

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

курса повышения квалификации заместителей директора
по воспитательной работе, педагогов и психологов
организаций общего среднего образования

**«Психолого-педагогическое сопровождение учебно-
воспитательного процесса в организации среднего
образования через игровые технологии»**

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1.	Общие положения	3
Раздел 2.	Глоссарий	4
Раздел 3.	Тематика Программы	5
Раздел 4.	Цели, задачи и ожидаемые результаты Программы	6
Раздел 5.	Структура и содержание Программы	7
Раздел 6.	Организация учебного процесса	11
Раздел 7.	Учебно-методическое обеспечение Программы	12
Раздел 8.	Оценивание результатов обучения	12
Раздел 9.	Посткурсовое сопровождение	13
Раздел 10.	Список основной и дополнительной литературы	12
Приложение 1	Критерии оценки итоговых работ	15

Раздел 1. Общие положения

Актуальность Программы

В современной отечественной педагогике интерес к обучению посредством игровых технологий растет, вызывая большее количество вопросов методического характера, связанных со способами реализации данных технологий во время занятий. Курс "Психолого-педагогическое сопровождение учебно-воспитательного процесса в организации среднего образования через игровые технологии" обладает высокой значимостью, так как отвечает на вопросы методического плана и направлен на формирования практических навыков учителей по применению игровых технологий, в том числе с учетом требований, предъявляемых задачами инклюзивного образования. Введение инклюзивного подхода требует инновационных методик, учитывающих разнообразные потребности учащихся, включая детей с ограниченными возможностями. Игровые технологии выступают эффективным средством создания адаптированной образовательной среды, способствующей формированию социальных компетенций и развитию эмоционального интеллекта, что необходимо для полноценной социальной интеграции. Кроме того, использование игровых методов позволяет повысить мотивацию к обучению и решить такие задачи, как профилактика буллинга и укрепление навыков ненасильственного взаимодействия.

Новизна

Курс представляет собой инновационное сочетание игровых технологий с инклюзивными педагогическими практиками, ориентированными на личностное развитие учащихся. В программе отражены современные подходы к геймификации и индивидуализации игровых методик для решения образовательных задач с учетом различных потребностей учащихся. Особое внимание уделено профилактике социальных проблем, таких как буллинг, а также диагностике и оценке воспитательных результатов в контексте инклюзивного обучения, что обеспечивает возможность для глубокого анализа и корректировки воспитательных стратегий на основе объективных показателей.

Практическая значимость

Практическая ценность курса заключается в его направленности на овладение педагогами конкретными компетенциями, необходимыми для разработки и применения игровых технологий в воспитательном процессе. Слушатели курса освоят методы адаптации игровых сценариев для различных возрастных и образовательных категорий, научатся разрабатывать игровые активности, а также проводить диагностику и оценку достижений воспитательной работы. Это позволит повысить качество инклюзивного образования, обеспечивая поддержку личностного роста и развития каждого ученика, способствуя интеграции инновационных подходов в практику учебно-воспитательной деятельности.

Продолжительность обучения - 80 академических часов.

Раздел 2. Глоссарий

1. **Геймификация** – внедрение игровых элементов (например, начисление баллов, уровней, значков и наград) в образовательные процессы или повседневные задачи для стимулирования вовлеченности и мотивации учащихся.

2. **Инклюзивное взаимодействие** - создание условий, при которых каждый учащийся, включая детей с особыми образовательными потребностями, имеет возможность активно участвовать в учебно-воспитательном процессе.

3. **Игровая динамика** – процесс взаимодействия между элементами игрового процесса, включающего правила, цели и обратную связь, который определяет, как учащиеся воспринимают игру и реагируют на нее, влияя на их уровень вовлеченности и мотивацию.

4. **Игровое моделирование** – метод создания игровых сред, которые имитируют реальные процессы или ситуации, предоставляя участникам возможность анализировать различные сценарии и принимать обоснованные решения, что развивает стратегическое мышление.

5. **Игровой сценарий** – структура игры, включающая последовательность событий, цели, правила и задачи, направленная на организацию действий участников и формирование их взаимодействия с игровым процессом.

6. **Игровые технологии** – совокупность методических приемов, которые используют игровые элементы в образовательных целях, например, ролевые игры для изучения исторических событий или квесты для решения учебных задач.

7. **Квест** – форма образовательной игры, в которой участники выполняют задачи по заранее установленному сюжету, проходя различные этапы, чтобы развивать логическое мышление и навыки решения проблем.

