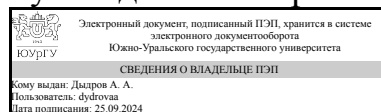


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



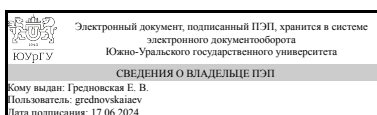
А. А. Дыдров

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины ФД.01 Компьютерные игры в образовании
для направления 47.04.01 Философия
уровень Магистратура
форма обучения очно-заочная
кафедра-разработчик Философия

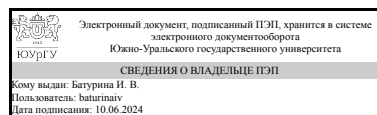
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 47.04.01 Философия, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1012

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



Е. В. Гредновская

Разработчик программы,
к.ист.н., доцент



И. В. Батурина

1. Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины «Компьютерные игры в образовании» является совершенствование профессиональной компетентности преподавателя на основе развития психолого-педагогического знания, формировании способности к развитию педагогического мастерства, методической рефлексии, продуктивному использованию дидактического знания для успешного решения профессиональных задач в деятельности преподавателя. Обучение носит комплексный характер и предусматривает выполнение следующих задач: • формирование представлений о возможностях игровых и дискуссионных технологий в деятельности современного преподавателя; • развитие и формирование умений использовать современные образовательные компьютерные технологии в процессе профессиональной подготовки специалистов; развитие педагогических способностей преподавателя; • научение способам проектирования компьютерных игр как активной формы образовательного процесса.

Краткое содержание дисциплины

Данная дисциплина опирается на знания, полученные при изучении таких дисциплин как «Компьютерные технологии в науке и образовании», «Теория коммуникации и медиафилософия», а также при прохождении практики по антропологическим исследованиям цифрового контента. Студент должен обладать следующими «входными» знаниями и умениями: базовые профессиональные знания о образовании, компьютерных технологиях, видах и формах учебного процесса, знание основ медиафилософии; владение базовыми навыками научных исследований; компьютерной грамотностью. Содержание дисциплины: Тема 1. Игровые технологии: специфика, структура. 1. Сущность и характеристика игровых технологий. 2. Возможности их использования в профессиональном образовании. 3. Классификация игр, целевые установки и особенности их проведения в студенческой аудитории. 4. Игра в образовательном процессе высшей школы. 5. Основные категории игр по типу процессов: деловые (игры имитации), ролевые (игры драматизации), организационно-деятельностные (организационно мыслительные, моделирующие и проектные). 6. Деловая игра как имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. 7. Классификация, основные формы и модификация деловых игр. Особенности организационно-деятельностных игр. Тема 2. Учебно-ролевые игры профессиональной направленности. 1. Ролевая игра как эффективная отработка вариантов поведения в проектируемых ситуациях. 2. Этапы подготовки и проведения деловой игры «Экзамен». 3. Техники создания рефлексивной среды (синквейн, чемодан, ПОПС, лестница, ПМИ, цепочка мнений и д. р.). 4. Современные виды групповых дискуссий и техники их организации. 5. Содержательные аспекты различных видов дискуссии: а) панельная дискуссия; б) форум; в) симпозиум; г) дебаты. Выбор вида дискуссии, обоснование спецификой курса. 6. Педагогические стили общения в ходе дискуссии. 7. Особенности взаимодействия преподавателя и студента в образовательном процессе при проведении дискуссии. 8. Направляемая (структурированная) дискуссия как учебный спор-диалог. 9. Подготовка (создание временных групп), распределение ролей и функций, приемы ведения, руководство ходом дискуссии. 10. Проигрывание подготовленного сценария деловой, ролевой игры, групповой дискуссии. Тема 3. Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические

