

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА И ГОСУДАРСТВЕННОЙ
СЛУЖБЫ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»

Институт «Высшая школа государственного управления»
Центр «Цифровая школа госуправления»

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор Института ВШГУ РАНХиГС
О.И. Кондратенко
«14» августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
повышения квалификации

«Интеграция симуляционных технологий в образовательный процесс»

(наименование программы)

Москва, 2025

Разработчик:

И.М. Лапшин,
директор программы Центра «Цифровая школа госуправления»
Института ВШГУ РАНХиГС

Руководитель программы:

И.М. Лапшин,
директор программы Центра «Цифровая школа госуправления»
Института ВШГУ РАНХиГС

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации рассмотрена и рекомендована к утверждению и реализации на заседании Ученого совета Института ВШГУ от «14» августа 2025 г., протокол № 09.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика программы	4
1.1. Цель и задачи реализации программы	4
1.2. Нормативная правовая база.....	4
1.3. Планируемые результаты обучения	6
1.4. Категория слушателей	7
1.5. Формы обучения и сроки освоения	7
1.6. Период обучения и режим занятий	7
1.7. Документ о квалификации	7
2. Содержание программы	8
2.1. Календарный учебный график.....	8
2.2. Учебный план	9
2.3. Содержание программы по дисциплинам и темам	10
3. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	11
3.1. Кадровое обеспечение	11
3.2. Материально-техническое и программное обеспечение реализации программы	13
3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы	13
4. Оценка качества освоения программы	17
4.1. Фонд оценочных средств для проведения тестирований в рамках самостоятельной работы.....	17
4.2. Характеристика результатов освоения программы	19

1. Общая характеристика программы

1.1. Цель и задачи реализации программы

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации *«Интеграция симуляционных технологий в образовательный процесс»* разработана в целях достижения результата «Проведено комплексное обучение лиц, замещающих должности в органах публичной власти, педагогических работников, учебно-вспомогательного персонала высших учебных заведений и работников подведомственных учреждений органов публичной власти на базе федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» комплекса процессных мероприятий «Подготовка кадров» государственной программы Российской Федерации № 15 «Экономическое развитие и инновационная экономика» (утв. Постановлением Правительства Российской Федерации от 15.04.2014 г. № 316), а также исполнения раздела 8 «Реализация дополнительных профессиональных программ повышения квалификации» государственного задания федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» (РАНХиГС) на 2024 год и на плановый период 2025 и 2026 годов, утвержденного заместителем Председателя Правительства Российской Федерации Д. Чернышенко 28.12.2023 г. № 21874-П8-ДЧ и в целях реализации Программы социально экономического развития Донецкой Народной Республики, Луганской Народной Республики, Запорожской области и Херсонской области, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 21 апреля 2023 года. № 1019-р.

Целью реализации программы является формирование комплекса компетенций, необходимых для внедрения и эффективного использования «Симулятора создания и управления университетским кампусом» и «Симулятора города», умения проводить модерационные сессии для знакомства с работой и возможностями симуляторов.

Задачи реализации программы:

- дать слушателям представление о роли геймификации в образовательном процессе, а также о технических и образовательных возможностях «Симулятора создания и управления университетским кампусом» и «Симулятора города»;
- научить модерировать симуляционные учебные сессии с учетом групповой динамики и вовлечения слушателей в процесс обучения;
- сформировать умение применять обозначенные симуляторы в учебной деятельности;
- обучить методам и приемам модерации;
- развить управления групповой динамикой в процессе симуляционных сессий;
- обеспечить понимание архитектуры и механики работы симуляторов.

1.2. Нормативная правовая база

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 23.05.2025) «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Минобрнауки России от 24.03.2025 № 266 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» (зарегистрировано в Минюсте России 22.04.2025 № 81928, начало действия документа - 01.09.2025).

3. Приказ Минобрнауки России от 12.09.2013 № 1061 (ред. от 13.12.2021) «Об утверждении перечней специальностей и направлений подготовки высшего образования» (зарегистрировано в Минюсте России 14.10.2013 № 30163).

4. Приказ РАНХиГС № 02–461 от 19.04.2019 «Об утверждении локальных нормативных актов РАНХиГС по дополнительному профессиональному образованию».

5. Приказ РАНХиГС от 13 августа 2021 г. № 02-835 «Об утверждении Положения о порядке разработки и утверждения в РАНХиГС дополнительных профессиональных программ - программ профессиональной переподготовки, программ повышения квалификации».

