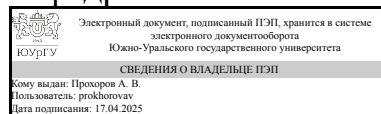


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



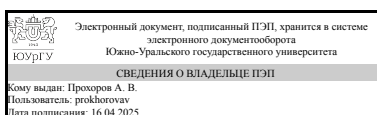
А. В. Прохоров

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П0.04.10 Геймификация в образовательном процессе
для направления 44.03.01 Педагогическое образование
уровень Бакалавриат
профиль подготовки Современные образовательные технологии
форма обучения заочная
кафедра-разработчик Современные образовательные технологии

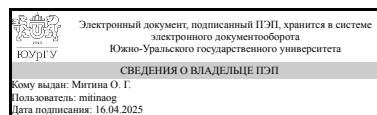
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, утверждённым приказом Минобрнауки от 22.02.2018 № 121

Зав.кафедрой разработчика,
к.техн.н., доц.



А. В. Прохоров

Разработчик программы,
старший преподаватель



О. Г. Митина

1. Цели и задачи дисциплины

Цель данной дисциплины заключается в совершенствовании профессиональных компетенций педагогов в области геймификации образовательного процесса (использования игровых элементов в обучении школьников), формирование готовности к организации и развитию современной информационной образовательной среды, использование ее возможностей для повышения качества образования. Задачи: овладение методическими приемами эффективного применения средств информационных и коммуникационных технологий в образовательном процессе.

Краткое содержание дисциплины

Роль и значение игры в образовательной деятельности. Игровые технологии как составная часть педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	Знает: Основные понятия и инструменты геймификации, алгоритм и правила применения геймификации в образовании Умеет: Проектировать сценарии учебных и внеучебных занятий с применением геймификации, применять геймификацию при организации электронного обучения Имеет практический опыт: Применения методики использования геймификации; выбора компонентов для конструирования геймифицированной системы обучения и прогнозирования ее эффективности

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Практикум по виду профессиональной деятельности	Технологии создания видео и анимированных объектов и их использования в образовательном процессе, Технологии профессионального педагогического образования, Информационные технологии в педагогической деятельности, Развитие профессиональной компетенции, Цифровое сопровождение образовательного процесса, Проектирование виртуальной среды образовательной деятельности, Разработка ресурсов для электронного обучения, Smart-технологии обучения,

	Производственная практика (преддипломная) (9 семестр)
--	---

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Практикум по виду профессиональной деятельности	Знает: основное содержание учебной дисциплины в объеме, необходимом для владения аппаратом методики ее преподавания; требования образовательных стандартов, основы теории и методику преподавания учебного предмета, основные методы и технологии обучения и диагностики, теоретико-методологические основы разработки современных методов диагностирования достижений обучающихся в теории и практике; методы и технологии обучения и особенности их реализации, основы современной диагностики и оценивания достижений обучающихся Умеет: организовывать образовательный процесс в соответствии с требованиями образовательных стандартов, использовать в процессе обучения современные методики и педагогические технологии; в зависимости от возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, применять современные методики и технологии для организации образовательной деятельности; использовать методики диагностики для оценки качества образовательного процесса; применять современные методики и технологии для организации обучения и диагностики его результатов Имеет практический опыт: разработки и осуществления учебно-воспитательного процесса в образовательном учреждении, использования общих методов и технологий обучения и воспитания; диагностики; выбора, обоснования и использования образовательных технологий под конкретную дидактическую цель; разработки и осуществления учебно-воспитательного процесса

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 18,25 ч. контактной работы с применением дистанционных образовательных технологий

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		4

Общая трудоёмкость дисциплины	108	108
<i>Аудиторные занятия:</i>	12	12
Лекции (Л)	4	4
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	8	8
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	89,75	89,75
Выполнение контрольных работ по каждому разделу	25	25
Выполнение заданий ЭУК в "Электронном ЮУрГУ"	39,75	39,75
Подготовка к зачету	25	25
Консультации и промежуточная аттестация	6,25	6,25
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Типология игр. Образовательный аспект игр. Игры с позиции игрока и игротехника	6	2	4	0
2	Анализ игр. Создание игр	6	2	4	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол- во часов
1	1	Квесты, Настольные и видео, Метаигры, Игры живого действия, Викторины, Внедрение игр в школьные уроки, Перевернутый класс, "Игровые предметы", Цифровой след, Диагностика. Типология поведенческих ролей, Анализ мотивации, Три шага игропрактика	2
2	2	Теория игр, Схематизация. Игроки, Реиграбельность, Конкурентность, Рандомизация, Ролевой отыгрыш, Конфликт, Механика внутри игры, Нарратив	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол- во часов
1	1	Квесты, Настольные и видео, Метаигры, Игры живого действия, Викторины, Внедрение игр в школьные уроки, Перевернутый класс, "Игровые предметы", Цифровой след, Диагностика	2
2	1	Типология поведенческих ролей, Анализ мотивации, Три шага игропрактика	2
3	2	Теория игр, Схематизация	2
4	2	Игроки, Реиграбельность, Конкурентность, Рандомизация, Ролевой отыгрыш, Конфликт, Механика внутри игры, Нарратив	2

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Выполнение контрольных работ по каждому разделу	Раздел 1-4: ЭУМД, Осн. №1 (с. 4-62).	4	25
Выполнение заданий ЭУК в "Электронном ЮУрГУ"	https:// edu.susu.ru	4	39,75
Подготовка к зачету	ЭУМД: Осн. №1 (Гл.1-5).	4	25