8. **Мотивация** – это движущая сила, внутренняя или внешняя, которая побуждает к действиям. В контексте игровых технологий, мотивация усиливается через применение стимулов, вызовов и наград, направленных на повышение активности участников.

9. **Обратная связь** – информация, которую учащиеся получают о своих действиях во время игры, что помогает им корректировать поведение, усваивать новые знания и улучшать навыки на основе опыта.

10. **Ролевая игра** – педагогический метод, в котором учащиеся берут на себя роли для моделирования определенных ситуаций, что способствует развитию навыков принятия решений и понимания различных точек зрения.

11. **Симуляция** – игровая методика, воспроизводящая реальные процессы или события для их изучения и анализа, создавая безопасные условия для тренировок и развития профессиональных навыков.

12. **Социальные навыки** – это умения, включающие эффективное взаимодействие, сотрудничество, выражение и понимание эмоций, а также разрешение конфликтов, которые необходимы для адаптации в обществе.

13. **Сюжетно-ролевая игра** – разновидность ролевой игры, где участники следуют заранее заданному сюжету, развивая навыки принятия решений и решения задач в условиях неопределенности.

14. **Эмоциональный интеллект** – способность человека понимать и управлять как своими эмоциями, так и эмоциями окружающих, что развивается в игровых ситуациях, требующих учета эмоциональных состояний других участников.

Раздел 3. Тематика Программы

Тематический план Программы основан на систематизированном подходе к интеграции игровых технологий в процесс формирования компетенций учащихся в сфере эмоциональной саморегуляции и принятия социально приемлемых и значимых действий. Название модулей и занятий, методы и формы обучения в тематическом плане соответствуют теме, цели, ожидаемым результатам курса:

Модуль 1. Психолого-педагогические основы применения игровых технологий (12 часов) включает в себя лекционные и практические занятия на темы: «Роль игровых технологий в развитии навыков инклюзивной коммуникации» и «Психолого-педагогическое сопровождение развития эмоциональных и социальных навыков учащихся процессе игры».

Модуль 2. Методы разработки и адаптации игровых технологий в инклюзивной образовательной среде (16 часов) состоит из лекционных, практических занятий и самостоятельной работы слушателей по темам: «Игровые технологии как инструмент решения воспитательных задач в инклюзивной среде», «Практика создания и проведения игр для обеспечения эмоционально-социального благополучия учащихся» и «Адаптация игровых сценариев для работы с учащимися, имеющими различные образовательные потребности».

Модуль 3. Практическое применение игровых технологий в психолого-педагогическом сопровождении инклюзивного взаимодействия (20 часов): включает лекционные, практические занятия и самостоятельную работу слушателей по темам: «Адаптация игровых методов к специфике личных и образовательных потребностей учащихся»; «Геймификация как средство профилактики буллинга и повышения качества инклюзивного взаимодействия учащихся».

Модуль 4. Диагностика и оценка эффективности использования игровых технологий в инклюзивном образовании (12 часов): лекция «Методы диагностики воспитательных результатов в инклюзивном контексте»; практические занятия и самостоятельная работа слушателей по темам: «Оценка эффективности игровых технологий в инклюзивной практике психолого-педагогического сопровождения»; «Модификация инструментов диагностики для различных образовательных ситуаций» нацелена на адаптацию изученных методов под контексты собственной воспитательной практики.

Модуль 5. Оценка и оптимизация игровых технологий (20 часов):

включает лекционные, практические занятия и самостоятельную работу слушателей по темам: «Процессы рефлексии, оценки и внесения изменений в игропрактику»; «Корректировка игровых методик на основе результатов диагностики и обратной связи»; а также итоговый тест.

Раздел 4. Цель, задачи и ожидаемые результаты Программы

Цель Программы – развитие и углубление методологических компетенций слушателей в сопровождении процессов развития эмоционального интеллекта учащихся, их социальных навыков инклюзивного взаимодействия, основанных на игровых технологиях.

Задачи Программы:

- Сформировать теоретические и практические знания о психолого-педагогических аспектах игровых технологий, включая принципы инклюзивного образования.
- Обучить слушателей методикам разработки и проведения игровых мероприятий, ориентированных на поддержку эмоционально-социального развития учащихся, включая детей с особыми образовательными потребностями.
- Обеспечить усвоение методов диагностики и психолого-педагогического сопровождения, направленных на поддержку учащихся с различными образовательными запросами, посредством игровых технологий.
- Развить навыки эффективного ненасильственного общения и разрешения конфликтов, применительно к инклюзивной образовательной среде.
- Овладеть техниками анализа, рефлексии и корректировки игровых методов на основе результатов их применения в условиях инклюзивного обучения.