приемы их организации. 1. Психолого-педагогическая характеристика подвижных игр. 2. Методические приемы организации подвижных игр. 3. Психолого-педагогическая характеристика дидактических игр. 4. Методические приемы использования игровых упражнений и дидактических игр в обучении. 5. Психолого-педагогическая характеристика развивающих игр. 6. Методические приемы использования развивающих в работе с разными категориями обучающихся. 7. Психолого-педагогическая характеристика коллективных игр. 8. Методические приемы использования коллективных игр в учебном и воспитательном процессе. 9. Психолого-педагогическая характеристика ролевых и сюжетно-ролевых игр. 10. Методические приемы организации и проведения ролевых игр с обучающимися разного возраста. 11. Психолого-педагогическая характеристика интеллектуальных игр. 12. Методические приемы разработки и проведения интеллектуальных игр с детьми разного возраста. 13. Психолого-педагогическая характеристика игрового тренинга как специфической игровой формы. 14. Психолого-педагогическая характеристика деловых игр. Методика разработки и проведения деловых игр. 15. Психолого-педагогическая характеристика компьютерных игр. 16. Возможности использования компьютерных игр в образовании. Тема 4. Теоретические основы технологии компьютерной игры. 1. Понятие игры. Виды игр. 2. Основные характеристики игры (сюжет, стратегия, тактика). 3. Психология игры. 4. Значение ролевых игр в учебном процессе. 5. Жанры компьютерной игры – классификация, примеры, характерные особенности. 6. Место компьютерной игры в жизни современного человека. 7. Проблемы, вызванные пристрастием человека к компьютерным играм и возможные пути их решения. Тема 5. Проектирование компьютерной игры. 1. Проблема поиска идеи. 2. Понятие компьютерной игры, ее особенности и отличия. 3. Классификации компьютерных игр с точки зрения алгоритмов, задействованных при ее реализации. 4. Приемы создания игровой программы: разработка сценария игры и ее модели, нисходящее проектирование, тестирование и документирование программы. 5. Методы поиска идеи. 6. Гейм-девелопинг: основные понятия, команда создателей игры. 7. Реализация основных этапов разработки собственной игры. 8. Компьютерная графика. Тема 6. Среды разработки игровой программы. 1. Обзор визуальных сред разработок. 2. Основные возможности, достоинства и недостатки. 3. Интерфейс. Объекты. Действия над объектами. Взаимодействие между объектами. 4. Создание простейших приложений с управляемыми пользователем объектами. Тема 7. Разработка компьютерной игры (программирование). 1. Основные алгоритмические конструкции и их использование при разработке компьютерных игр разного жанра. 2. Создание игрового приложения по разработке собственной компьютерной игры (программирование). 3. Документирование и сопровождение. Представление и защита собственного проекта.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-5 Способен к самостоятельному расширению портфеля аналитических инструментов, к самостоятельному освоению новых средств коммуникации и работы с информационными	Знает: сущность и особенности игровых и дискуссионных технологий в профессиональной образовательной; роль игры в развитии личности ребенка, в обучении и воспитании; основные

потоками для решения профессиональных задач	отличия игровых приложений от прочих; различные подходы к классификации компьютерных игр; основные жанры компьютерных игр и их принципиальные особенности. Умеет: разрабатывать основные формы взаимодействия в ситуациях образовательного и профессионального общения; описывать игровую ситуацию; видеть возможности применения технологии компьютерной игры при решении задач. Имеет практический опыт: организации образовательного процесса в соответствии с методологией компетентностного подхода; терминологией геймдевелопинга; автоматизации проектирования, производства, испытаний, оценки качества продукта, о направлениях развития методов и программных средств коллективной разработки компьютерных игр.
---	--

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Нет	ФД.02 Философия видеоигр

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

Нет

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 ч., 36,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		2
Общая трудоёмкость дисциплины	72	72
<i>Аудиторные занятия:</i>	32	32
Лекции (Л)	16	16
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	16	16
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	35,75	35,75
подготовка доклада	5	5
подготовка к устному опросу по теме "Игровые технологии: специфика, структура"	3	3

