ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СОЮЗ РАБОТНИКОВ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

МОСКОВСКАЯ ГОРОДСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ОБЩЕРОССИЙСКОГО ПРОФСОЮЗА ОБРАЗОВАНИЯ

(МГО ОБЩЕРОССИЙСКОГО ПРОФСОЮЗА ОБРАЗОВАНИЯ)

ПРЕЗИДИУМ

ПОСТАНОВЛЕНИЕ

15 апреля 2022 года г. Москва № 31 – 5

О проведении Профсоюзной школы профессионального роста молодых педагогов города Москвы «Новый вектор - 2022»

Президиум Московской городской организации Общероссийского Профсоюза образования (далее - МГО Профсоюза) отмечает, что Профсоюзная школа профессионального роста молодых педагогов «Новый вектор» (далее – Профсоюзная школа) является площадкой для отработки профессиональных и управленческих навыков педагогов.

За 14 лет работы Профсоюзной школы ее выпускниками стали 3 821 педагога. Коллеги, прошедшие «Новый вектор», успешны в профессии: результативно участвуют в профессиональных конкурсах (среди них один победитель конкурса «Педагог года России 2010» Андрей Гафризянов (Тульская обл.), два победителя конкурса «Учителя года Москвы 2020» (Хурманенок Денис и Фаттяхетдинов Ринат), финалисты Всероссийского конкурса «Педагогический дебют» (Соловьева Татьяна, Сковородкин Дмитрий), более 300 победителей и призеров конкурса «Молодые педагоги московскому образованию», «Самый классный классный» и других профессиональных конкурсов города Москвы. Более 140 участников Профсоюзной школы прошлых лет в настоящее время являются членами управленческих команд образовательных организаций, города Москвы, Тульской и Калужской областей, являются специалистами, экспертами, членами административных команд центральных городских учреждений ДОНМ, а также структур Министерства Просвещения, стали председателями и заместителями председателей первичных профсоюзных организаций.

В 2021 году Профсоюзная школа вышла на новый качественный уровень, благодаря чему:

– проект стал софинансироваться МГО Профсоюза (организация и проведение Профсоюзной школы) совместно с образовательными организациями, педагоги которых принимают в ней участие (обучение педагогов);

– состоялся День Департамента с участием начальника Управления по развитию государственно-общественного управления и связей с общественностью Департамента образования и науки города Москвы Е.А. Паршиной;

– педагоги – участники Профсоюзной школы стали экспертами по развитию функциональных возможностей Московской электронной школы.

В 2022 году проведение Профсоюзной школы планируется на базе отдыха Боровое, адрес: Россия, Московская область, Ногинский р-н, д. Большое Буньково в две смены: первая смена - с 01 июля по 10 июля, вторая смена – с 11 июля по 20 июля. В каждой смене примут участие по 100 молодых педагогов – членов Профсоюза. В первой смене Профсоюзной школы примут участие педагоги, рекомендованные территориальными организациями Профсоюза ВАО, ЗАО, ЮАО, ЮВАО, ЮЗАО и ТиНАО; во второй смене – педагоги, рекомендованные территориальными организациями Профсоюза СВАО, СЗАО, САО, УГСО, ЦАО, ЗелАО.

По запросу молодых педагогов для Профсоюзной школы МГО Профсоюза разработала программу курса повышения квалификации «Применение игровых технологий в образовательном процессе» (Приложение № 1). Программа успешно прошла экспертизу и размещена на портале Дополнительного профессионального образования www.dpomos.ru.

По итогам расширенного заседания Совета Столичной ассоциации молодых педагогов 18-20 марта 2022 года были внесены предложения по развитию функционала управленческой команды и формированию аналитической службы Профсоюзной школы, сформулирован запрос на проведение Дня Профсоюза в каждой смене Профсоюзной школы.

Учитывая вышеизложенное,

Президиум Московской городской организации Общероссийского Профсоюза образования ПОСТАНОВЛЯЕТ:

1. Рекомендовать программу курса повышения квалификации «Применение игровых технологий в образовательном процессе» для проведения обучения в рамках работы Профсоюзной школы.

2. Утвердить смету проведения Профсоюзной школы (Приложение 2).

