

**ПРОГРАММА
НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКОГО СЕМИНАРА
«ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ И ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ
В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ»**

Дата проведения: 28 мая 2025 года

Время проведения: 10.00 – 12.00

Формат проведения: онлайн, в формате ВКС по ссылке:
https://sferum.ru/?call_link=pdIp4YUp5F-XZsCrXxNg7hSu_dti4GmrExP9fLldCZ8

Участники семинара: представители исполнительных органов государственной власти субъектов Российской Федерации, осуществляющих управление в сфере образования, муниципальных органов управления образованием, образовательных организаций (общеобразовательных организаций, профессиональных образовательных организаций, образовательных организаций высшего образования, организаций дополнительного образования, организаций дополнительного профессионального образования)

Регламент выступлений:

Мультимедийная презентация доклада – до 20 минут

Ответы на вопросы - 5-10 минут

Модератор семинара: Гордашникова О. Ю., главный научный сотрудник отдела организации научной деятельности ФГАНУ «ФИЦТО», доктор экономических наук, профессор.

ЦЕЛЬ СЕМИНАРА:

Распространение опыта и результатов научных исследований ФГАНУ «ФИЦТО», проведенных в 2024 году по направлениям:

- а) Подходы к проектированию игровых механик, как инструмента повышения мотивации детей при реализации образовательной и социальной деятельности
- б) Разработка методики проведения практических занятий по дисциплинам технического направления для обучающихся при реализации программ дополнительного образования с применением дистанционных образовательных технологий.

НАПРАВЛЕННОСТЬ СЕМИНАРА: актуальные вопросы проектирования игровых механик в педагогической практике основного общего образования для достижения образовательных целей, обсуждение возможностей использования игровых механик на базе компьютерных ролевых игр в образовательной практике обучающихся; подходы к реализации дополнительной общеобразовательной программы по направлению «Информационная безопасность и сетевые технологии» с применением дистанционных образовательных технологий.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ:

1. Проектирование игровых механик в педагогической практике основного общего образования для достижения образовательных целей (д.э.н. Федорчук Ю.М.)
2. Использование игровых механик на базе компьютерных ролевых игр в образовательной практике (д.э.н. Гордашникова О.Ю.)
3. Использование игровых механик для самореализации и развития талантов детей (Терещенко И.А., Лукиенко Е.В., Колесникова В.Е.)
4. Реализация дополнительной общеобразовательной программы по направлению «Информационная безопасность и сетевые технологии» с применением дистанционных образовательных технологий (к.ф.-м.н. Галяев В.С.)
5. Реализация дополнительной образовательной программы «Основы информационной безопасности в школьном курсе информатики с применением инструментов Лаборатории Касперского» (Трофимова М.М.).