6. Приказ РАНХиГС от 09 декабря 2024 года № 02-2499 «О внесении изменений в Порядок разработки и утверждения в РАНХиГС дополнительных профессиональных программ- программ повышения квалификации, программ профессиональной переподготовки, утвержденный приказом от 13 августа 2021 года №02-835».

7. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 13 июля 2023 г. № 586н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по информационным системам» (зарегистрировано в Минюсте РФ 16 августа 2023г., рег. № 74817).

8. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 12 августа 2020 г. № 970 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 38.03.02 Менеджмент».

9. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

10. Приказ РАНХиГС № 01–6230 от 22.09.2017 «Об утверждении Положения о применении в Академии электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

11. Методические рекомендации-разъяснения по разработке дополнительных профессиональных программ на основе профессиональных стандартов (утв. Минобрнауки России 22.04.2015 № ВК-1032/06).

12. Методические рекомендации по использованию электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных профессиональных образовательных программ Министерства образования и науки Российской Федерации от 10.04.2014 № 06-381.

13. Нормативные документы, определяющие требования к выпускнику программы:

– «Трудовой кодекс Российской Федерации» от 30.12.2001 № 197-ФЗ (с изм. от 07.04.2025).

– ОК 010-2014 (МСКЗ-08). Общероссийский классификатор занятий» (принят и введен в действие приказом Росстандарта от 12.12.2014 № 2020-ст) (ред. от 18.02.2021).

– «ЕКС - Единый классификационный справочник должностей руководителей, специалистов и других служащих, установленный постановлением Правительства РФ от 31.10.2002 № 787.

1.3. Планируемые результаты обучения

Таблица 1.3.1

Планируемые результаты обучения

Виды деятельности	Общепрофессиональные, профессионально-специализированные компетенции или трудовые функции (ОПК, ПСК, (формируются и (или) совершенствуются)	Знания	Умения	Практический опыт
ВД 1. Педагогическая	ОПК-5 ¹ . Способен использовать при решении профессиональных задач современные информационные технологии и программные средства, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ	<i>Знать:</i> – современные подходы к геймификации в образовании; – технические и дидактические возможности «Симулятора создания и управления университетским кампусом» и «Симулятора города»; – роль симуляционных технологий и их преимущества для образовательного процесса; – основы архитектуры и принципы работы симуляторов; – основные этапы и механики проведения модерационных сессий	<i>Уметь:</i> – применять симуляторы в учебной и профессиональной деятельности для решения практических задач; – планировать и организовывать симуляционные учебные сессии с учётом состава группы и цели обучения; – модерировать обучение с использованием симуляторов, эффективно вовлекать участников в процесс обучения; – использовать различные методы и приёмы модерации для создания продуктивной образовательной среды; – анализировать результаты сессий, выявлять и обсуждать успешные практики и возможные затруднения.	<i>Владеть навыками:</i> – навыки работы с интерфейсом, настройкой и управлением симуляторами кампуса и города; – умение интегрировать симуляционные технологии в традиционный образовательный процесс; – модерирование групповой работы, управление динамикой и коммуникацией в учебной группе; – способность проводить интерактивные тренинги и деловые игры с использованием симуляторов; – использование технических инструментов для анализа и оценки учебной эффективности симуляции; – оперативное решение возникающих технических и организационных вопросов при работе с симуляторами.
ВД 2. Выполнение работ по созданию (модификации) и	ПСК-1 ² . Обучение пользователей ИС по методикам и типовым программам обучения	<i>Знать:</i> предметную область автоматизации; основные принципы	<i>Уметь:</i> проводить презентации заинтересованным	<i>Владеть навыками:</i> организации обучения пользователей ИС по

¹ Приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 12 августа 2020 г. № 970 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 38.03.02 Менеджмент».

² Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 13 июля 2023 г. № 586н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по информационным системам» (трудовая функция В/15.5).

сопровождению ИС, автоматизирующие задачи организационного управления и бизнес-процессы	пользователей, рекомендованным производителем ИС, в рамках выполнения работ по созданию (модификации) и сопровождению ИС	обучения; методики и типовые программы обучения пользователей, рекомендованные производителем ИС; основы системного администрирования; основы современных операционных систем; устройство и функционирование современных ИС; программные средства и платформы инфраструктуры информационных технологий организаций; современные подходы и стандарты автоматизации организации; отраслевая нормативно-техническая документация	сторонам в рамках выполнения работ по созданию (модификации) и сопровождению ИС	методикам и типовым программам обучения пользователей, рекомендованным производителем ИС, в рамках выполнения работ по созданию (модификации) и сопровождению ИС; проведение обучения пользователей ИС по методикам и типовым программам, рекомендованным производителем ИС, в рамках выполнения работ по созданию (модификации) и сопровождению ИС
---	--	---	---	---

1.4. Категория слушателей

К освоению программы допускается профессорско-преподавательский состав вузов Донецкой Народной Республики, Луганской Народной Республики, Запорожской и Херсонской областей.

