

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации



Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ТюмГУ)

Володарского ул., д. 6, г. Тюмень, 625003 ОКПО 02069361
Тел.: +7 (3452) 59-74-29, 59-74-82 ОГРН 1027200780749
Факс +7 (3452) 59-75-59 ИНН 7202010861
E-mail: rector@utmn.ru КПП 720301001
www.utmn.ru

30.09.2019 № 01/3723
На № _____ от _____

*Стажкова Л.В.
Тихонов Д.В.
директор филиала по ОД
по адресу: 1/А.В. Дубинин
01.10.19*

Ректору
Санкт-Петербургского политехнического
университета Петра Великого

А.И. Рудскому

Уважаемый Андрей Иванович!

Тюменский государственный университет (далее – ТюмГУ) в партнерстве с группой Dragon-Fox приглашает Ваших сотрудников, ориентированных на внедрение современных образовательных технологий, к участию в интенсивном тренинге «Игровые методы в образовании», который пройдет на базе ТюмГУ в период с 18 по 22 ноября 2019 года.

Основные результаты интенсивного тренинга «Игровые методы в образовании»:

79. Участники разработают и внедрят в работу современный образовательный продукт на основе игровых технологий.

80. Участники будут знать:

- алгоритмы дизайна и создания игр;
- законы игровых механик;
- профессиональные инструменты игротехники.

3. Участники будут уметь:

- инициировать и создавать образовательные игры;
- связывать игровые действия и образовательные результаты;
- разрабатывать игровые механики под задачи образовательного проекта;
- интегрировать оценочные инструменты в образовательный продукт;
- связывать игру с развитием целевых компетенций и/или знаний.

Санкт-Петербургский
политехнический университет
Петра Великого
ВХОД. № 08-6628
"30" 09 2019г.

17.18

Уникальные преимущества тренинга «Игровые методы в образовании»:

1. Каждый участник в составе мини-команды примет участие в создании собственного игрового-обучающего проекта и получит презентационные и раздаточные материалы для дальнейшей самостоятельной работы.

2. Образовательный процесс практико-ориентирован, построен на принципах погружения в деятельность, проходит в формате необходимого изучения теории и максимального применения групповой и индивидуальной проектной работы.

3. Все участники тренинга, защитившие мини-проект и успешно сдавшие входное-выходное тестирование, получают удостоверение о повышении квалификации Тюменского государственного университета установленного образца объемом 52 часа (40 часов очной работы) и/или сертификат о прохождении тренинга от группы Dragon-Fox и лаборатории кадрового консалтинга ТюмГУ.

4. Для каждого участника будет доступно не менее 6 часов онлайн консультаций по дальнейшей реализации разработанного игрового образовательного проекта.

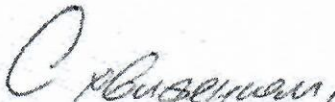
5. Команда тренеров имеет многолетний успешный опыт работы в высоко конкурентной бизнес-среде, а также опыт работы по развитию компетенций преподавателей университетов.

6. Курс прошел апробацию в университетах и проводится с учетом специфики деятельности научных образовательных организаций. По итогам проведенных тренингов в реальную работу внедрено более 10 новых образовательных игротехнических решений.

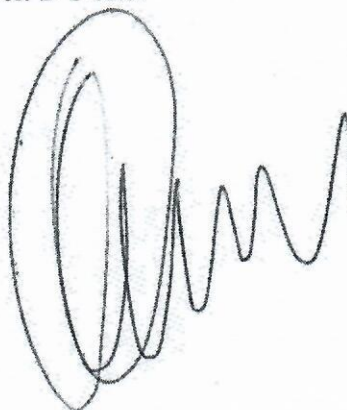
Приложение: 1. Программа интенсивного тренинга «Игровые методы в образовании», на 1 л. в 1 экз.

2. Краткое резюме ведущих тренинга на 1 л. в 1 экз.

3. Некоторые отзывы участников предыдущих тренингов «Игровые методы в образовании» на 2 л. в 1 экз.


Проректор по персоналу
и организационному развитию

Бусыгина Наталья Валерьевна,
помощник проректора по персоналу
и организационному развитию
+7(3452) 59-77-14
n.v.busygina@utmn.ru



Латышев А.С.