3. Назначить:

3.1. руководителем Профсоюзной школы – Сковородкина Д.А., заведующего отделом дополнительного образования и проектной деятельности аппарата МГО Профсоюза;

3.2. заместителем руководителя Профсоюзной школы – Галкину М.А., председателя Столичной ассоциации молодых педагогов, учителя математики ГАОУ Школы № 1518 (по согласованию);

3.3. руководителем Образовательного центра Профсоюзной школы – Иванову К.А., члена Совета САМП, учителя русского языка и литературы ГБОУ Школы № 1194 (по согласованию);

3.4. руководителем Медиацентра Профсоюзной школы – Шашкову К.Г., инициатора и модератора интерактивной игры советов молодых педагогов «Профсоюзный марафон – 2021», учителя начальных классов ГБОУ Школы 1537 (по согласованию);

3.5. руководителями смен Профсоюзной школы: первой смены – Эль-Джеши А.Р., члена Совета САМП, учителя ГБОУ Школы в Некрасовке (по согласованию), второй смены – Мурахина О.А., заместителя председателя САМП, учителя математики ГБОУ Школы № 1194 (по согласованию).

3.6. руководителями Службы комиссаров Профсоюзной школы: первой смены – Кравченко Е.В., члена Совета САМП, учителя начальных классов

ГБОУ «Школа № 1530 «Школа Ломоносова» (по согласованию), второй смены – Звонникова Е.Д., учителя математики ГБОУ Школы № 2070 имени Героя Советского Союза Г.А. Вартаняна" (по согласованию).

4. Отделу охраны труда аппарата МГО Профсоюза (Тельный В.А.) подготовить необходимую документацию по технике безопасности и охране труда, обеспечивающую проведение Профсоюзной школы.

5. Отделу дополнительного образования и проектной деятельности (Сковородкин Д.А.):

5.1. Сформировать план мероприятий каждой смены Профсоюзной школы с учетом запланированной программы курса повышения квалификации, проведения в каждой смене Дня Профсоюза и Дня Департамента. Провести обучающие семинары для управленческой команды Профсоюзной школы. Срок: июнь 2022 года.

5.2. Определить состав преподавателей для реализации программы Курса повышения квалификации. Срок: май 2022 года.

5.3. Провести инструктаж по технике безопасности с участниками Школы. Срок: июль 2022 года.

5.4. Совместно с Финансовым отделом аппарата МГО Профсоюза (Воронов Ю.К.) обеспечить оформление договоров с образовательными организациями на портале поставщиков.

6. Председателям территориальных организаций МГО Профсоюза:

6.1. Обеспечить взаимодействие с руководителями образовательных организаций по направлению молодых педагогов, оформлению к оплате договоров. Срок: апрель-май 2022 года.

6.2. Обеспечить подготовку команд ТОП для участия в Профсоюзной школе (сформировать команду, провести отбор мастер-классов от команды ТОП, подготовить мероприятие от команды ТОП, назначить руководителя команды от ТОП, определить время и место проведения встречи-презентации команды с руководителями Профсоюзной школы. Срок: май-июнь 2022 года.

6.3. Обеспечить организованный проезд участников до места проведения Профсоюзной школы и обратно (в соответствии с графиком). Срок: июль 2022 года.

7. Информационному отделу аппарата МГО Профсоюза (Баринова М.Ю.) используя ресурсы МГО Профсоюза осуществлять информационное сопровождение Профсоюзной Школы на основе материалов ее Медиацентра. Срок: июнь-август 2022 года.

8. Финансовому отделу аппарата МГО Профсоюза (Воронов Ю.К.):

8.1. Обеспечить финансирование Профсоюзной школы в полном объеме в соответствии со сметой.

8.2. Расходы отнести за счет средств профбюджета (членские профсоюзные взносы).

9. Контроль за выполнением данного Постановления возложить на заместителя председателя МГО Профсоюза Плотникову Т.В.

Председатель МГО Профсоюза М.А. Иванова

Приложение 1
к постановлению Президиума
МГО Профсоюза

МОСКОВСКАЯ ГОРОДСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ОБЩЕРОССИЙСКОГО ПРОФСОЮЗА ОБРАЗОВАНИЯ

УТВЕРЖДАЮ
Председатель Московской
городской организации
Общероссийского Профсоюза
образования

Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

Применение игровых технологий в образовательном процессе.
72 часа.