подготовка к зачету	18	18
подготовка к написанию реферата	6,75	6.75
подготовка к устному опрос по теме "Теоретические основы технологии компьютерной игры"	3	3
Консультации и промежуточная аттестация	4,25	4,25
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	Игровые технологии: специфика, структура	6	3	3	0
2	Учебно-ролевые игры профессиональной направленности	4	2	2	0
3	Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации	4	2	2	0
4	Теоретические основы технологии компьютерной игры	6	3	3	0
5	Проектирование компьютерной игры	4	2	2	0
6	Среды разработки игровой программы	4	2	2	0
7	Разработка компьютерной игры (программирование)	4	2	2	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол- во часов
1	1	Игровые технологии: специфика, структура	3
2	2	Учебно-ролевые игры профессиональной направленности	2
3	3	Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации	2
4	4	Теоретические основы технологии компьютерной игры	3
5	5	Проектирование компьютерной игры	2
6	6	Среды разработки игровой программы	2
7	7	Разработка компьютерной игры (программирование)	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол- во часов
1	1	Игровые технологии: специфика, структура	3
2	2	Учебно-ролевые игры профессиональной направленности	2
3	3	Психолого-педагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации	2
4	4	Теоретические основы технологии компьютерной игры	3
5	5	Проектирование компьютерной игры	2
6	6	Среды разработки игровой программы	2
7	7	Разработка компьютерной игры (программирование)	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
подготовка доклада	1. Андриенко Е. В. Социальная психология: учеб. пособие для высш. пед. учеб. Заведений / Е. В. Андриенко / Под ред. В. А. Сластенина. - М.: Academia, 2002. – 262 с. 2. Барулин В. С. Социально-философская антропология. Человек и общественный мир [Текст] учебное пособие для вузов / В. С. Барулин. - М.: Альма Матер: Академический проект, 2007. – 493 с. 3. Гуревич П. С. Это человек Антология / П. С. Гуревич. - М.: Высшая школа, 1995. – 318 с. 4. Мишова, В. В. Мультимедийные технологии: учебное пособие / В.В. Мишова. - Кемерово: ФГБОУ ВО "Кемеровский государственный институт культуры", 2017. - 80 с. 5. Психология и педагогика: учеб. пособие для вузов Новосиб. гос. акад. экономики и упр., Сиб. гос. ун-т путей сообщения / В. М. Николаенко, Г. М. Залесов, Т. В. Андрюшина и др.; Отв. ред. В. М. Николаенко. - М.; Новосибирск: ИНФРА-М: НГАЭиУ, 2001. – 173 с. 6. Хлебников А.А. Информационные технологии (для бакалавров) / Хлебников А.А. - Москва: КноРус, 2018. - 465 с. 7. Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все: практическое пособие / Д. Шелл. - Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2019. - 640 с.	2	5
подготовка к устному опросу по теме "Игровые технологии: специфика, структура"	1. Мишова, В. В. Мультимедийные технологии : учеб. пособие / В. В. Мишова. – Кемерово : Кемеровский гос. институт культуры», 2017. – 80 с. 2. Репринцева, Г. И. Игра – ключ к душе ребенка. В чьих руках окажется это волшебное средство? : метод. пособие / Г. И. Репринцева. – 2-е изд. испр. и доп. – Москва : ФОРУМ, 2020. – 319 с.	2	3
подготовка к зачету	1. Андриенко Е. В. Социальная психология: учеб. пособие для высш. пед. учеб. Заведений / Е. В. Андриенко / Под ред. В. А. Сластенина. - М.: Academia, 2002. – 262 с. 2. Барулин В. С. Социально-философская антропология. Человек и общественный мир [Текст] учебное	2	18

	пособие для вузов / В. С. Барулин. - М.: Альма Матер: Академический проект, 2007. – 493 с. 3. Гуревич П. С. Это человек Антология / П. С. Гуревич. - М.: Высшая школа, 1995. – 318 с. 4. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия / Е. А. Леванова и др. - 2-е изд. - СПб. и др.: Питер, 2009. - 202 с. 5. Киргизов, Ю. В. Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие / Киргизов Ю. В. - Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. - 316 с. 6. Колесниченко, Н. М. Инженерная и компьютерная графика: учебное пособие / Н.М. Колесниченко. - Вологда: Инфра-Инженерия, 2018. - 236 с. 7. Менеджмент: Практические ситуации, деловые игры, упражнения: учеб. пособие для вузов Санкт-Петербург. гос. ун-т экономики и финансов. / А. С. Зорин, В. В. Исаев, Г. С. Резник и др.; под общ. ред. О. А. Страховой. - СПб.: Питер, 2000. – 138 с. 8. Мишова, В. В. Методика обучения мультимедийным технологиям специалиста в области библиотечно-информационной деятельности: учебное пособие / В.В. Мишова. - Кемерово: ФГБОУ ВО "Кемеровский государственный институт культуры", 2017. - 80 с. 9. Мишова, В. В. Мультимедийные технологии: учебное пособие / В.В. Мишова. - Кемерово: ФГБОУ ВО "Кемеровский государственный институт культуры", 2017. - 80 с. 10. Психология и педагогика: учеб. пособие для вузов Новосиб. гос. акад. экономики и упр., Сиб. гос. ун-т путей сообщения / В. М. Николаенко, Г. М. Залесов, Т. В. Андрюшина и др.; Отв. ред. В. М. Николаенко. - М.; Новосибирск: ИНФРА-М: НГАЭиУ, 2001. – 173 с. 11. Репринцева, Г. И. Игра - ключ к душе ребенка. В чьих руках окажется это волшебное средство? : учебно-методическая литература / Г. И. Репринцева. - 2, испр. и доп. - Москва: Издательство "ФОРУМ", 2020. - 319 с. 12. Тюрин, С. Ф. Исследование операций и теория игр: практикум / С. Ф. Тюрин. - Пермь: ПНИПУ, 2017. - 220 с. 13. Хлебников А.А. Информационные технологии (для бакалавров) / Хлебников А.А. - Москва: КноРус, 2018. - 465 с. 14. Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в		
--	--	--	--

