

**Приложение № 2 к Приказу № 002 от 17
июня 2025 г.**

УТВЕРЖДЕНО
Приказом
ООО «Учи.ру Плюс»
№ 002 от 17 июня 2025 г.

**Дополнительная профессиональная программа
Программа повышения квалификации
«Игровые технологии в обучении: как проводить интересные уроки математики и
окружающего мира»**

Категория слушателей:	лица, имеющие или получающие среднее профессиональное или высшее образование
Форма обучения:	заочная (при реализации программы применяются дистанционные образовательные технологии и электронное обучение)
Трудоемкость программы:	72 часа (29 дней)

Общий объем курса, ч.	Лекций, ч.	Самостоятельная работа, ч.	Форма контроля
72	20	52	Зачет

**Москва
2025 г.**

1. ОСНОВНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

«Игровые технологии в обучении: как проводить интересные уроки математики и окружающего мира» — дополнительная профессиональная программа повышения квалификации, программа повышения квалификации для педагогов (учителей начальной школы).

Курс предполагает освоение инструментов и методик. Слушатели узнают:

- какое значение имеет игра в жизни и обучении младшего школьника;
- как правильно и своевременно применять игры в образовательном процессе;
- как помогать детям развивать гибкие и метапредметные навыки, используя игровые технологии;
- какие методы и игровые форматы помогают делать уроки по окружающему миру и математике интереснее;
- как геймифицировать занятия младшеклассников для повышения учебной мотивации и вовлеченности;
- какие возможности предоставляет платформа Учи.ру для внедрения игровых технологий в образовательный процесс.

1.1. Цель и задачи реализации программы

Цель — повысить профессиональную компетентность педагогов в области применения игровых технологий.

Задачи:

- узнать о роли игры в жизни и обучении младшего школьника;
- рассмотреть виды педагогических игр и технологий в сфере геймификации;
- научиться внедрять игры в образовательный процесс.

Слушатель совершенствует следующие компетенции:

Педагогические:

- владеть эффективными образовательными методиками;
- обоснованно выбирать учебно-методическое обеспечение, включая цифровые ресурсы;
- оценивать результаты освоения материала по предмету.

Технологические:

- владеть цифровыми инструментами;
- разрабатывать и применять современные психолого-педагогические технологии.

Социальные:

- формировать общую культуру личности младшего школьника;
- совершенствовать коммуникативные навыки в процессе применения игровых технологий.

Психологические:

- организовывать учебную и воспитательную деятельность с учетом психолого-физиологических особенностей детей и специфики предмета;
- выбирать оптимальные методы обучения, опираясь на персональные потребности учащихся.

1.2. Планируемые результаты обучения

Слушатели программы совершенствуют компетенции в соответствии с:

- «Единым квалификационным справочником должностей руководителей, специалистов и служащих», утвержденным приказом Минздравсоцразвития России от 26 августа 2010 года № 761н.
- Профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утвержденным приказом Минтруда России от 18 октября 2013 года № 544н.

Профessionальные компетенции, на развитие которых направлена программа	
В соответствии с ЕКС	В соответствии с профстандартом
<ul style="list-style-type: none">• способствует формированию общей культуры личности, социализации, осознанного выбора и освоения образовательных программ;• использует разнообразные формы, приемы, методы и средства обучения, в том числе по индивидуальным учебным планам, ускоренным курсам в рамках федеральных государственных образовательных стандартов, современные образовательные технологии, включая	<ul style="list-style-type: none">• владеет формами и методами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий: проектная деятельность, лабораторные эксперименты, полевая практика и т.п.• способен разрабатывать (осваивать) и применять современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и

<p>информационные, а также цифровые образовательные ресурсы;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● обоснованно выбирает программы и учебно-методическое обеспечение, включая цифровые образовательные ресурсы; ● оценивает эффективность и результаты обучения обучающихся по предмету (курсу, программе), учитывая освоение знаний, овладение умениями, развитие опыта творческой деятельности, познавательного интереса обучающихся. 	<p>поведения в реальной и виртуальной среде;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● использует и апробирует специальные подходы к обучению в целях включения в образовательный процесс всех обучающихся, в том числе с особыми потребностями в образовании.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Планируемые результаты обучения

Знать:	
1	возрастные особенности младших школьников;
2	роль игры в развитии учеников 1–4 классов;
3	виды педагогических игр;
4	современные концепции игрового обучения;
5	плюсы и минусы использования цифровых игр.
Уметь:	
1	выбирать подходящие игры для учебной деятельности;
2	правильно и своевременно применять игровые технологии в образовательном процессе;
3	развивать 4К-компетенции, гибкие и метапредметные навыки с помощью геймификации;
4	оценивать эффективность игровых методов.
Владеть:	
1	игровыми приемами и методиками обучения;
2	навыками применения игровых технологий в работе с младшими школьниками;
3	техниками эффективной обратной связи.