Ожидаемые результаты Программы - по завершению курса повышения квалификации слушатели:

По завершении курса слушатели смогут:

- анализировать психолого-педагогические особенности использования игровых технологий в воспитательной работе, учитывая принципы инклюзивного образования.
- разрабатывать и реализовывать игровые мероприятия, адаптированные к потребностям учащихся с разными образовательными возможностями, включая детей с особыми потребностями.
- осуществлять оценку и диагностику психологических и социальных навыков учащихся, развиваемых посредством игровых технологий, с учетом инклюзивного подхода.
- применять методы психолого-педагогического сопровождения для профилактики и разрешения конфликтов, адаптированные к инклюзивной образовательной среде.
- проводить анализ, рефлексии и корректировку игровых методов, ориентированных на повышение эффективности воспитательного процесса в условиях инклюзии.

Раздел 5. Структура и содержание программы

В целях развития профессиональных компетенций слушателей в содержании Программы предусмотрено изучение материала, оформленного в пяти модулях. Итоговое тестирование осуществляется в рамках пятого модуля по завершению изучения всего материала и выполнения практических и самостоятельных работ, которые также оцениваются в рамках занятия в формате обратной связи от ведущего курса.

Модуль 1. Психолого-педагогические основы применения игровых технологий (12 часов). Модуль включает лекции и практические занятия, посвященные основам психолого-педагогического сопровождения и роли игровых технологий в инклюзивном образовании. Основные темы модуля:

1.1. «Роль игровых технологий в развитии навыков инклюзивной коммуникации». Ключевые аспекты темы: основные понятия инклюзии и инклюзивного взаимодействия; игровые технологии как средство адаптации учебной среды; роль педагогического сопровождения в инклюзивном образовании.

1.2. «Психолого-педагогическое сопровождение развития эмоциональных и социальных навыков учащихся процессе игры». В процессе изучения исследуются: теории личностного роста и развития эмоционального интеллекта; игровые методы для поддержки эмоционально-социального благополучия; применение игр в развитии навыков саморегуляции и коммуникации.

Модуль 2. Методы разработки и адаптации игровых технологий в инклюзивной образовательной среде (16 часов). Модуль охватывает лекции, практические занятия и самостоятельную работу, направленные на применение игровых технологий в воспитательной работе с учетом задач инклюзии. Темы модуля:

2.1. «Игровые технологии как инструмент решения воспитательных задач в инклюзивной среде». В рамках занятия рассматриваются: специфика воспитательных задач в инклюзивной среде; игровые подходы к развитию морально-этических и социальных качеств; методы вовлечения учащихся с различными образовательными потребностями.

2.2. «Практика создания и проведения игр для обеспечения эмоционально-социального благополучия учащихся». В рамках темы развиваются навыки на основе понимания: основ разработки игр, направленных на поддержание благоприятного эмоционального климата; методов проведения игр, способствующих развитию социальной компетентности; методов оценки эмоциональных реакций и социального взаимодействия в ходе игр.

2.3. «Адаптация игровых сценариев для работы с учащимися, имеющими различные образовательные потребности». В рамках данной темы развиваются компетенции по: адаптации игр под различные уровни способностей и возрастные особенности; разработке игровых сценариев с учетом индивидуальных образовательных потребностей; применению

методов мониторинга прогресса эмоциональных и социальных навыков инклюзивного взаимодействия учащихся в результате игры.

Модуль 3. Практическое применение игровых технологий в психолого-педагогическом сопровождении инклюзивного взаимодействия (20 часов). Включает лекции, практические занятия и самостоятельную работу по применению игровых технологий в инклюзивной практике. Основные темы модуля:

3.1. «Адаптация игровых методов к специфике личных и образовательных потребностей учащихся». В рамках темы исследуются вопросы: индивидуализации игровых методов для различных категорий учащихся; адаптацию игр под учебно-воспитательные цели и задачи; влияния адаптированных игр на личностное развитие учащихся.

3.2. «Геймификация как средство профилактики буллинга и повышения качества инклюзивного взаимодействия учащихся». В рамках темы развиваются компетенции: применения принципов геймификации в целях профилактики конфликтов и буллинга; использования игровых методов для формирования культуры инклюзивного взаимодействия; оценки эффективности геймифицированных подходов в воспитательной работе.

