требуемом виде.
2. Правила и критерии игры представлены и понятно сформулированы.
3. Содержание игры соответствует поставленным учебным целям и задачам урока.
4. Игра исправно функционирует.

### Оценивание:

Зачтено	Не зачтено
Выполнены все пункты оценочных материалов.	Не выполнен хотя бы один из оценочных пунктов.

**Проект №2:** «Конструирование игры-соревнования с применением цифровых ресурсов (урок английского языка)»

**Требования к выполнению проекта:** создать учебную игру-соревнование для урока английского языка с использованием функциональных возможностей выбранной онлайн-платформы, которая будет соответствовать учебным задачам и целям урока. Предоставить текстовый документ: с описанием темы урока, типа урока, цели и задач урока, указать класс обучения, включить в план описание правил и хода составленной игры, а также прикрепить ссылку на готовый проект.

#### Критерии оценивания:

1. Ответ представлен в требуемом виде.
2. Правила и критерии игры представлены и понятно сформулированы.
3. Содержание игры соответствует поставленным учебным целям и задачам урока.
4. Игра исправно функционирует.

### Оценивание:

Зачтено	Не зачтено
Выполнены все пункты оценочных материалов.	Не выполнен хотя бы один из оценочных пунктов.

**Проект №3:** «Конструирование образовательного квеста с применением цифровых ресурсов (урок английского языка)»

**Требования к выполнению проекта:** создать образовательный веб-квест для урока английского языка с использованием функциональных возможностей выбранной онлайн-платформы, который будет соответствовать учебным задачам и целям урока. Предоставить текстовый документ: с описанием темы урока, типа урока, цели и задач урока, указать

класс обучения, включить в план описание правил и хода составленной игры, а также прикрепить ссылку на готовый проект.

**Критерии оценивания:**

1. Ответ представлен в требуемом виде.
2. Правила и критерии игры представлены и понятно сформулированы.
3. Содержание игры соответствует поставленным учебным целям и задачам урока.
4. Игра исправно функционирует.

**Оценивание:**

Зачтено	Не зачтено
Выполнены все пункты оценочных материалов.	Не выполнен хотя бы один из оценочных пунктов.

**Тесты:**

**Тест № 1 (образец);**

1. Какая функция игровой деятельности состоит в развитии памяти, внимания, развитии внеучебных умений и навыков, а также, восприятию информации?
  - a. обучающая
  - b. психологическая
  - c. развивающая
  - d. развлекательная
2. Одним из дидактических принципов геймификации является последовательность и систематичность. Выберите средства реализации данного принципа:
  - a. постепенное усложнение условий игры и игрового материала
  - b. нелинейное прохождение игрового сюжета с возможностью выбора различных путей развития.
  - c. мультимедийно-динамическая форма подачи материала

- d. возможность самостоятельно выбирать сложность учебного материала
3. Какой термин соответствует следующему описанию: применение элементов игры и игровых принципов в неигровых контекстах?
- геймификация
  - учебная игра
  - игровая механика
  - игровой дизайн
4. Что из перечисленного не является способом применения геймификации?
- адаптация оценок к получению очков опыта в игре
  - изменение коммуникации на занятиях
  - изменение структуры занятий
  - изменение структуры учащихся класса
5. Согласно Выготскому, что называют воображаемой реализацией ребёнком желаний, которых он в реальной жизни пока реализовать не может?
- игра
  - учебная игра
  - геймификация
  - самореализация

### **Критерии оценивания:**

Тест оценивается по системе зачтено/не зачтено. Ответ на вопрос теста должен соответствовать действительности.

### **Оценивание:**

<b>Зачтено</b>	<b>Не зачтено</b>
Правильные ответы слушателя составляют не менее 75% вопросов компьютерного проверочного теста.	Правильные ответы слушателя составляют менее 75% вопросов компьютерного проверочного теста.

### **3.2. Итоговая аттестация**

Зачёт по совокупности выполненных работ

Обучающийся считается аттестованным:

**Критерии оценивания:** если обучающимся получены «зачёты» по итогам промежуточного контроля.

**Оценивание:**

«Зачтено»: выполнены тест № 1, проекты № 1, № 2, № 3

«Не зачтено»: не получен «зачёт» за выполнение теста или не выполнен проект.

## **Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы**

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

#### **Нормативно-правовые документы**

1. Российская Федерация. Закон. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон № 273-ФЗ : [принят Государственной думой 21 декабря 2012 года : одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года ] : [Электронный ресурс] / Минпросвещения России (официальный интернет-ресурс) : <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102162745> (дата обращения 01.04.2024). – Текст : электронный.
2. Российская Федерация. Приказ. Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования : приказ Министерства образования и науки РФ от 31 мая 2021 г. № 287 : [Электронный ресурс] / Реестр примерных основных общеобразовательных программ :

<https://fgosreestr.ru/uploads/files/238eb2e61e443460b65a83a2242abd57.pdf> (дата обращения 01.04.2024). – Текст : электронный.