1.3. Категория слушателей, сроки и трудоемкость обучения

Категория слушателей: лица, имеющие или получающие среднее профессиональное или высшее образование.

Срок освоения программы, режим занятий: 29 дней (трудоемкость — 72 часа).

Форма обучения: заочная. При реализации программы применяются дистанционные образовательные технологии и электронное обучение.

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1. Учебный план (содержание программы по темам с указанием академических часов и видов занятий)

№ п/п	Раздел, тема	Виды учебной работы			Формат аттестаци и, контроля
		Общая трудоемкос ть	Лекци и	Самостоятельн ые работы	
1	Модуль 1. Психология игрового обучения	19	4	15	
1.1	Тема 1.1. Возрастные особенности младшего школьника	5	1	4	
1.2	Тема 1.2. История игрового обучения. Влияние игры на развитие младших школьников	5	1	4	
1.3	Тема 1.3. Роль игры в построении индивидуальной траектории развития учеников с разными познавательными потребностями	5	1	4	
1.4	Тема 1.4. Современные концепции игрового обучения	4	1	3	
2	Модуль 2. Виды педагогических игр и их значение	16	5	11	
2.1	Тема 2.1. Ключевые особенности педагогических игр и их виды	4	1	3	
2.2	Тема 2.2. Сюжетно-ролевые игры: примеры и особенности организации	3	1	2	

2.3	Тема 2.3. Командные игры: примеры и особенности организации	3	1	2	
2.4	Тема 2.4. Настольные игры: примеры и особенности организации	3	1	2	
2.5	Тема 2.5. Дидактические игры: примеры и особенности организации	3	1	2	
3	Модуль 3. Игровые технологии на уроках окружающего мира и математики в начальной школе	15	5	10	
3.1	Тема 3.1. Применение игровых технологий в обучении младшеклассников	3	1	2	
3.2	Тема 3.2. Игровое обучение как способ развития навыков ученика	3	1	2	
3.3	Тема 3.3. Игровые технологии для формирования эмоционального интеллекта	3	1	2	
3.4	Тема 3.4. Условия эффективности применения игр в образовательном процессе	3	1	2	
3.5	Тема 3.5. Использование цифровых игр в обучении: преимущества и ограничения	3	1	2	
4	Модуль 4. Геймификация в начальной школе как способ повышения мотивации и вовлеченности	15	5	10	

4.1	Тема 4.1. Геймификация в начальной школе: виды, принципы, ошибки внедрения	3	1	2	
4.2	Тема 4.2. Геймификация на уроках математики: форматы, примеры и возможности Учи.ру.	3	1	3	
4.3	Тема 4.3. Геймификация на уроках окружающего мира: форматы, примеры и возможности Учи.ру	3	1	3	
4.4	Тема 4.4. Обратная связь и рефлексия в игровом формате	3	1	3	
Промежуточная аттестация (тестирование)		2		2	Зачет
Итоговая аттестация (выполнение практического задания)		5		5	Зачет
Итого для слушателя		72	20	52	

2.2. Календарный учебный график

Программа повышения квалификации реализуется с применением дистанционных образовательных технологий в течение 29 дней. Трудоемкость составляет 72 часа (две зачетные единицы).

Календарный учебный график определяет порядок обучения по неделям, включая работу с теоретической и практической частью, а также прохождение промежуточной и итоговой аттестации.

Слушатель самостоятельно устанавливает последовательность освоения программы и не согласует ее с образовательной организацией.