	которую будут играть все: практическое пособие / Д. Шелл. - Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2019. - 640 с.		
подготовка к написанию реферата	1. Андриенко Е. В. Социальная психология: учеб. пособие для высш. пед. учеб. Заведений / Е. В. Андриенко / Под ред. В. А. Сластенина. - М.: Academia, 2002. – 262 с. 2. Барулин В. С. Социально-философская антропология. Человек и общественный мир [Текст] учебное пособие для вузов / В. С. Барулин. - М.: Альма Матер: Академический проект, 2007. – 493 с. 3. Гуревич П. С. Это человек Антология / П. С. Гуревич. - М.: Высшая школа, 1995. – 318 с. 4. Мишова, В. В. Мультимедийные технологии: учебное пособие / В.В. Мишова. - Кемерово: ФГБОУ ВО "Кемеровский государственный институт культуры", 2017. - 80 с. 5. Психология и педагогика: учеб. пособие для вузов Новосиб. гос. акад. экономики и упр., Сиб. гос. ун-т путей сообщения / В. М. Николаенко, Г. М. Залесов, Т. В. Андрюшина и др.; Отв. ред. В. М. Николаенко. - М.; Новосибирск: ИНФРА-М: НГАЭиУ, 2001. – 173 с. 6. Хлебников А.А. Информационные технологии (для бакалавров) / Хлебников А.А. - Москва: КноРус, 2018. - 465 с. 7. Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все: практическое пособие / Д. Шелл. - Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2019. - 640 с.	2	6,75
подготовка к устному опрос по теме "Теоретические основы технологии компьютерной игры"	1. Тюрин, С. Ф. Исследование операций и теория игр : практикум / С. Ф. Тюрин. – Пермь : ПНИПУ, 2017. – 220 с. 2. Хлебников, А. А. Информационные технологии (для бакалавров) / А. А. Хлебников. – Москва : КноРус, 2018. – 465 с.	2	3

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	2	Текущий контроль	доклад	0,2	20	Требования, предъявляемые для работы над составлением доклада: Доклад является одним из механизмов отработки первичных навыков научно-исследовательской работы. В работах такого рода должны присутствовать следующие структурные элементы: название темы, план работы, введение, основная содержательная часть, заключение, список использованных источников и литературы. Во введении непременно следует поставить проблему, обосновать ее актуальность, дать краткую характеристику используемых в работе источников и научных публикаций, четко сформулировать цель и задачи работы. В заключительной части обязательно наличие основных результирующих выводов по затронутым проблемам. Только при соблюдении всех этих требований может оцениваться уже собственно содержательная часть работы. Студент должен не просто предложить материал, но продемонстрировать умение анализировать научные источники. Критерии оценивания. Максимальный балл за доклад 20. 20 баллов ставится в том случае, если: - студент представил доклад, соответствующий предъявляемым требованиям к структуре и оформлению - содержание доклада соответствует заявленной теме, демонстрирует способность студента к самостоятельной исследовательской работе - доклад содержит самостоятельные выводы студента, аргументированные с помощью данных, представленных в исторических источниках и научной литературе. Максимальный балл не может быть проставлен, если: - структура и оформление доклада не соответствуют предъявляемым требованиям - содержание доклада носит реферативный характер - отсутствуют самостоятельные выводы	зачет