Требования к поступающим: высшее образование (бакалавриат, магистратура, специалитет).

1.5. Формы обучения и сроки освоения

Форма обучения - очная с применением электронного обучения (ЭО).

Общая трудоемкость программы составляет 24 академических часа, из них 20 академических часа контактной работы со слушателем, в том числе - 2 академических часа итоговой аттестации; 4 академических часов самостоятельная работа с применением ЭО.

1.6. Период обучения и режим занятий

Период обучения составляет: 2 недели 4 дня.

Режим занятий: до 8 академических часов в день.

Предельная максимальная численность лекционной группы – 100 человек, практической (семинарской) группы – 100 человек.

1.7. Документ о квалификации

Удостоверение о повышении квалификации федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации».

2. Содержание программы

2.1. Календарный учебный график

Таблица 2.1.1

Календарный учебный график

Период обучения – 2 недели 4 дня	
1 неделя	1 неделя 4 дня
СР ЭО	УЗ / ИА ЭО

Календарный учебный график заполняется с помощью условных обозначений:

УЗ – учебные занятия

СР ЭО – самостоятельная работа с применением электронного обучения.

ИА ЭО – итоговая аттестация с применением электронного обучения.

2.2. Учебный план

Таблица 2.2.1

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
по дополнительной профессиональной программе повышения
«Интеграция симуляционных технологий в образовательный процесс»

№ п/п	Наименование темы	Общая трудоемкость, час.	Контактная работа, час.					Самостоятельная работа, час	Контактная работа (с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения), час.					Самостоятельная работа, час	Итоговая аттестация (вид /час.)	Код компетенции
			Всего	В том числе					Всего	В том числе						
				Лекции / в интерактивной форме	Лабораторные занятия (практикум) /в интерактивной форме	Практические (семинарские) занятия /в интерактивной форме	Контактная самостоятельная работа, час			Лекции/ в интерактивной форме	Лабораторные занятия (практикум) /в интерактивной форме	Практические (семинарские) занятия /в интерактивной форме	Контактная самостоятельная работа, час			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1.	Геймификация в образовательном процессе	2	2	2												ОПК-5 ПСК-1
2.	Модерация игровой симуляционной сессии	4	4	2		2										ОПК-5 ПСК-1
3.	Симулятор создания и управления университетским кампусом: погружение в симуляцию кампуса	8	6	2		4								2		ОПК-5 ПСК-1
4.	Симулятор города: симуляция управления и планирования	8	6	2		4								2		ОПК-5 ПСК-1
	Итого:	22	18	8		10								4		
	Итоговая аттестация:	2													2/3³	
	Всего:	24	18	8		10								4	2	

³ Итоговая аттестация проводится в виде зачета с применением электронного обучения.

2.3. Содержание программы по дисциплинам и темам

Таблица 2.3.1

Содержание программы по темам

Наименование темы	Содержание темы
Тема 1. Геймификация в образовательном процессе	Геймификация как инструмент современных образовательных технологий. Определение геймификации, ее ключевые элементы и отличие от игрового обучения. Интеграция геймификации в учебный процесс. Основы мотивации в контексте геймификации, влияние на вовлеченность студентов и примеры успешных практик. Симуляторы как элементы геймификации в образовании. Значение симуляции в образовательном процессе.
Тема 2. Модерация игровой симуляционной сессии.	Цели и задачи симуляционной сессии. Значение модерации в игровом процессе. Структура симуляционной сессии. Обязанности модератора: фасилитация, поддержка, оценка. Навыки, необходимые для успешной модерации (коммуникация, управление конфликтами). Этапы и специфика процесса модерации. Создание безопасной и поддерживающей атмосферы. Методы вовлечения участников в игровой образовательный процесс в ходе симуляционной сессии. Как перенести опыт игровой симуляции в реальную практику.
Тема 3. Симулятор создания и управления университетским кампусом: погружение в симуляцию кампуса	Знакомство с функционалом программы для ЭВМ «Симулятор создания и управления университетским кампусом». Архитектура и механики симулятора. Интерфейс пользователя: навигация и основные элементы. Инструменты для проектирования кампуса. Механизмы управления кампусом. Этапы работы с симулятором: подготовка, создание кампуса, управление процессами, оценка эффективности.
Тема 4. Симулятор города: симуляция управления и планирования	Общая архитектура программы для ЭВМ «Симулятор города». Механики симуляции: элементы симуляции, управление событиями, логика принятия решений. Особенности применения симулятора в учебном процессе. Игровые сценарии, специфика интерфейса и логика управления городом. Этапы работы с симулятором: подготовка, создание кампуса, управление процессами, оценка эффективности.