Вид занятия	Недели	Количество часов
Теоретическое обучение	1	7
Самостоятельная работа	1	19
Теоретическое обучение	2	7

Самостоятельная работа	2	14
Теоретическое обучение	3	6
Самостоятельная работа	3	12
Промежуточная аттестация	4	2
Итоговая аттестация	4	5

2.3. Рабочая программа курса повышения квалификации

Программа включает четыре модуля:

Модуль 1. Психология игрового обучения

Тема 1.1. Возрастные особенности младшего школьника

Тема 1.2. История игрового обучения. Влияние игры на развитие младших школьников

Тема 1.3. Роль игры в построении индивидуальной траектории развития учеников с разными познавательными потребностями

Тема 1.4. Современные концепции игрового обучения

Модуль 2. Виды педагогических игр и их значение

Тема 2.1. Ключевые особенности педагогических игр и их виды

Тема 2.2. Сюжетно-ролевые игры: примеры и особенности организации

Тема 2.3. Командные игры: примеры и особенности организации

Тема 2.4. Настольные игры: примеры и особенности организации

Тема 2.5. Дидактические игры: примеры и особенности организации

Модуль 3. Игровые технологии на уроках окружающего мира и математики в начальной школе

Тема 3.1. Применение игровых технологий в обучении младшеклассников

Тема 3.2. Игровое обучение как способ развития навыков ученика

Тема 3.3. Игровые технологии для формирования эмоционального интеллекта

Тема 3.4. Условия эффективности применения игр в образовательном процессе

Тема 3.5. Использование цифровых игр в обучении: преимущества и ограничения

Модуль 4. Геймификация в начальной школе как способ повышения мотивации и вовлеченности

Тема 4.1. Геймификация в начальной школе: виды, принципы, ошибки внедрения

Тема 4.2. Геймификация на уроках математики: форматы, примеры и возможности

Учи.ру

Тема 4.3. Геймификация на уроках окружающего мира: форматы, примеры и возможности Учи.ру

Тема 4.4. Обратная связь и рефлексия в игровом формате

Промежуточная аттестация — тестирование (два часа).

Итоговая аттестация — выполнение практической работы (пять часов).

Образовательные технологии: при реализации программы предусмотрено использование разных форм занятий, включая видеолекции, учебное проектирование и самостоятельную работу.

2.4. Форма аттестации и оценочные материалы

Контроль успеваемости и освоения навыков происходит с помощью выполнения тестового и практического задания в форме зачета. Слушателям необходимо:

1. Решить тест. Условие зачета — минимум 50% правильных ответов.
2. Пройти практику — выдать ученикам домашнее задание из сервиса Учи.ру [«Подготовка к уроку»](#) с помощью [инструкции](#). Условия зачета:

- задания выполнили минимум 15 учеников одного класса или все, кто прикреплен к педагогу на платформе, если их общее количество меньше;
- задание создано и выполнено в течение 29 дней с даты, указанной в приказе о зачислении.

Прохождение практики фиксируется во внутренних учетных системах и доступно для оперативной проверки.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий, платформ	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Moodle, Учи.ру	Видеолекции, изучение материалов курса, практические и тестовые задания	Компьютер с подключением к интернету и веб-браузером, клавиатура, мышь, аудиоколонки или наушники

3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативно-правовые акты

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 28.05.2025)
2. Приказ Минпросвещения России от 31 мая 2021 г. № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» [Электронный ресурс]. — URL: https://sh-sazonovskaya-r19.gosweb.gosuslugi.ru/netcat_files/30/50/FGOS_NOO_ot_18.07.2022.pdf (дата обращения 28.05.2025)
3. Приказ Минпросвещения России от 16 ноября 2022 г. № 992 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования» [Электронный ресурс]. — URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202212220053> (дата обращения: 28.05.2025)
4. Приказ Минздравсоцразвития России от 26 августа 2010 г. № 761н (ред. от 31.05.2011) «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел ”Квалификационные характеристики должностей работников образования”» [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_105703/ (дата обращения 28.05.2025)
5. Приказ Минтруда России от 18 октября 2013 г. № 544н (ред. от 05.08.2016) «Об утверждении профессионального стандарта “Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)”» [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_155553/ (дата обращения: 28.05.2025)

Основная литература

1. Выготский, Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. — М.: АСТ, 2009. — 672 с.
2. Выготский, Л. С. Вопросы детской психологии. Не мешайте ребенку исследовать мир / Л. С. Выготский. — М.: Эксмо, 2025. — 256 с.
3. Готтман, Дж. Эмоциональный интеллект ребенка: практическое руководство для родителей / Дж. Готтман. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 288 с.