Модуль 4. Диагностика и оценка эффективности использования игровых технологий в инклюзивном образовании (12 часов). Модуль посвящен диагностике и оценке результатов использования игровых технологий в инклюзивных образовательных условиях. Темы модуля:

4.1. «Методы диагностики воспитательных результатов в инклюзивном контексте». В рамках темы исследуются вопросы и формируются компетенции в: исследовании подходов к оценке личностного роста и социальных навыков; применении методов диагностики эмоционального и социального развития учащихся; использовании игровых технологий для диагностики воспитательных достижений.

4.2. «Оценка эффективности игровых технологий в инклюзивной практике психолого-педагогического сопровождения». В процессе изучения темы рассматриваются: критерии и показатели эффективности игровых технологий; анализ результатов применения игр для развития навыков учащихся; методы интерпретации данных о воспитательных достижениях.

4.3. «Модификация инструментов диагностики для различных образовательных ситуаций». При изучении темы исследуются вопросы приспособления диагностических инструментов к особенностям инклюзивного образования; развиваются компетенции по настройке методов оценки под конкретные воспитательные задачи и разработки рекомендаций по адаптации диагностических подходов.

Модуль 5. Оценка и оптимизация игровых технологий (20 часов). В рамках модуля изучаются процессы рефлексии, оценки результатов и корректировки игровых методик для улучшения качества инклюзивного образования. Темы модуля:

5.1. «Процессы рефлексии, оценки и внесения изменений в игропрактику». В рамках изучения темы развиваются компетенции

применения методов самооценки и анализа эффективности игровых методов; внесения изменений в игропрактику на основе полученной обратной связи; а также исследуются примеры успешной рефлексии и корректировки игровых методик.

5.2. «Корректировка игровых методик на основе результатов диагностики и обратной связи». В рамках темы изучаются: способы изменения подходов к играм в зависимости от диагностических данных; применения рекомендаций по улучшению игровых методик; внедрения изменений в практику воспитательной работы.

5.3. Итоговое тестирование: проверка усвоения материала курса; оценка готовности к практическому применению полученных знаний и навыков.

Учебно - тематический план программы

№	Наименование модулей и тем	Всего часов	Лекция	Практическое занятие	Самостоятельная работа	Итоговый тест
1	Модуль 1. Психолого-педагогические основы применения игровых технологий	12	4	8	-	-
1.1	Роль игровых технологий в развитии навыков инклюзивной коммуникации		2	4	-	
1.2	Психолого-педагогическое сопровождение развития эмоциональных и социальных навыков учащихся процессе игры		2	4	-	
2.	Модуль 2. Методы разработки и адаптации игровых технологий в инклюзивной образовательной среде	16	4	8	4	-
2.1	Игровые технологии как инструмент решения воспитательных задач в инклюзивной среде		2		-	
2.2	Практика создания и проведения игр для обеспечения эмоционально-социального благополучия учащихся		2	4	-	
2.3	Адаптация игровых сценариев для работы с учащимися, имеющими различные образовательные потребности		-	4	4	
3.	Модуль 3. Практическое применение игровых технологий в психолого-педагогическом	20	4	8	8	-

	сопровождении инклюзивного взаимодействия					
3.1.	Адаптация игровых методов к специфике личных и образовательных потребностей учащихся		2	4	4	
3.2.	Геймификация как средство профилактики буллинга и повышения качества инклюзивного взаимодействия учащихся		2	4	4	
4.	Модуль 4. Диагностика и оценка эффективности использования игровых технологий в инклюзивном образовании	12	2	8	2	-
4.1.	Методы диагностики воспитательных результатов в инклюзивном контексте		2	2	-	
4.2	Оценка эффективности игровых технологий в инклюзивной практике психолого-педагогического сопровождения		-	2	-	
4.3	Модификация инструментов диагностики для различных образовательных ситуаций		-	4	2	
5.	Модуль 5. Оценка и оптимизация игровых технологий	20	4	12	2	2
5.1	Процессы рефлексии, оценки и внесения изменений в игропрактику		2	6	2	-
5.2	Корректировка игровых методик на основе результатов диагностики и обратной связи		2	6	-	-
5.3	Итоговое тестирование		-	-	-	2
	Итого часов	80	42	14	24	2

Раздел 6. Организация учебного процесса

Курсы повышения квалификации организуются согласно Положению регламентирующие разработку, согласование и утверждение образовательных программ, а так же посткурсовое сопровождение деятельности педагогов и мониторинг эффективности образовательных программ, организацию и проведение курсов повышения квалификации:

- 1) без отрыва от трудовой деятельности (в том числе со способом дистанционного обучения);
- 2) с отрывом от трудовой деятельности с сохранением заработной платы

(в том числе со способом дистанционного обучения);

3) за рубежом с отрывом от трудовой деятельности сроком до 1 (одного) года;

4) в комбинированной (очной с применением дистанционного обучения).