Авторы курса:
Иванова Марина Алексеевна –
Председатель МГО
Общероссийского Профсоюза образования
Плотникова Татьяна Валерьевна –
заместитель председателя МГО
Общероссийского Профсоюза образования
Сковородкин Дмитрий Александрович –
заведующий отделом дополнительного образования
и проектной деятельностиМГО
Общероссийского Профсоюза образования

Москва – 2022

Раздел 1. «ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ»

1.1. Цель и задачи реализации программы

Цель – совершенствование профессиональных компетенций в области применения игровых технологий в образовательном процессе.

Совершенствуемые компетенции
(В соответствии приказом Министерства образования и науки РФ от 22 февраля 2018 г. № 121 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование»)

№ п/п	Компетенции	Педагогическое образование 44.03.01 Квалификация бакалавриат Код компетенций
1.	Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	ОПК-3
2.	Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ	ОПК-7

1.2. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Знать – уметь	Педагогическое образование 44.03.01 Квалификация бакалавриат Код компетенции
1.	Знать: – Игровые формы и инструменты при решении учебных задач. – Основные инструменты геймификации. – Современные игровые механики и игровые формы, ситуации их применения. – Основные подходы к разработке учебного занятия с применением игровых технологий. Уметь: – Разрабатывать учебные занятия и мероприятия с применением игровых технологий для организации совместной учебной деятельности обучающихся.	ОПК-3

2.	**Знать:** – Структуру образовательной игры. – Алгоритм разработки образовательной игры. – Этапы разработки игр. – Основы проектной технологии. **Уметь:** – Применять проектные технологии при разработке / адаптации образовательных игр. – Разрабатывать образовательные игры, направленные на достижение образовательных результатов и/или организацию эффективного взаимодействия участников образовательного процесса	**ОПК-3**
3.	**Знать:** – Структуру деловых и ролевых игр. – Принципы отбора содержания для деловых и ролевых игр. – Принципы разработки деловых и ролевых игр. – Алгоритм разработки деловых и ролевых игр. **Уметь:** – Разрабатывать содержание деловых игр, направленных на организацию эффективного взаимодействия участников образовательного процесса. – Разрабатывать сценарий деловых игр для организации эффективного взаимодействия участников образовательного процесса.	**ОПК-7**

1.3. Категория обучающихся: уровень образования – высшее образование, направление подготовки «Педагогическое образование».
Область профессиональной деятельности: общее образование.

1.4. Форма обучения: очная с применение дистанционных образовательных технологий.

1.5. Режим занятий: очные занятия в соответствии с расписанием.

1.6 Трудоемкость программы – 72 часа, из них:

- лекции – 10 часов;
- практические занятия – 36 часов;
- самостоятельная работа – 26 часов.

Раздел 2. «СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ»

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование тем	Аудиторные учебные занятия, учебные работы			Внеаудиторная работа	Формы контроля	Трудоёмкость
		Всего ауд., час	Интерактивные лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа		
1.	Геймификация и игровые технологии в образовательном процессе	14	4	10	10	**Практическая работа № 1**	24
2.	Проектирование игр для применения в образовательном процессе	18	4	14	10	**Практическая работа № 2**	28
3.	Деловые и ролевые игры как технология организации эффективного взаимодействия участников образовательного процесса	14	2	12	6	**Практическая работа № 3**	20
	Итоговая аттестация					**Зачет на основании совокупности выполненных практико-ориентированных работ**	
	Итого:	**46**	**10**	**36**	**26**		**72**