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

3.1. Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается научно-педагогическими кадрами Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, специальную подготовку по использованию ДОТ в учебном процессе, систематически занимающимися научной и (или) научно-методической деятельностью, а также владеющие навыками интерактивной работы. Условием допуска к участию в Программе является наличие у преподавателя методических разработок, а также владение активными формами и методами обучения.

Все преподаватели имеют ученую степень или опыт деятельности в соответствующей профессиональной области.

Руководство Программы вместе с преподавателями поддерживают высокий квалификационный уровень ППС за счет регулярного повышения квалификации преподавателей, содействие в их участии в конференциях и методических семинарах, обеспечивает привлечение ППС для работы в органах власти в качестве экспертов (при разработке региональных программ и проектов, в кадровых комиссиях).

Таблица 3.1

Сведения о профессорско-преподавательском составе и ведущих специалистах

ФИО	Специальность, присвоенная квалификация по диплому	Дополнительная квалификация	Место работы, должность Основное/дополнительное место работы	Ученая степень, ученое (почетное) звание	Стаж работы в области профессиональной деятельности или дополнительная квалификация	Стаж научно-педагогической работы		Наименование преподаваемой темы
						Всего	В том числе по преподаваемой дисциплине (модулю)	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Абдрахманов Руслан Ринатович	Психолог по специальности «Психология»	Управление человеческими ресурсами	Директор управления обучения и адаптации компании Капитал Лайф – страхование жизни	-	23			Тема 4. Симулятор города: симуляция управления и планирования
Жовнир Максим Григорьевич	38.03.01 Экономика Бакалавр	Анализ данных на Python и базы данных (SQL)	Начальник Отдела разработки ИТ систем Центра «Цифровая школа госуправления» Дирекции методологии и технологий обучения Института «Высшая школа	б/с, б/з	3	0	0	Тема 3. Симулятор создания и управления университетским кампусом: погружение в симуляцию кампуса

			государственного управления»					Тема 4. Симулятор города: симуляция управления и планирования
Лапшин Иван Михайлович	Исследователь. Преподаватель	2015, РАНХиГС при Президенте РФ, менеджмент 2017, РАНХиГС при Президенте РФ, проектное управление 2017 International Masters Programme, IPM, the Degree of Master of science in Project Management, 2023, Центр информационных технологий и безопасности информационных систем, переподготовка, Информационная безопасность.	Директор программ Центра подготовки руководителей и команд цифровой трансформации ВШГУ РАНХиГС Основное место работы – штатный сотрудник Оплата – почасовая оплата труда		10 лет	5 лет	1 год	Тема 2. Модерация игровой симуляционной сессии. Тема 4. Симулятор города: симуляция управления и планирования
Мрикаев Дзантемир Маратович	бакалавр по направлению "Экономика" магистр по направлению "Экономика"	-	Начальник отдела/Отдел сопровождения онлайн-обучения/Центр «Цифровая школа госуправления»/Дирекция методологии и технологий образования/Институт ВШГУ	-	8 лет	-	-	Тема 3. Симулятор создания и управления университетским кампусом: погружение в симуляцию кампуса
Чаленко Артем Анатольевич	Менеджмент организации	Проектное управление, Маркетинг, ИИ, IT интеграция	CEO Lustique AI, Эксперт по ИИ ВШГУ РАНХиГС	-	11 лет	3 года	2 года	Тема 1. Геймификация в образовательном процессе

3.2. Материально-техническое и программное обеспечение реализации программы

При реализации программы с применением ЭО слушатель должен иметь возможность использовать компьютер или ноутбук, оборудованный камерой и микрофоном. На компьютере должна быть возможность посещения веб-страниц. Для целей информирования и сопровождения слушателей в процессе обучения используется общедоступный бесплатный мессенджер Telegram.

Самостоятельная работа слушателей и итоговая аттестация с применением ЭО проводятся в Системе дистанционного обучения центра подготовки руководителей и команд цифровой трансформации Института ВШГУ (СДО) <https://new.portal.gosedu.ru>.

Слушатели получают методическую поддержку в процессе обучения и по завершении обучения, в т. ч. имеют возможность получать консультации по электронной почте и в личном кабинете.