Проведение курсов осуществляется посредством освоения разных направлений и модулей в аудиторной и дистанционной формах.

В период проведения курсов к чтению отдельных лекций и ведению практических занятий Организацией привлекаются методисты, педагоги, руководители организаций образования, практики, специалисты производственных предприятий, представители региональных палат предпринимателей, ассоциаций работодателей.

Образовательный процесс регламентируется учебным планом, годовым графиком, расписанием занятий Организации.

Продолжительность Курсов:

1) краткосрочные Курсы – от 36 до 108 академических часов;

2) длительные Курсы – более 108 академических часов;

3) стажировка педагогов организаций технического и профессионального образования – не менее 36 академических часов.

Продолжительность Курсов за рубежом:

1) краткосрочные Курсы – от 36 до 108 академических часов;

2) длительные Курсы – до 1 (одного) года.

Академический час Курса составляет 45 минут.

При поэтапной организации курсов повышения квалификации педагоги проходят обучение ежегодно.

Условия организации учебного процесса курса повышения квалификации:

1) обучаться согласно установленному учебному плану, графику и расписанию занятий;

2) соблюдать учебную дисциплину и нормы поведения, в том числе проявлять уважение к профессорско-преподавательскому составу и другим обучающимся, не посягать на их честь и достоинство;

3) посещать не менее 80% от всех занятий согласно расписаниям курса повышения квалификации;

4) пройти итоговое тестирование в объеме не менее 50% от полученного максимального балла.

Раздел 7. Учебно-методическое обеспечение Программы

Учебно-методическое обеспечение Программы включают в себя следующую структуру методических рекомендаций:

1) Лекционный комплекс:

- тезисы лекции
- иллюстративный материал
- литература
- контрольные вопросы (обратная связь).

2) Практические занятия:

- цель
- задачи обучения
- основные вопросы темы
- основные формы/методы/технологии обучения для достижения конечных результатов
- виды контроля для оценивания уровня достижения конечных результатов
- литература
- контроль (вопросы, тесты, задачи и пр.).

3) Самостоятельная работа:

- цель
- задания
- форма выполнения / оценивания (реферат, презентация, составление задач, тестов, алгоритмов, написание проектов).
- критерии выполнения СРО (требования к выполнению задания)
- сроки сдачи
- литература
- контроль (вопросы, тесты, задачи и пр.).

Раздел 8. Оценивание результатов обучения

Оценивание результатов обучения проводится в форме тестирования (Приложение 1).

Итоговое тестирование включает в себя ответы на вопросы по содержанию Программы курсов повышения квалификации. Максимальный балл за итоговое тестирование - 100 баллов, минимальное - 50 баллов.

Слушателю, получившему 50 и более баллов, выдается сертификат. В противном случае выдается справка о прослушивании курса повышения квалификации.

Слушатели, не получившие сертификат, имеют возможность:

- 1) на повторное оценивание знаний, не более одного раза в год;
- 2) на повторное оценивание знаний со следующим потоком слушателей;
- 3) на перевод по уважительной причине из одного потока в другой в течение текущего года.
- 4) на завершение прерванного курса по уважительной причине с предоставлением подтверждающих документов.

Слушателям, успешно прошедшим итоговое оценивание в соответствии с образовательной программой курсов повышения квалификации, выдается сертификат по теме курсов повышения квалификации с указанием темы и объема часов.

Раздел 9. Посткурсовое сопровождение

Посткурсовое сопровождение организуются согласно Положению регламентирующее разработку, согласование и утверждение образовательных программ, а так же посткурсовое сопровождение деятельности педагогов и

мониторинг эффективности образовательных программ, организацию и проведение курсов повышения квалификации:

Содержание посткурсового сопровождения определяется целями, задачами и ожидаемыми результатами образовательных программ курсов повышения квалификации.