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	4	Текущий контроль	Контрольная работа 1	15	10	Критерии оценки контрольной работы: Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный элемент) Содержание темы соответствует заданной теме - 1 балл (обязательный элемент) В эссе даны ответы на все 3 вопроса - 1 балл (обязательный элемент) Грамотное владение терминологией курса - 1 балл Наличие четкой и логичной структуры текста - 1 балл Представление собственной точки зрения (позиции, отношения) при раскрытии проблемы - 1 балла Раскрытие проблемы на теоретическом уровне (в связях и с обоснованиями), а не на бытовом уровне, с корректным использованием научных понятий в контексте ответа на вопрос эссе - 1 балла Аргументация своей позиции - 1-2 балла Задание выполнено не формально, а был применен творческих подход - 1 балл	зачет
2	4	Текущий контроль	Контрольная работа 2	15	5	Критерии оценки контрольной работы: Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный)	зачет

						Грамотное владение терминологией курса - 1 балл (обязательный) Представлен список образовательных игр с подробным описанием (не менее 3-х) - 1 балла Представлено подробное описание игр из приведенного списка - 1 балл Произведена аргументация процесса встраивания данных игр в образовательный процесс - 1 балл	
3	4	Текущий контроль	Контрольная работа 3	15	10	Критерии оценки контрольной работы: Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный) Грамотное владение терминологией курса - 1 балл (обязательный) Составлен развернутый сценарий придуманного Вами занятия- 2 балла Произведена геймификация придуманного занятия (не менее 2-3-х способов) - 3 балла Произведен сравнительный анализ обычного занятия и составленного сценария занятия с применением геймификации, с подробным выводом о результатах сравнения 2 балла Задание выполнено не формально, а был применен творческий подход - 1 балл	зачет
4	4	Текущий контроль	Контрольная работа 4	15	8	Критерии оценки контрольной работы: Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный элемент) Работа оригинальная - 1 балл (обязательный элемент) Игра описано в соответствии с заявленным описанием- 1-3 балла Ответ представлен развернуто с обоснованием представленной собственной точки зрения - 1 балл Грамотное владение терминологией курса - 1 балл Наличие четкой и логичной структуры текста - 1 балл	зачет
5	4	Текущий контроль	Контрольная работа 5	20	8	Критерии оценки контрольной работы: Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный) Грамотное владение терминологией курса - 1 балл Представлена таблица с характеристикой игры - 1-2 балла Составлена развернутая схема игры- 1-2 балла Схема понятна и доступна для любого пользователя - 1 балл	зачет

						Задание выполнено не формально, а был применен творческих подход - 1 балл	
6	4	Текущий контроль	Контрольная работа 6	20	6	Критерии оценки контрольной работы: Наличие правильно оформленного титульного листа, контрольная работа оформлена в соответствии с методическими указаниями - 1 балл (обязательный) Грамотное владение терминологией курса - 1 балл Придумана и составлена развернутая история для Вашей игра (используя необходимые элементы из теории)- 1-3 балла Задание выполнено не формально, а был применен творческих подход - 1 балл	зачет
7	4	Промежуточная аттестация	Зачетный тест	-	10	Студенты проходят процедуру идентификации на портале «Электронный ЮУрГУ». Тест состоит из 10 вопросов, позволяющих оценить сформированность компетенций. На ответы отводится 8 минут. Правильный ответ на вопрос соответствует 1 баллу. Неправильный ответ на вопрос соответствует 0 баллов. Зачтено: рейтинг обучающегося за мероприятие больше или равен 60 % Не зачтено: рейтинг обучающегося за мероприятие менее 60 %	зачет

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	На зачете происходит оценивание учебной деятельности обучающихся по дисциплине на основе взвешенной суммы полученных оценок за контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля и задание промежуточной аттестации	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ KM						
		1	2	3	4	5	6	7
ПК-2	Знает: Основные понятия и инструменты геймификации, алгоритм и правила применения геймификации в образовании	+	+				+	+
ПК-2	Умеет: Проектировать сценарии учебных и внеучебных занятий с применением геймификации, применять геймификацию при организации электронного обучения			+			+	+
ПК-2	Имеет практический опыт: Применения методики использования геймификации; выбора компонентов для конструирования геймифицированной системы обучения и прогнозирования ее эффективности					+		+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

Не предусмотрена

б) дополнительная литература:

Не предусмотрена

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Методические рекомендации по выполнению контрольных работ
2. Методические указания по оформлению контрольных и курсовых работ и проектов

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Методические рекомендации по выполнению контрольных работ
2. Методические указания по оформлению контрольных и курсовых работ и проектов

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	ЭБС издательства Лань	Везиров, Т. Г. Курс лекций по дисциплине «Визуализация и геймификация в образовании» : учебное пособие / Т. Г. Везиров. — Махачкала : ДГПУ, 2024. — 72 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/442670 (дата обращения: 16.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Windows(бессрочно)
2. Microsoft-Office(бессрочно)
3. ФГАОУ ВО "ЮУрГУ (НИУ)"-Портал "Электронный ЮУрГУ" (<https://edu.susu.ru>)(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для
-------------	--------	--

		различных видов занятий
Пересдача	118a (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»); Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Самостоятельная работа студента	118a (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»); Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Практические занятия и семинары	118a (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»); Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Зачет	118a (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»); Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Лекции	118a (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»); Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.
Контроль самостоятельной работы	118a (2)	Компьютер 15 шт.(Intel(R) Celeron(R) CPU J1800 @ 2.41 GHz, 4,00 ГБ ОЗУ с выходом в Интернет и доступом в портал «Электронный ЮУрГУ»); Компьютер 1 шт. (Intel(R) Core(TM) i7-7700 CPU @ 3.60 GHz, 8,00 ГБ ОЗУ); Интерактивная доска IQBoard PS, Проектор EPSON, наушники с микрофоном Logitech, Монитор-15 шт.