3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

3.3.1. Методические рекомендации для подготовки к самостоятельной работе и практическим занятиям

Практические занятия по Теме 3 реализуются с применением ПО «Симулятор создания и управления университетским кампусом», обеспечивающего имитационное моделирование бизнес-процессов и задач управленческого состава региональных штабов по созданию и оперативному управлению инновационной образовательной средой (кампусом). Программа направлена, в частности, на развитие компетенций в области эффективного управления инновационной образовательной средой у управленческих кадров, к полномочиям которых относится реализация федерального проекта «Создание сети современных кампусов», и управленческого состава, осуществляющего его реализацию на региональном уровне.

Практические занятия по Теме 4 будут реализованы в рамках игровой сессии с применением ПО «Симулятор города», который имитирует бизнес-задачи муниципальной управленческой команды. Симулятор направлен на развитие коммуникационных и управленческих компетенций.

3.3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативно-правовые документы:

1. «Конституция Российской Федерации» (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020).
2. «Трудовой кодекс Российской Федерации» от 30.12.2001 № 197-ФЗ (с изм. от 07.04.2025).
3. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 23.05.2025) «Об образовании в Российской Федерации».
4. «Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях» от 30.12.2001 № 195-ФЗ (ред. от 07.07.2025) (с изм. и доп., вступ. в силу с 18.07.2025).
5. Приказ Минобрнауки России от 24.03.2025 № 266 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» (зарегистрировано в Минюсте России 22.04.2025 № 81928, начало действия документа - 01.09.2025).
6. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

7. Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ (ред. от 24.06.2025) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».
7. Федеральный закон от 27.07.2006 N 152-ФЗ (ред. от 28.02.2025) «О персональных данных».
8. Федеральный закон от 06.04.2011 № 63-ФЗ (ред. от 28.12.2024) «Об электронной подписи».
9. Указ Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

Основная литература:

1. Рабчевский, А. Н. Синтетические данные и развитие нейросетевых технологий: учебник для вузов / А. Н. Рабчевский. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 187 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17716-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/viewer/sinteticheskie-dannye-i-razvitie-neyrosetevyih-tehnologiy-568661#page/1>.
2. Таратухина, Ю. В. Педагогика высшей школы в современном мире: учебник и практикум для вузов / Ю. В. Таратухина, З. К. Авдеева. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 217 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13724-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/viewer/pedagogika-vysshey-shkoly-v-sovremennom-mire-567520#page/1>.
3. Каплан, А.М., Хаенлейн, М. Геймификация: что это и почему это важно // Harvard Business Review. 2014. № 92 (6). С. 70–76.
4. Декорси, Дж. Геймификация в образовании: теория и практика. М.: Питер, 2018. 320 с.
5. Робсон, К., Плэтт, Дж., Харрис, П. и др. Геймификация в образовании: исследование и применение // Journal of Educational Technology & Society. 2015. Т. 18, № 3.
6. Хамари, Дж., Ким, Т. Геймификация: определение, элементы и исследование // Computers in Human Behavior. 2017. Т. 71. С. 1–15.
7. Коттон, К. Основы мотивации в геймификации // Educational Psychology Review. 2016. Т. 28, № 3. С. 475–491.
8. Зубков, И.В. Геймификация как инструмент повышения мотивации студентов // Вестник МГУ. Серия 14. Психология. 2019. № 4. С. 45–52.
9. Браун, Э., Кроуфорд, К. Игровое обучение и геймификация: сходства и различия // International Journal of Game-Based Learning. 2015. Т. 5, № 2. С. 1–10.
10. Каплан, А.М. Интеграция геймификации в учебный процесс: методические рекомендации. СПб.: Питер, 2020. 256 с.
11. Ли, Дж., Ким, С. Влияние геймификации на вовлеченность студентов в высшем образовании // Computers & Education. 2018. Т. 127. С. 233–245.
12. Шмидт, П. Примеры успешных практик геймификации в образовании // Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 2017. Т. 26, № 3. С. 215–230.
13. Смит, А. Симуляторы как элементы геймификации в образовании // Simulation & Gaming. 2016. Т. 47, № 1. С. 3–19.
14. Иванова, Н.С. Значение симуляций в образовательном процессе // Вестник педагогики. 2020. № 2. С. 34–42.
15. Браун, Д. Использование симуляционных технологий в обучении // Educational Technology Research and Development. 2018. Т. 66, № 4. С. 885–902.
16. Петров, С.А. Цели и задачи симуляционной сессии в профессиональном образовании // Педагогика. 2021. № 5. С. 58–65.
17. Кузнецова, Е.В. Значение модерации в игровом образовательном процессе // Вопросы психологии. 2019. № 6. С. 77–85.
18. Федоров, М.И. Структура симуляционной сессии: теория и практика // Современное образование. 2022. № 1. С. 12–20.