2.2. Учебная программа

Темы	Виды учебных занятий/работ, час.	Содержание
Тема 1. Геймификация и игровые технологии в образовательном процессе	Интерактивная лекция, 4 часа	Игра, игровые технологии и геймификация. Повышение мотивации и уровня вовлеченности обучающихся при использовании игровых технологий в образовании. Игровые формы и инструменты при решении учебных задач. Инструменты геймификации. Игра как способ организации эффективной коммуникации участников образовательного процесса. Сильные стороны и ограничения при использовании игровых технологий и геймификации. Риски применения игровых технологий. «Сквозная» и «точечная» геймификация. Игропрактика в образовании. Роль ведущего при проведении образовательной игры. Алгоритм разработки чек-листа по подготовке и проведению образовательных игр. Основные подходы к разработке учебных занятий с применением игровых технологий. Алгоритм разработки учебного занятия/мероприятия с использованием игровых технологий.
	Практическое занятие, 4 часа	Слушатели изучают современные игровые механики и игровые формы, различные ситуации их применения. Анализируют преимущества использования различных игровых механик для решения образовательных и воспитательных задач.
	Практическое занятие, 2 часа	Слушатели анализируют эффективные практики применения игровых технологий и геймификации при работе с: - обучающимися - законными представителями обучающихся.
	Практическое занятие, 4 часа	Слушатели изучают основные вопросы внедрения игровых решений в образовательный процесс и осваивают алгоритмы проведения игр в образовательном процессе. Разрабатывают чек-лист подготовки к проведению образовательных игр.
	Самостоятельная работа, 2 часа	Слушатели изучают практики внедрения игровых решений в образовательный процесс при достижении образовательных результатов и организации эффективного взаимодействия участников образовательного процесса.

	Самостоятельная работа, 8 часов	**Практическая работа № 1 «Разработка фрагмента учебного занятия или мероприятия с применением игровых технологий для организации совместной учебной деятельности обучающихся».**
Тема 2. Проектирование игр для применения в образовательном процессе	Интерактивная лекция, 4 час	Структура образовательной игры. Типология игр. Жанры игры. Проектные технологии при разработке образовательных игр. Этапы разработки игр. Адаптация существующих игр. Подготовка технического задания при создании игры. Разработка концепции и сценария игры. Дизайн игры. Прототипирование игры. Разработка игровой документации. Тестирование и доработка игр. Вопросы авторского и договорного право при создании образовательных игр. Алгоритм разработки образовательной игры.
	Практическое занятие, 4 часа	Применение проектных технологий при разработке/адаптации образовательных игр. Слушатели в группах отрабатывают практику разработки продукта – образовательной игры с применением проектных технологий.
	Практическое занятие, 2 часа	Слушатели разбирают и моделируют кейсы из практики управления проектными командами при разработке и организации образовательных игр.
	Практическое занятие, 4 часа	Разработка контента для образовательных игр. Слушатели разрабатывают контент (в том числе мультимедийный) для создания продукта – образовательной игры заданного формата, направленной на достижение образовательных результатов и/или организацию эффективного взаимодействия участников образовательного процесса.
	Практическое занятие, 4 часа	Слушатели знакомятся с алгоритмами разработки игровой документации. Создают проект игровой документации для образовательной игры выбранного жанра и формата.
	Самостоятельная работа, 10 часов.	**Практическая работа № 2 «Разработка образовательной игры, направленной на достижение образовательных результатов и/или организацию эффективного взаимодействия участников образовательного процесса**».
Тема 3. Деловые и ролевые игры как технология организации эффективного	Интерактивная лекция, 2 час	Деловая игра как технология формирования предметных или профессиональных компетенций. Эффективное взаимодействие с участниками образовательных отношений в процессе деловых игр. Структура деловых и

взаимодействия участников образовательного процесса		ролевых игр игры. Характеристика деловых и ролевых игр. Классификация деловых игр. Модель как основа деловой игры. Принципы отбора содержания для деловых и ролевых игр. Театральная педагогика. Театрализация и ролевая игра. Методика подготовки и проведения деловых и ролевых игр. Принципы разработки и этапы проектирования деловых и ролевых игр. Алгоритм разработки деловых и ролевых игр. Разработка способов оценки результатов игры.
	Практическое занятие, 2 часа	Слушатели изучают практику использования театральных форм и методов на уроках и на внеурочных занятиях
	Практическое занятие, 2 часа	Слушатели отрабатывают алгоритм разработки деловой игры: анализируют целевую аудиторию, определяют цели, задачи, структуру и этапы игры.
	Практическое занятие, 4 часа	Слушатели изучают показатели и характеристики реальных практик организации взаимодействия участников образовательного процесса. Выявляют структуру и основные параметры, моделируемые в процессе деловой игры.
	Практическое занятие, 4 часа	Слушатели разрабатывают содержание деловой игры, направленной на организацию эффективного взаимодействия участников образовательного процесса. Составляют практические кейсы на развитие ключевых компетенций участников образовательного процесса, разрабатывают способы оценки результатов игры.
	Самостоятельная работа, 6 часов	**Практическая работа № 3 «Разработка сценария деловой игры для организации эффективного взаимодействия участников образовательного процесса».**
Итоговая аттестация		Зачет на основании совокупности выполненных практико-ориентированных работ.