Формы проведения посткурсового сопровождения деятельности педагога включают:

- 1) оказание методической, консультационной помощи слушателям в их педагогической, исследовательской и рефлексивной деятельности;
- 2) оказание консультационной помощи в подготовке публикации результатов педагогической и исследовательской деятельности;
- 3) организацию и поддержку работы профессиональных сообществ педагогов, в том числе проведение мероприятий по обмену опытом (конкурсов, конференций, семинаров, круглых столов и других образовательных мероприятий).

Анализ результатов посткурсового сопровождения и мониторинг эффективности образовательных программ проводится не реже 1 (одного) раза в три года.

Раздел 10. Список основной и дополнительной литературы

Основная литература:

1. Закон Республики Казахстан от 27 июля 2007 года №319-III «Об образовании» (с изменениями и дополнениями на 20.04.2023г.)
2. Закон Республики Казахстан от 08.08.2002 №345-II «О правах ребенка в Республике Казахстан» (с изменениями и дополнениями на 01.05.2023г.)
3. Закон Республики Казахстан «О статусе педагога» от 27 декабря 2019 года №293-VI (с изменениями и дополнениями на 20.04.2023г.)
4. Закон Республики Казахстан «О внесении изменений и дополнений в некоторые законодательные акты Республики Казахстан по вопросам защиты прав ребенка, образования, информации и информатизации» от 03 мая 2022 года №118-VII ЗРК.
5. Об утверждении Концепции развития дошкольного, среднего, технического и профессионального образования Республики Казахстан на 2023 – 2029 годы, Постановление Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 249.
6. Зикерманн, Г. Геймификация и её роль в образовательных проектах / Г. Зикерманн. – М.: Экономика и социум, 2022. – 210 с.
7. Капп, К. Геймификация и критическое мышление / К. Капп. – М.: Альпина Паблишер, 2021. – 304 с.

Дополнительная литература:

8. Игровые образовательные технологии и практики: предпосылки и особенности применения // КиберЛенинка. – 2020. – 25 с.
9. Смирнова, Е. О. (2021). Инклюзивное взаимодействие в образовательной среде: педагогические подходы и методы. Педагогика и психология, 12(3), 45-58.

10. Старцева, М. В. Игровые технологии как средство формирования познавательной активности / М. В. Старцева. – М.: Наука, 2024. – 168 с.
11. Тропникова, В. В. Роль геймификации в цифровой трансформации образования / В. В. Тропникова. – СПб.: Научный центр, 2023. – 192 с.
12. Anderson, C. A. "Game-Based Learning in Secondary Education: Strategies and Considerations for Implementing Effective Game Design" / C. A. Anderson. – London: Kogan Page, 2020. – 300 p.
13. Bell, K. M., & Gresalfi, M. "Designing for Gameful Learning: Teaching Practices that Use Gamification to Engage Students" / K. M. Bell, M. Gresalfi. – New York: Routledge, 2020. – 240 p.
14. Burke, B. "Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things" / B. Burke. – Revised Edition. – Brookline: Gartner Press, 2020. – 224 p.
15. Deterding, S. "Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts" / S. Deterding et al. – Cambridge: MIT Press, 2018. – 276 p.
16. Gee, J. P. "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy" / J. P. Gee. – Revised Edition. – New York: Palgrave Macmillan, 2020. – 256 p.
17. Nicholson, S. "Unlocking the Potential of Escape Rooms in Education: Bringing Gamification to the Classroom" / S. Nicholson. – Hershey: IGI Global, 2020. – 325 p.
18. Whitton, N. "Digital Games and Learning: Research and Theory" / N. Whitton. – London: Routledge, 2019. – 224 p.

Приложение 1 к образовательной Программе
«Психолого-педагогическое сопровождение учебно-воспитательного процесса в организации среднего образования через игровые технологии»

Критерии оценки итоговых работ

Критерии оценки тестирования

№	Наименование модулей	Кол-во часов	Кол-во вопросов
1.	Модуль 1. Психолого-педагогические основы применения игровых технологий	12	6
2.	Модуль 2. Методы разработки и адаптации игровых технологий в инклюзивной образовательной среде	16	8
3.	Модуль 3. Практическое применение игровых технологий в психолого-педагогическом сопровождении инклюзивного взаимодействия	20	10
4.	Модуль 4. Диагностика и оценка эффективности использования игровых технологий в инклюзивном образовании	12	6
5.	Модуль 5 Оценка и оптимизация игровых технологий	20	10
ИТОГО:		80	40

Шкала перевода баллов в оценки

Оценка	предел выполнения %	Баллы
5	90%-100%	29-35
4	75-89%	23-28
3	50-74%	15-22
2	менее 50%	меньше 20 баллов