Дополнительная литература:

1. Ларин, А.В. Обязанности модератора в симуляционной сессии // Управление образованием. 2020. № 3. С. 40–47.
2. Гусев, П.Н. Навыки успешной модерации: коммуникация и управление конфликтами // Психология и образование. 2018. № 4. С. 55–63.
3. Иванов, В.Д. Этапы и специфика процесса модерации в образовательных играх // Вестник науки и образования. 2021. № 7. С. 29–36.
4. Ковалев, Н.С. Создание безопасной и поддерживающей атмосферы в симуляционных сессиях // Педагогические технологии. 2019. № 8. С. 23–30.
5. Смирнова, Т.А. Методы вовлечения участников в игровой образовательный процесс // Образование и наука. 2020. № 10. С. 102–110.
6. Волков, И.М. Перенос опыта игровой симуляции в реальную практику // Профессиональное образование. 2021. № 4. С. 66–74.

Интернет-ресурсы:

1. Мельникова, Е.В. Геймификация как инструмент современных образовательных технологий // Педагогическое образование в России. 2019. URL: <https://pededu.ru/article/2019/06/gamification> (дата обращения: 15.06.2024).
2. Кузнецова, И.А. Определение геймификации и её ключевые элементы // Вестник образования. 2020. URL: <https://vestnik.edu.ru/article/2020/09/opredelenie-gamifikatsii> (дата обращения: 15.06.2024).
3. Иванов, С.П. Отличие геймификации от игрового обучения // Современное образование. 2018. URL: <https://sovobr.ru/article/2018/12/otlichie-gamifikatsii> (дата обращения: 15.06.2024).
4. Петрова, Н.В. Интеграция геймификации в учебный процесс // Образовательные технологии. 2021. URL: <https://edtech.ru/article/integratsiya-gamifikatsii> (дата обращения: 15.06.2024).
5. Смирнов, А.И. Основы мотивации в контексте геймификации // Психология и педагогика. 2019. URL: <https://psyedu.ru/article/2019/07/osnovy-motivatsii> (дата обращения: 15.06.2024).
6. Волкова, М.С. Влияние геймификации на вовлеченность студентов // Вестник высшей школы. 2020. URL: <https://vuzvestnik.ru/article/2020/11/vliyanie-gamifikatsii> (дата обращения: 15.06.2024).
7. Лебедев, Д.В. Примеры успешных практик геймификации в образовании // Образовательная практика. 2018. URL: <https://edupractice.ru/article/2018/10/primery-gamifikatsii> (дата обращения: 15.06.2024).
8. Николаева, Е.Н. Симуляторы как элементы геймификации в образовании // Технологии обучения. 2021. URL: <https://teachtech.ru/article/simulyatory-v-obrazovanii> (дата обращения: 15.06.2024).
9. Федорова, Т.А. Значение симуляции в образовательном процессе // Современная педагогика. 2019. URL: <https://modped.ru/article/2019/05/znachenie-simulyatsii> (дата обращения: 15.06.2024).
10. Сидоров, В.К. Цели и задачи симуляционной сессии // Педагогический журнал. 2020. URL: <https://pedjournal.ru/article/2020/03/tseli-sessii> (дата обращения: 15.06.2024).
11. Григорьев, А.Н. Значение модерации в игровом процессе // Образовательные исследования. 2019. URL: <https://edu-research.ru/article/2019/08/znachenie-moderatsii> (дата обращения: 15.06.2024).
12. Крылова, Л.В. Структура симуляционной сессии // Вестник педагогики. 2021. URL: <https://vestnik-pedagogiki.ru/article/2021/02/struktura-sessii> (дата обращения: 15.06.2024).
13. Орлов, П.С. Обязанности модератора: фасилитация, поддержка, оценка //

Педагогические технологии. 2020. URL: <https://pedtech.ru/article/2020/10/obyazannosti-moderatora> (дата обращения: 15.06.2024).

14. Захарова, И.М. Навыки успешной модерации: коммуникация и управление конфликтами // Психология и образование. 2019. URL: <https://psyedu.ru/article/2019/11/navyki-moderatsii> (дата обращения: 15.06.2024).