Раздел 3. «ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ»

В рамках промежуточной аттестации оцениваются практикоориентированные разработки слушателей.

3.1. Промежуточная аттестация по теме 1 (Геймификация и игровые технологии в образовательном процессе) представляет собой выполнение **практической работы № 1 «Разработка фрагмента учебного занятия или мероприятия с применением игровых технологий для организации**

совместной учебной деятельности обучающихся».

Требование к выполнению практической работы:

Практическая работа должна быть выполнена на основе алгоритма разработки учебного занятия/мероприятия с использованием игровых технологий. Фрагмент учебного занятия/мероприятия должен включать в себя сценарий, состоящий из нескольких связанных этапов, с постановкой на каждом из них учебных задач и наличием смены видов деятельности. Одним из обязательных видов деятельности обучающихся должна являться игровая. Учебное занятие/мероприятие должно быть ориентировано на достижение одного из результатов (личностных, метапредметных, предметных), зафиксированных в примерных образовательных программах начального, основного, среднего общего образования. В разработке необходимо указать конкретную учебную деятельность обучающихся. В разработке должно присутствовать содержание конкретных учебных задач, с которыми должны будут работать обучающиеся.

Критерии оценивания:

1) определены цель и задачи занятия\мероприятия;
2) качественно отобрано содержание для фрагмента занятия/мероприятия;
3) представлены инструменты контроля достижения образовательных результатов и критерии эффективности занятия;
4) в разработке отсутствуют фактические и логические ошибки;
5) разработка представляет методическую ценность и может быть применена в системе столичного образования.

По каждому критерию выставляется от 0 до 3 баллов.

Слушатель получает зачет, если набирает 11 и более баллов.

3.2. Промежуточная аттестация по теме 2 (Проектирование игр для применения в образовательном процессе) представляет собой выполнение **практической работы № 2 «Разработка образовательной игры, направленной на достижение образовательных результатов и/или организацию эффективного взаимодействия участников образовательного процесса».**

Требование к выполнению практической работы:

Практическая работа должна быть выполнена на основе алгоритма разработки образовательных игр. Разработка должна содержать описание игры и комплект материалов для её проведения. Содержание игры должно быть направлено на достижение образовательных результатов и/или организацию эффективного взаимодействия участников образовательного процесса.

Разработка должна содержать:

– техническое задание на разработку игры;
– описание концепции игры;
– сценарий игры;
– игровую документации;
– оформленный прототип игры.

Критерии оценивания:

1) в разработке присутствуют все необходимые элементы, оценивается степень проработки каждого элемента (соответствие целям, задачам,

нормативным документам, регламентирующим образовательный процесс, техническому заданию на разработку игры);

2) разработка позволяет достигать высокий уровнь мотивации, интереса и эмоциональной включенности обучающихся или организовать эффективную коммуникацию участников образовательного процесса;
3) грамотно отобрано содержание игры;
4) учебные (или иные) задачи, используемые в игре, позволяют достичь образовательных результатов, зафиксированных в примерных образовательных программах начального, основного, среднего общего образования или достичь поставленных целей при организации коммуникации участников образовательного процесса;
5) в разработке отсутствуют логические ошибки.

По каждому критерию выставляется от 0 до 3 баллов.
Слушатель получает зачет, если набирает 11 и более баллов.

3.3. Промежуточная аттестация по теме 3 (Деловые и ролевые игры как технология организации эффективного взаимодействия участников образовательного процесса) представляет собой выполнение **практической работы № 3 «Разработка сценария деловой игры для организации эффективного взаимодействия участников образовательного процесса».**

Требование к выполнению практической работы:

Разработка должна основываться на алгоритме разработки деловых и ролевых игр. Разработанный сценарий должен обеспечивать возможность проведения мероприятия, направленного на организацию эффективного взаимодействия участников образовательного процесса. Сценарий должен содержать описание:

– целевой аудитории игры;
– целей и задач игры;
– моделируемых процессов и формата проведения игры;
– необходимых условий проведения (в том числе кадровых и материально-технических);
– планируемых результатов по итогам проведения игры;
– факторов, обеспечивающих качество проведения мероприятия.