3. Российская Федерация. Приказ. О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287 : приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18 июля 2022 г. № 568 : [приложения утверждены приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. № 413] : [Электронный ресурс] / Реестр примерных основных общеобразовательных программ : <https://fgosreestr.ru/uploads/files/46593b22b760accc6966815c78e5b95e.pdf> (дата обращения 01.04.2024). – Текст : электронный.
4. Федеральная образовательная программа основного общего образования (Утверждена приказом Минпросвещения России от 18.05.2023 под № 370) : одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 14 апреля 2023 г. № 1/23 / Министерство просвещения РФ ФГБУ Институт стратегий развития образования РАО : [Электронный ресурс] / Реестр примерных основных общеобразовательных программ : <https://fgosreestr.ru/uploads/files/2f4f03af11bc3f6e1582ee77883a8cad.pdf> (дата обращения 01.04.2024). – Текст : электронный.
5. Российская Федерация. Постановление. Об утверждении СП 2.4.3548-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» : [утверждён постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28] : [Электронный ресурс] / Реестр примерных основных

общеобразовательных

программ:

<https://fgosreestr.ru/uploads/files/09ca627f98c923f9d3b5b787b7fd885b.pdf> (дата обращения 01.04.2024). – Текст : электронный.

### Основная литература

1. Акчелов, Е. О., Галанина, Е. В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия : экономика и социум. – 2019. – №. 1 (32). – С. 117–132.
2. Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения / П.Н. Биленко, В.И. Блинов, М.В. Дулинов, Е.Ю. Есенина, А.М. Кондаков, И.С. Сергеев ; под науч. ред. В.И. Блинова. – М. : Издательский дом Дело, 2020. – 98 с.
3. Мильруд, Р. П., Дули, Д. City Stars (Звезды моего города) 5 класс : Учебник Students book / Р. П. Мильруд, Д. Дули, В. Эванс и др. Издательство : Просвещение, 2022. – 168 с.
4. Мильруд Р. П., Дули Д., Эванс В. и др. City Stars (Звезды моего города) 6 класс : Учебник Students book / Р. П. Мильруд, Д. Дули, В. Эванс и др. Издательство : Просвещение, 2022. – 184 с.
5. Мильруд Р. П., Дули Д., Эванс В. и др. City Stars (Звезды моего города) 7 класс : Учебник Students book / Р. П. Мильруд, Д. Дули, В. Эванс и др. Издательство : Просвещение, 2023. – 192 с.
6. Титова, С. В., Чикризова, К. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. – 2019. – №. 1. – С. 135-152.
7. Титова С.В., Цифровая методика обучения иностранным языкам: учебник для вузов / С.В.Титова. – Москва: Издательство Юрайт, 2024. – 248 с. – (Высшее образование)

## Дополнительная литература

1. Пассов, Е. И. Формирование лексических навыков: учебное пособие / под ред. Е. И. Пассова, Е. С. Кузнецовой. – Воронеж : НОУ «Интерлингва», 2002.
2. Рогова, Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / Г. В. Рогова, Ф. М. Рабинович, Т. Е. Сахарова. – Москва : Просвещение, 1991.
3. Калимуллина, О.В. Современные цифровые образовательные инструменты и цифровая компетентность: анализ существующих проблем и тенденций / О.В. Калимуллина, И.В. Троценко // Open education. – 2018. – № 3. – С. 61 – 73.
4. Конышева, Ангелина Викторовна. Современные методы обучения английскому языку / А. В. Конышева. – Минск : ТетраСистемс, 2011. – 303 с. : ил.
5. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс : пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е.Н. Соловова. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 238, [2] с.
6. Солонцова, Л. Методика обучения иностранным языкам. Часть 1: Общие вопросы. Базовый курс / Л. Солонцова. Издательство : Litres, 2022. – 274 с.
7. Солонцова, Л. Методика обучения иностранным языкам. Часть 2: Методические теории / Л. Солонцова. Издательство : Litres, 2022. – 161 с.

### 4.2. Материально-технические условия реализации программы

Наименование аудиторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
------------------------	-------------	---

Рабочие места, оборудованные для проведения онлайн-лекций.	Онлайн-лекция / практические занятия	Компьютеры (ноутбуки) с доступом в интернет, 1 компьютер на каждого слушателя
--	--------------------------------------	---

### **4.3. Кадровые условия реализации программы**

Количество преподавателей, привлечённых для реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации, – не менее одного человека: может быть штатным сотрудником или внешним совместителем, обладающим компетенциями в области преподавания английского языка.