15. Беляев, С.В. Этапы и специфика процесса модерации // Современные методы обучения. 2021. URL: <https://modernedu.ru/article/2021/05/etapy-moderatsii> (дата обращения: 15.06.2024).

16. Козлова, Н.А. Создание безопасной и поддерживающей атмосферы в симуляционных сессиях // Вестник образования. 2020. URL: <https://vestnik.edu.ru/article/2020/12/bezopasnaya-atmosfera> (дата обращения: 15.06.2024).

17. Мартынова, Е.П. Методы вовлечения участников в игровой образовательный процесс // Образовательные технологии. 2019. URL: <https://edtech.ru/article/2019/06/vovlechenie-uchastnikov> (дата обращения: 15.06.2024).

18. Романов, В.И. Перенос опыта игровой симуляции в реальную практику // Педагогика и практика. 2021. URL: <https://pedpraktika.ru/article/2021/07/perenos-opyta> (дата обращения: 15.06.2024).

19. Центр развития образования. Геймификация в образовании: обзор и рекомендации // Образование сегодня. 2020. URL: <https://edu-center.ru/article/gamifikatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения: 15.06.2024).

20. Российская электронная школа. Геймификация и игровые технологии // URL: <https://resh.edu.ru/gamification> (дата обращения: 15.06.2024).

21. Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». Геймификация в образовании // URL: <https://www.hse.ru/edu/gamification> (дата обращения: 15.06.2024).

22. Фонд «Талант и успех». Геймификация в образовательных проектах // URL: <https://talantuspeh.ru/gamification> (дата обращения: 15.06.2024).

23. Образовательный портал «Педсовет». Модерация в образовательных играх // URL: <https://pedsovet.org/moderatsiya-v-igrah> (дата обращения: 15.06.2024).

24. Школа педагогического мастерства. Фасилитация и модерация // URL: <https://pedmaster.ru/facilitation> (дата обращения: 15.06.2024).

25. Российская академия образования. Симуляционные технологии в образовании // URL: <https://rae.ru/simulation-education> (дата обращения: 15.06.2024).

26. Всероссийский институт повышения квалификации. Игровые технологии и модерация // URL: <https://vipk.ru/igrovye-tehnologii> (дата обращения: 15.06.2024).

27. Портал «Педагогический опыт». Опыт проведения симуляционных сессий // URL: <https://pedopit.ru/simulation-session> (дата обращения: 15.06.2024).

28. Журнал «Современная школа». Геймификация и мотивация учащихся // URL: <https://modernschool.ru/article/gamification-motivation> (дата обращения: 15.06.2024).

29. Портал «Образование и карьера». Вовлеченность учащихся через игровые технологии // URL: <https://edu-career.ru/article/vovlechenie-igry> (дата обращения: 15.06.2024).

30. Блог «Педагогика и технологии». Перенос опыта игровых симуляций в практику // URL: <https://pedtechblog.ru/transfer-simulation> (дата обращения: 15.06.2024).

Справочные системы:

1. <http://nlr.ru/> - Российская национальная библиотека.
2. <https://rusneb.ru/> - Национальная электронная библиотека.
3. <https://www.rsl.ru/> - Российская государственная библиотека.
4. <https://www.rambler.ru/> - Поисковая система.
5. <https://yandex.ru/> - Поисковая система.

6. <http://www.consultant.ru/> - Консультант плюс.
7. <https://www.garant.ru/> - Гарант.

4. Оценка качества освоения программы

4.1. Формы и объем итоговой аттестации

Итоговая аттестация проводится в виде зачета в форме тестирования (с применением ЭО).

Итоговая аттестация является обязательной для слушателей, завершающих обучение по программе.

Оценка качества освоения программы проводится в отношении соответствия результатов освоения программы заявленным целям и планируемым результатам обучения.

Слушатели, успешно прошедшие итоговую аттестацию, получают соответствующие документы о повышении квалификации, форму которых образовательная организация устанавливает самостоятельно: удостоверение о повышении квалификации.

Слушатели, не прошедшие итоговую аттестацию или получившие на итоговой аттестации неудовлетворительные результаты, вправе пройти повторно итоговую аттестацию в сроки, определяемые образовательной организацией.

Слушателям, не прошедшим итоговую аттестацию по уважительной причине (по медицинским показаниям или в других исключительных случаях, документально подтвержденных), должна быть предоставлена возможность пройти итоговую аттестацию без отчисления из организации, в соответствии с медицинским заключением или другим документом, предъявленным слушателем, или с восстановлением на дату проведения итоговой аттестации.