Критерии оценивания:

1) соответствие структуре, указной в требованиях к разработке;
2) грамотно обозначена целевая аудитория мероприятия и сформулированы цель и задачи;
3) актуальность разработки для использования в образовательном процессе;
4) использование формата мероприятия позволяет организовать взаимодействия участников образовательного процесса;
5) отсутствие логических ошибок.

По каждому критерию выставляется от 0 до 3 баллов.
Слушатель получает зачет, если набирает 11 и более баллов

3.4 Итоговая аттестация – зачет осуществляется на основании совокупности выполненных на положительную оценку практических работ.

Раздел 4. «ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ»

4.1. Материально-техническое обеспечение

Для обеспечения процесса обучения требуются:

– лекционная аудитория, оснащенная компьютером для преподавателя с установленным программным обеспечением и мультимедийным оборудованием;

– учебные аудитории, предназначенные для проведения практических занятий (аудитории должны обеспечивать возможность групповой работы слушателей, быть оборудованы необходимыми раздаточными материалами и оборудованием для разработки контента (в том числе мультимедийный), необходимого для создания продукта – образовательной игры).

– высокоскоростной доступ в Интернет;

– доска или флипчарт, фломастеры.

4.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение Программы

Нормативно-правовые документы:

1. Об образовании в Российской Федерации [Электронный ресурс]: Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ / КонсультантПлюс. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/, свободный. – Загл. с экрана. – (дата обращения: 31.01.2022)
2. Приказ Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» [Электронный ресурс]// URL: https://docs.edu.gov.ru/document/75cb08fb7d6b269e9ecb078bd541567b/ (дата обращения 31.01.2022)
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 года № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» [Электронный ресурс]// URL: https://docs.edu.gov.ru/document/8f549a94f631319a9f7f5532748d09fa/ (дата обращения 31.01.2022)
4. Приказ Минобрнауки России от 17 мая 2012 г. № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» [Электронный ресурс] // URL: https://docs.edu.gov.ru/document/bf0ceabdc94110049a583890956abbfa/ (дата обращения 31.01.2022)
5. Приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного

стандарта дошкольного образования» [Электронный ресурс] // URL: https://docs.edu.gov.ru/document/a72db92c851c9f9c33d52d482420b477/ (дата обращения: 31.01.2022)

Основная литература

1. Бобырев А.В., Шутова Е.В. Инновационная игровая деятельность на уроках в общеобразовательном учреждении // Педагогика и современность. 2017.
2. Нефедьев И.В., Бронникова. М. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру! М.: АСТ, 2019. – 448
3. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л.И. Федорова. – М.: Форум, 2020. – 626 с.
4. Шаронова С.А. Деловые игры / С.А. Шаронова. – М.: Российский университет дружбы народов (РУДН), 2021. – 606 с.
5. Ю-Кай Чоу Геймифицируй это. М. – Бомбора, 2022. – 400 с.

Дополнительная литература

1. Никитин Б. П. Развивающие игры /Б.П.Никитин. – М.: Педагогика, 2000. – 54 с.
2. Подкасистый П. И., Хайдаров, Ж. С. Технология игры в обучении и развитии /П.И.Подкасистый. – М.:Просвящение, 1996. – 56 с.
3. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр: учебно-методическое пособие для преподавателей средних специальных учебных заведений / Е.А. Хруцкий. – М: Высшая школа, 1991. — 320 с.
4. Голышев Г., Поплавская К., Ерошина Ю., Михеева Е, Мытарев И., Котова Т., Сахарова Д., Ромодина Обучение через развлечение. Edutainment лагерь как технология современного образования. – М.: «Альпина Паблишер», 2021. – 351 с.

Интернет ресурсы:

1. Реестр примерных основных общеобразовательных программ. https://fgosreestr.ru режим доступа свободный (дата обращения: 31.01.2022).