

ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

«УТВЕРЖДАЮ»
Президент Частного учреждения дополнительного
профессионального образования
«Университет «Первое сентября»



«27» ноября 2025 г.

Программа

дополнительного образования

Геймификация и интерактивные задания для повышения мотивации учеников

Автор:
Вершинникова Ю.В.
учитель высшей категории, Ed-tech методолог, серийный предприниматель, основатель
онлайн экосистемы Взнания vznaniya.ru, основатель маркетплейса Edberries.store

**Москва
2025**

Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы: знакомство слушателей с возможностями использования геймификации и интерактивных заданий для повышения мотивации учеников на уроках английского языка.

Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки Педагогическое образование 44.03.01
		Бакалавриат
1	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

1.2. Планируемые результаты обучения по программе

Знать – уметь	Направление подготовки Педагогическое образование Код компетенции 44.03.01
Знать: 1) Как геймификация может повысить мотивацию и вовлечённость учеников. 2) Распространённые ошибки при внедрении геймификации и как их избежать. 3) Примеры марафонов и заданий, которые можно использовать на уроках.	ОПК-8
Уметь: 1) Избегать типичных ошибок при внедрении геймификации на уроках английского языка. 2) Создавать уроки с элементами геймификации и включением интерактивных заданий. 3) Использовать интерактивные задания для повышения мотивации и улучшения языкового прогресса учеников.	ОПК-8

1.3. Категория обучающихся: Уровень образования-высшее образование, направление подготовки – «Педагогическое образование»; предметная область: Английский язык; область профессиональной деятельности – основное, среднее общее образование.

1.4. Режим занятий – 1 раз в неделю по 6 ч. Видеолекции, выполнение заданий на платформе. Доступ к обучающим материалам открыт круглосуточно.

1.5. Форма обучения: заочная, с применением дистанционных образовательных технологий.

1.6. Трудоемкость обучения: 6 ч.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

2.1. Учебный план

№	Наименование тем	Всего (час.)	Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы		Формы Контроля
			Лек- ции	Практические занятия	
Тема 1.	Геймификация и интерактивные задания для повышения мотивации учеников.	6	1	5	Практическое задание 1.
	Онлайн тестирование	-	-	-	
	Итоговая аттестация	-	-	-	Зачет на основании выполненных практических заданий, результатов онлайн тестирования.
ВСЕГО		6	1	5	

2.2. Рабочая программа

Темы	Виды учебных занятий/работ, час.	Содержание
Тема 1. Геймификация и интерактивные задания для повышения мотивации учеников.	Лекция, 1 ч.	Проблемы традиционного подхода. Преимущества геймификации. Типичные ошибки при геймификации. Примеры марафонов. Групповой марафон. Марафон «Лучше, чем вчера». Рождественский марафон. Марафон подготовки к экзамену. Практические советы по использованию геймификации и интерактивных заданий для повышения мотивации учеников на уроках английского языка.
	Практическое занятие, 6 ч.	<p>Разработка геймифицированного урока</p> <p>Цель: создать урок английского языка с элементами геймификации, используя принципы, изложенные в презентации.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определите тему урока, например, «заказ еды в ресторане». 2. Разработайте цели урока и систему отслеживания прогресса учащихся (например, уровни, очки, карта квеста). 3. Создайте интерактивные задания, помогающие учащимся достигать целей урока

		(например, ролевая игра, где учащиеся заказывают еду). 4. Включите систему мгновенной обратной связи (например, очки за правильные ответы, бейджи за участие). 5. Добавьте элементы социальной активности (например, командные задания, взаимопомощь). 6. Разработайте систему оценки, учитывающую как языковой прогресс, так и участие в игре.
Онлайн тестирование	Практическое занятие, 1 ч.	Тестовые задания
Итоговая аттестация		Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку практических заданий, результатов онлайн тестирований.

2.3. Календарный учебный график

Наименование тем	Объем нагрузки (ак.ч.)	Учебные недели
		1
Тема 1. Геймификация и интерактивные задания для повышения мотивации учеников.	5	5
Онлайн тестирование	1	1
Всего	6	6

Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Слушатель программы аттестуется по системе *зачтено/не зачтено*.

Зачет присваивается на основе успешного выполнения промежуточного и итогового контроля.

3.1. Промежуточный контроль: онлайн-тестирование по разделам образовательной программы. Слушателю необходимо успешно сдать онлайн-тест.

Критерии оценивания результатов тестирования

Для успешной сдачи тестирования необходимо набрать не менее 70% по тесту. Слушателю дается максимально 10 попыток при выполнении тестирования.

Примеры тестовых заданий

- Какой подход к обучению приводит к выгоранию учителя и нелюбви к языку у учеников?
 - "Заставь + Накажи + Контролируй"
 - "Просто развлечение"
 - Геймификация
 - Интерактивные задания
- Какой подход к обучению не гарантирует языкового прогресса?
 - "Заставь + Накажи + Контролируй"
 - "Просто развлечение"
 - Геймификация
 - Интерактивные задания
- Какие элементы геймификации помогают ученикам видеть свой прогресс?