Слушателям, не прошедшим итоговую аттестацию или получившим на итоговой аттестации неудовлетворительные результаты, выдается справка об обучении или о периоде обучения по образцу, самостоятельно установленному образовательной организацией.

Итоговая аттестация слушателей осуществляется аттестационной комиссией, созданной образовательной организацией в соответствии с локальными нормативными актами организации из числа сотрудников РАНХиГС и других организаций.

Примеры тестовых вопросов для проведения итоговой аттестации слушателя:

1. Определите последовательность действий, которые необходимо выполнить лидеру на первом ходе, начиная с самого первого в рамках игры в симулятор:

- *Ознакомиться с легендой кампуса*
- *Заполнить паспорт*
- *Пройти тестирование*

2. В рамках игры в симулятор, для достижения цели необходимо выполнить все задачи, указанные в паспорте.

- *Верно*
- *Неверно*
- *Необязательно, за выполнение всех задач к результату игры прибавятся дополнительные очки*

3. В рамках игры в симулятор, какие источники дохода может использовать кампус? (выберите 2 правильных варианта ответа)

- *Сдача в аренду площадей*
- *Сдача мест для проживания в гостинице*

- Доходы от результатов интеллектуальной деятельности
- Доходы от грантов и субсидий

4. В рамках игры в «Симулятор создания и управления университетским кампусом», необходимо ли оказывать содействие лидеру в процессе принятия решения?

- Нет, лидер самостоятельно принимает решение
- Да, решения принимаются коллективно

5. Можно ли выиграть в симуляторе, не заключая сделки с внешними партнерами?

- Да
- Нет

6. Для чего существует легенда в симуляторе?

- Для визуального оформления
- Для формирования стратегия развития кампуса
- Для прохождения тестирования

7. В рамках игры в симулятор, какие из перечисленных проектов являются взаимоисключающими? (выберите 2 правильных варианта ответа)?

- Заложить бюджет на повышенную стипендию обучающимся 1 курса - победителям заключительного этапа всероссийской олимпиады школьников в размере 15 000 руб./мес.
- Организовать программу адаптации обучающихся-иностранцев граждан, поступивших на программы, частично реализуемую на иностранном языке
- Организовать программу адаптации обучающихся-иностранцев граждан, поступивших на программы, полностью реализуемую на иностранном языке
- Заложить бюджет на повышенную стипендию обучающимся 1 курса - победителям заключительного этапа всероссийской олимпиады школьников в размере 20 000 руб./мес.

8. Сколько всего социально-экономических эффектов существует согласно "Стандарту Кампусов" от 28.02.2024 г.?:

- 56
- 45
- 37

9. Чем занимаются группы решения кейсов и рисков в «Симуляторе города»?

Группы:

- Кейсы
- Риски

Влияние решений:

- решения влияют на показатели города, которые через интегральный показатель “индекс качества жизни” позволяет набирать ИП
- правильные решения позволяют частично или полностью избежать потерь ИП

10. Могут ли несколько городов выбрать одну специализацию в регионе в рамках «Симулятора города»?

- Да
- Нет

Критерии оценки слушателя на итоговой аттестации

Оценка	Требования к знаниям
<i>зачтено</i>	Выставляется слушателю, если он правильно выполнил не менее 50% заданий
<i>не зачтено</i>	Выставляется слушателю, если он правильно выполнил менее 50% заданий

4.2. Характеристика результатов освоения программы

В результате освоения программы у слушателя сформированы следующие компетенции:

Таблица 4.2.1

Характеристика результатов освоения программы

Компетенция	Индикаторы
ОПК-5. Способен использовать при решении профессиональных задач современные информационные технологии и программные средства, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ	<ul style="list-style-type: none"> – способен работать с интерфейсом, настройкой и управлением симуляторами кампуса и города; – способен интегрировать симуляционные технологии в традиционный образовательный процесс; – способен осуществлять модерирование групповой работы, управлять динамикой и коммуникацией в учебной группе; – способен проводить интерактивные тренинги и деловые игры с использованием симуляторов.
ПСК-1. Обучение пользователей ИС по методикам и типовым программам обучения пользователей, рекомендованным производителем ИС, в рамках выполнения работ по созданию (модификации) и сопровождению ИС	<ul style="list-style-type: none"> - способен организовать обучение пользователей ИС по методикам и типовым программам обучения пользователей, рекомендованным производителем ИС, в рамках выполнения работ по созданию (модификации) и сопровождению ИС; - способен проводить обучение пользователей ИС по методикам и типовым программам, рекомендованным производителем ИС, в рамках выполнения работ по созданию (модификации) и сопровождению ИС