4. Гурин, Ю. Урок + игра: современные игровые технологии для школьников / Ю. Гурин. — СПб.: Речь, 2010. — 158 с.
5. Гурин, Ю. Игры, которые помогают учить: игровые технологии для современной школы / Ю. Гурин. — М.: Медиа Пресс, 2022. — 175 с.
6. Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании: учебное пособие / Е. А. Казанцева. — Курган: КГУ, 2021. — 112 с.
7. Обухова, Л. Ф. Возрастная психология: учебное пособие для вузов / Л. Ф. Обухова. — М.: Юрайт, 2011. — 464 с.
8. Орлин, Б. Математические игры с дурацкими рисунками: 75 простых, но требующих сообразительности игр, в которые можно играть где угодно / Б. Орлин. — М.: Альпина нон-фикшн, 2023. — 464 с.
9. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. — 2015. — № 9 (162). — С. 64.
10. Павлова, Л. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: 4–7 лет: ФГОС, ФОП / Л. Павлова. — М.: Мозаика-Синтез, 2023. — 80 с.
11. Цыбина, А. С. Геймификация как способ формирования функциональной грамотности / А. С. Цыбина. — М.: Издательские решения, 2025. — 70 с.
12. Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве: практическое пособие / Н. Е. Щуркова. — 5-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2024. — 165 с.
13. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — М.: Советские учебники, 2025. — 384 с.

Интернет-ресурсы

1. <https://uchi.ru>
2. <https://edu.gov.ru>

3.3. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы обеспечивается педагогическими работниками. Требования к их квалификации регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда. Уровень профессиональной подготовки соответствует стандартам Единого квалификационного справочника. ИКТ-поддержка курса осуществляется по адресу: <https://edu.uchi.ru>

3.4. Оценочные материалы по дисциплине

1. Какая деятельность преобладает у ребенка до шести-семи лет? *Выберите один вариант ответа.*

- **Игровая**

- Учебная
- Предметно-манипулятивная
- Личностное общение

2. Что такое педагогическая игра? *Выберите один вариант ответа.*

- Вид деятельности, который осуществляется по добровольно принятым правилам в условных ситуациях, задаваемых в символической форме в ограниченном времени и пространстве
- **Вид игровой деятельности, который имеет конкретную образовательную цель и соответствующий ей педагогический результат**
- Деятельность, которая предполагает овладение обобщенными способами действий в сфере научных понятий

3. Имеются ли различия между педагогической и дидактической игрой? *Выберите один вариант ответа.*

- Да, понятие «педагогическая игра» шире, чем понятие «дидактическая игра»
- Нет, педагогическая и дидактическая игра — это одно и то же

4. Какие **коммуникативные** навыки развивает педагогическая игра? *Выберите несколько вариантов ответа.*

- **Умение работать в команде**
- Умение анализировать информацию
- **Умение согласовывать свои действия с другими участниками**
- **Умение выражать свои потребности с помощью вербальных и невербальных средств**
- Навыки целенаправленного запоминания
- Навыки концентрации внимания

5. Что из перечисленного можно отнести к принципам игрового обучения? *Выберите несколько вариантов ответа.*

- **Принцип добровольности**
- Принцип нерегулярности
- **Принцип динамичности**
- Принцип однообразия
- **Принцип перехода от простого к сложному**
- Принцип опоры на учебный материал
- Принцип фиксации результатов
- **Принцип связи игровой деятельности с реальной жизнью**

6. Какая из функций **не** относится к педагогической игре? *Выберите один вариант ответа.*

- Обучающая
- Релаксационная
- Компенсаторная
- **Контролирующая**
- Коррекционная

7. Что относится к особенностям дидактической игры? *Выберите один вариант ответа.*

- **Наличие учебного результата**
- Наличие правил игры
- Наличие сюжета

8. Что относится к инструментам геймификации? *Выберите несколько вариантов ответа.*

- **Распределение по уровням**
- **Сторителлинг**
- Оценки
- **Достижения**
- **Визуализация результата**
- Материальное поощрение

9. Что относится к преимуществам обучающих карточек Учи.ру по окружающему миру? *Выберите несколько вариантов ответа.*

- **Знакомят учеников с окружающей средой через фотографии и изображения объектов природы**
- **Позволяют проводить опыты и эксперименты в онлайн-режиме**
- Соответствуют формату демоверсии ВПР по окружающему миру
- **Помогают применять школьные знания в реальной жизни**

10. Какие материалы по математике доступны учителю в сервисе «Подготовка к уроку»? *Выберите один или несколько вариантов ответа.*

- Интерактивные карточки
- Рабочие листы
- Презентации
- Проверочные работы
- **Все вышеперечисленное**