- A) Уровни и ХР-бар
 - Б) Мгновенная обратная связь
 - С) Маленькие победы
 - D) Социальность
4. Какой элемент геймификации обеспечивает мгновенную обратную связь?
- A) Уровни
 - Б) Очки и звуки
 - С) Бейджи
 - D) Социальность
5. Какой элемент геймификации способствует чувству принадлежности?
- A) Уровни
 - Б) Командные миссии
 - С) Очки
 - D) Мгновенная обратная связь
6. Какая ошибка при геймификации приводит к отсутствию языковой практики?
- A) "Fun > Fluency"
 - Б) Ошибка = Failure
 - C) Псевдоинтерактив
 - D) Только онлайн/оффлайн
7. Какая ошибка при геймификации наказывает учеников за ошибки?
- A) "Fun > Fluency"
 - Б) Ошибка = Failure
 - C) Псевдоинтерактив
 - D) Только онлайн/оффлайн
8. Какой марафон длится 2 месяца и основан на школьной программе?
- A) Групповой марафон
 - Б) Марафон "Лучше, чем вчера"
 - C) Рождественский марафон
 - D) Марафон подготовки к экзамену
9. Какой марафон длится 2 недели и включает игры и интерактивные видео?
- A) Групповой марафон
 - Б) Марафон "Лучше, чем вчера"
 - C) Рождественский марафон
 - D) Марафон подготовки к экзамену
10. Какой марафон длится 4 недели и направлен на подготовку к экзамену?
- A) Групповой марафон
 - Б) Марафон "Лучше, чем вчера"
 - C) Рождественский марафон
 - D) Марафон подготовки к экзамену
11. Какой марафон поощряет учеников за улучшение их результатов по сравнению с предыдущими?
- A) Групповой марафон
 - Б) Марафон "Лучше, чем вчера"
 - C) Рождественский марафон
 - D) Марафон подготовки к экзамену
12. Какой элемент геймификации помогает ученикам чувствовать себя частью команды?
- A) Уровни
 - Б) Командные миссии
 - С) Очки
 - D) Мгновенная обратная связь
13. Какой элемент геймификации помогает ученикам видеть свои маленькие победы?
- A) Уровни

- Б) Бейджи
- С) Командные миссии
- Д) Мгновенная обратная связь

Требования к онлайн тестированию:

Внимательно изучите вопросы и варианты ответов к ним. Выберите один вариант ответа, который вы считаете правильным. Время тестирования – 60 мин. Количество попыток – 3.

Критерии оценивания и оценивание результатов тестирования.

«Зачтено» — 7 и более правильных ответов.

«Не зачтено» — 6 и менее правильных ответов.

Процедура тестирование и представление его результатов обучающимся осуществляется в асинхронном формате.

Примеры практических заданий

Задание. Разработка урока

Цель: создать урок английского языка с элементами геймификации, используя принципы, изложенные в презентации.

1. Определите тему урока, например, «заказ еды в ресторане».
2. Разработайте цели урока и систему отслеживания прогресса учащихся (например, уровни, очки, карта квеста).
3. Создайте интерактивные задания, помогающие учащимся достигать целей урока (например, ролевая игра, где учащиеся заказывают еду).
4. Включите систему мгновенной обратной связи (например, очки за правильные ответы, бейджи за участие).
5. Добавьте элементы социальной активности (например, командные задания, взаимопомощь).
6. Разработайте систему оценки, учитывающую как языковой прогресс, так и участие в игре.

Критерии оценивания задания:

Зачтено: тема урока четко определена и соответствует целям геймификации; цели и система отслеживания прогресса разработаны и логичны; интерактивные задания соответствуют теме и способствуют достижению целей урока; система мгновенной обратной связи реализована и понятна; элементы социальной активности включены в урок; система оценки учитывает как языковой прогресс, так и участие в игре.

Не зачтено: тема урока не определена или не соответствует целям геймификации; цели и система отслеживания прогресса отсутствуют или не логичны; интерактивные задания не соответствуют теме или не способствуют достижению целей урока; система мгновенной обратной связи отсутствует или не понятна; элементы социальной активности не включены в урок; система оценки отсутствует или не учитывает важные аспекты.

3.2. Итоговая аттестация. Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку практических работ, результатов онлайн тестирования.

Требования к итоговой аттестации:

Обучающийся считается аттестованным при следующих условиях: 1) результат онлайн тестирования – зачтено; 2) при выполнении практических заданий обучающийся продемонстрировал знание и понимание учебных материалов образовательной программы.

Обучающийся считается неаттестованным при одном из следующих условиях: 1) результат онлайн тестирования – не зачтено; 2) при выполнении практических заданий обучающийся продемонстрировал незнание и непонимание учебных материалов образовательной программы.

Критерии оценивания и оценивание результатов освоения образовательной программы:

Обучающийся считается аттестованным при следующих условиях: зачтено 70% и более практических работ; результаты онлайн-тестирования – «зачтено».

Обучающийся считается неаттестованным при одном из следующих условий: зачтено менее 70% результатов выполнения практических работ; результаты онлайн-тестирования – «не зачтено».

РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

1. Маркетплейс цифровых интерактивов к урокам. <https://edberries.store/>
2. Российские онлайн-сервисы, которые помогут сделать обучение интерактивным / Skillbox Media <https://skillbox.ru/media/education/bolshaya-podborka-rossiyskikh-onlayservisov-dlya-interaktivnykh-uchebnykh-zanyatiy/>
3. Готовые Мультимедийные Уроки скачать конспекты для учителя <https://urokicd.ru/?ybaip=1&yclid=16521924521378447359>

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Техническое обеспечение: ПК, выход в Интернет, Яндекс Браузер версии 18 и выше. Интернет-ресурсы, используемые при обучении, размещены на отечественных серверах и соответствуют требованиям Федерального закона "О персональных данных" от 27.07.2006 N 152-ФЗ.

4.3. Кадровые условия реализации программы

Требования к квалификации кадров, обеспечивающих реализацию дополнительной профессиональной программы: наличие высшего профессионального образования.