**ПРОГРАММА ИНТЕНСИВНОГО ТРЕНИНГА
«ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ОБРАЗОВАНИИ»**

ГЕНЕРАЛЬНАЯ ТЕМА	СОДЕРЖАНИЕ АКТИВНОСТЕЙ	ОСНОВНОЙ РЕЗУЛЬТАТ
<p align="center">День 1. 18 ноября 2019 г.</p> <p>Что нужно знать для разработки игры?</p>	<p>Теория: Процесс создания игры. Замысел игры, цель игры и игровые цели Определение сеттинга и легенды игры. Связь игры и преподаваемого предмета. Написание текстов для игры</p> <p>Практикум: Проведение энциклопедической игры «Дипломаты» Проведение целевой игры «Пиратские острова» Разбор результатов игр</p>	<p>Понимание, из каких шагов состоит процесс создания игры. Примеры участия в базовых обучающих игровых форматах</p>
<p align="center">День 2. 19 ноября 2019 г.</p> <p>Что нужно уметь для разработки игры?</p>	<p>Теория: Игровые механики и их связь с формированием знаний и умений. Игровая математика. Понятие игровых ситуаций и моделирование ситуаций для увеличения качества обучения</p> <p>Практикум: Проведение деловой игры «Зима Ближко: время для переговоров» Проведение коммуникационной игры «Свой путь» Разбор результатов игр</p>	<p>Понимание, как строить игровое решение под конкретную задачу. Примеры участия в современных игровых форматах. Выводы из разбора игр, в которых приняли участие</p>
<p align="center">День 3. 20 ноября 2019 г.</p> <p>Как проводить игру в процессе обучения?</p>	<p>Теория: Поведение преподавателя во время проведения обучающей игры. Пилотная проверка игровых решений, внесение изменений в игру</p> <p>Практикум: Проведение обучающей симуляции «Экспортёры» Разбор методического пособия по проведению обучающей симуляции</p>	<p>Формирование концепции игровых решений, которые смогут разработать участники для своих предметов по результатам обучения</p>
<p align="center">День 4. 21 ноября 2019 г.</p> <p>Как разработать и защитить свою идею? Как проводить игру в процессе обучения?</p>	<p>Практикум 1: Соревнование-хакатон команд разработчиков по созданию обучающих игр Цель: Создать и защитить рабочий прототип игры, которую можно использовать для повышения качества образовательного процесса</p>	<p>Навык разработки и презентации своего игрового решения в конкурентной среде</p>
<p align="center">День 5. 22 ноября 2019 г.</p> <p>Как проводить игру в процессе обучения?</p>	<p>Практикум 2: Допущенные проекты проходят пилотную апробацию в реальных условиях с привлечением групп студентов и/или коллег, проходящих обучение</p>	<p>Навык разработки образовательной игры и ее проведения в реальных условиях</p>

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

- Место проведения: г. Тюмень, ул. 8 марта 2, к1.
- Стоимость участия за 1 участника составляет 30 000 рублей, включая НДС. При направлении 3 и более участников от одной организации, стоимость участия составляет 25 000 рублей за одного человека. Внимание! В связи с высокой популярностью курса общее количество участников ограничено (не более 30 человек).
- В стоимость тренинга входит питание слушателей и раздаточные материалы.
- Заявки принимаются через заполнение электронной формы – [ссылка](#).¹
- Вопросы заключения договоров – Бусыгина Наталья, тел: +7 (3452) 59-77-14, электронная почта: n.v.busygina@utmn.ru
- Содержательные вопросы – Латышев Андрей, тел: +7 (3452) 59-77-14, электронная почта: a.s.latyshev@utmn.ru

¹ <http://bit.do/google-com-forms-d-e>

КРАТКОЕ РЕЗЮМЕ ВЕДУЩИХ ТРЕНИНГА

РОМАН КРЫЛОВ – разработчик игровых решений для бизнеса, управляющий партнер группы Dragon-Fox, ведущий тренер программы «Игровые методы в образовании».

- 19 лет в бизнес-консультировании, разработал первую бизнес-игру в 2000 году;
- в «портфеле» - более 40 авторских бизнес-игр, в числе которых «Зима Близко», «Пиратские Острова», «Система Управления Знаниями», «Экспортёры», «Интернет-маркетинг для бизнес-динозавров»;
- автор-разработчик самого масштабного игрового события в России – одновременно более 1000 участников бизнес-игры;
- Полуфиналист конкурса «Лидеры России»;
- Автор и ведущий первого в России онлайн-курса «Технология создания игр для бизнеса».

Некоторые клиенты:

- Сбербанк
- Росатом
- РЖД
- Леруа Мерлен
- Ростелеком
- Астразенека
- Бионорика
- Фольксваген Групп
- КазМунайГаз
- Тюменский государственный университет
- Томский политехнический университет
- Лаборатория Касперского
- Microsoft

ЮЛИЯ КУБАРЕВА – ассистент программы «Игровые методы в образовании».

- Управляющий партнер группы Dragon-Fox;
- разработчик игровых решений для бизнеса;
- эксперт по оценке персонала с помощью игр;
- разрабатывает игровые решения с 1998 года.

**НЕКОТОРЫЕ ОТЗЫВЫ УЧАСТНИКОВ ПРЕДЫДУЩЕГО ТРЕНИНГА
«ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ОБРАЗОВАНИИ»**

Благодаря этому курсу, я активно приступила к внедрению игровых симуляторов в учебный процесс. Тренинг помог «настроить» умение работать в команде, коммуникабельность, многозадачность, креативность.

Анна, старший преподаватель кафедры менеджмента, маркетинга и логистики

Этот курс абсолютно необходим каждому современному преподавателю высшей школы!

Анна, ассистент кафедры английской филологии и перевода

Планирую внедрить в учебный процесс игру, сценарий которой разработали на последнем занятии. Также заинтересовала игра, предложенная другой командой. После небольших изменений возможно проведу ее на занятии.

Наталья, доцент кафедры неорганической и физической химии

Я понял, как можно использовать игровые решения при проведении практических занятий со студентами. Тренинг на мой взгляд можно рекомендовать всем от преподавателей юридической направленности до управленцев и естественников.

Данил, ассистент кафедры спортивных дисциплин

Практически в каждый свой читаемый курс я могу теперь встроить игровые методы обучения. Также будет очень полезно проводить междисциплинарные игры в рамках институтов и университета в целом. Одну из таких игр мы с коллегами начали разрабатывать и намерены провести уже в этом учебном году. преподаватель сможет почерпнуть много полезного из этого курса. А также, было бы полезно проводить игры для всех работников университета. Это помогает сплотить коллектив, во время подобных тренингов могут зародиться устойчивые группы единомышленников, возникнуть идеи научных проектов.

Гузель, старший преподаватель кафедры мат. методов, информационных технологий и систем управления в экономике

Тренинг – отличный инструмент для того, чтобы научиться применению различных типов игр в учебном процессе, в частности при усвоении новых знаний, закреплении материала, для оценки уровня знаний студентов, а также для повышения степени вовлеченности студентов в учебный процесс, увеличения коммуникабельности. Данный курс должны пройти как можно больше из ППС, так как это даст возможность модифицировать традиционность взглядов на процесс обучения путем добавления новых технологий, подходов, методик для повышения качества образования.

Артем, доцент кафедры картографии и геоинформационных систем

Планирую внедрить игровые методики в свои курсы по истории, а также сделать коллективный проект (игру) с кафедрой новой истории и мировой политики по дипломатии для студентов направлений "Международные отношения" и "Зарубежное регионоведение".

Гульнара, профессор кафедры политологии

Результаты уже сегодня: Изученные технологии разработки игр позволили создать и провести несколько целевых игр. Была создана и проведена академическая игра "Конституция России" 11 мая 2019 г. Была применена игровая методичка "Жюри" для создания следующих проектов: "Процедура медиации в школе", "Процедура рассмотрения обращений граждан в школе", "Совет школы" - 10 мая, 15 мая 2019 г. Была модернизирована игра "Конкурс по конституционному правосудию Эквигас-2019" - 16 и 17 мая 2019 г. Запланирована игра брейн-ринг по теме "Конституция России" на 22 мая 2019 г. между двумя студенческими группами. Обучение облегчило процесс принятия решений по поводу значимых этапов игр: приглашение жюри, критерии оценки, определение победителя.

Результатом игр стало развитие компетенций, которые не всегда задействованы в формате семинарского занятия: работа в команде, лидерство, гибкость и быстрота мышления.

Елена, доцент кафедры конституционного права

В целом, обучение очень понравилось, было крайне полезно и моментально применимо в образовательном процессе. Кроме того, обучение создало задел для развития и создания новых форматов игр.

Иван, старший преподаватель кафедры информационной безопасности

Рекомендовала бы пройти курс каждому преподавателю, так как обучение очень обогащает инструментарий. Рекомендовала бы пройти курс также руководителям образовательных программ для формирования модели компенсаций выпускника игровыми методами.

Юлия, доцент кафедры прикладной механики

На мой взгляд данное обучение позволило совершенствовать у меня навыки работы в команде и расширило кругозор в части использования игровых технологий для решения различных профессиональных задач. Кроме того, тренинг способствовал развитию навыка разработки игр, а также личных качеств: инициативность, лидерство, вовлеченность.

Андрей, ассистент кафедры отечественной истории