					студента по исследуемой теме. Темы докладов. 1. Дискуссия (ролевая игра) как педагогическая технология: анализ содержательных трактовок. Дискуссия (игра) как метод группового взаимодействия: плюсы и минусы. 2. Современные виды групповых дискуссий и техники их организации. 3. Возможные трудности при проведении дискуссий и учебно-ролевых игр. 4. Технология разработки этапов игры. 5. Индивидуально-психологические факторы успешности проведения учебно-ролевой игры в образовательном процессе. 6. Компетентностный потенциал педагогических технологий активизации обучения. 7. Педагогическое взаимодействие в ходе проведения учебно-ролевой игры, умение управлять собой. 8. Особенности взаимодействия преподавателя и студента в образовательном процессе при компетентностном подходе. 9. Педагогические стили общения в процессе использования компьютерной игры. 10. Сравните методы интерактивного обучения - дискуссию и диспут, укажите сходство и различия. 11. Укажите преимущества игры по сравнению с другими формами обучения. 12. Перечислите наиболее приемлемые техники организации игры в студенческой аудитории. 13. Составьте проект компьютерной игры на произвольную тему. 14. Составьте сценарий компьютерной игры на произвольную тему. 15. Проанализируйте возможные трудности при создании компьютерной игры.		
2	2	Текущий контроль	реферат	0,3	30	Требования, предъявляемые для работы над рефератом: Рефераты являются одним из механизмов отработки первичных навыков научно-исследовательской работы. Реферат предполагает письменный пересказ основных выводов по изучаемой теме, отраженных в нескольких рекомендованных научных публикациях или краткое изложение сведений, содержащихся в исследовательской	зачет

					литературе. В работах такого рода должны присутствовать следующие структурные элементы: название темы, план работы, введение, основная содержательная часть, заключение, список использованных источников и литературы. Обязательная часть реферата – аннотация на 1000 знаков. Во введении непременно следует поставить проблему, обосновать ее актуальность, дать краткую характеристику используемых в работе источников и научных публикаций, четко сформулировать цель и задачи работы. В заключительной части обязательно наличие основных результирующих выводов по затронутым проблемам. Только при соблюдении всех этих требований может оцениваться уже собственно содержательная часть работы. Студент должен не просто предложить реферативный материал, но продемонстрировать умение анализировать исторические источники, учебную и научную литературу. Критерии оценивания. Максимальный балл за доклад 30. 30 баллов ставится в том случае, если: - студент представил работу, соответствующую предъявляемым требованиям к структуре и оформлению; - содержание работы соответствует заявленной теме, демонстрирует способность студента к самостоятельной работе; - работа содержит выводы, аргументированные с помощью данных, представленных в исторических источниках и научной литературе. Максимальный балл не может быть проставлен, если: - структура и оформление работы не соответствуют предъявляемым требованиям; - отсутствуют выводы по исследуемой теме. Темы рефератов. 1. Понятия «игра», «игровая деятельность» и их толкование.	
--	--	--	--	--	---	--

					2. Характеристики определений «игра» и «игровая деятельность». 3. Определение игры философией, педагогикой, психологией, культурологией, этнологией и другими общественными науками. 4. Динамика отношения общества к феномену игры в истории развития человечества. 5. «Интуитивный» тип игровой культуры (Аристотель, Платон, Квинтиллиан, Сократ, М. Монтень, Ф. Рабле). 6. «Прогностический» тип игровой культуры (Я.А. Коменский, Д. Локк, Ж.-Ж Руссо, И.Г. Песталоцци, Н.И. Пирогов, Е. Славинецкий). 7. «Рационально-прагматический» тип игровой культуры (Ф. Бенеке, С.И. Гессен, Д. Дьюи, П.Ф. Каптерев, А.С. Макаренко, М. Монтессори, М.М. Рубинштейн, В.Н. Сорока-Росинский, К.Д. Ушинский, Ф. Фребель). 8. «Романтический» тип игровой культуры (Ю.П. Азаров, Б. Бауэл, И. Жуков, И.П. Иванов, К. Крупская, А. Шмаков). 9. «Гуманистический» и «неогуманистический» тип игровой культуры (К. Вентцель, Л. Гурлитт, В. Лай, Э. Клапаред, Ф. Паульсен, В.А. Сухомлинский, С.Т. Шацкий). 10. «Гедонистический» тип игровой культуры типы игровой культуры, демонстрирующие изменение статуса игры в обществе и ее места в образовании ребенка. 11. Основные подходы к типологии игры в философии, психологии и педагогике. 12. Теория избытка нервных сил теория инстинктивности, функции упражнения. 13. Теория функционального удовольствия, реализация врожденных влечений. 14. Теория рекапитуляции и антиципации. 15. Теория религиозного начала. 16. Теория отдыха в игре. 17. Теория духовного развития ребенка в игре теория воздействия на мир через игру. 18. Теория связи игры с искусством и эстетической культурой. 19. Труд как источник появления игры. 20. Теория абсолютизации культурного значения игры теория социального стимулирования	
--	--	--	--	--	--	--

					21. Психологопедагогическая характеристика различных видов игр и методические приемы их организации. 22. Психолого-педагогическая характеристика дидактических игр. Методические приемы использования игровых упражнений и дидактических игр в обучении. 23. Психологопедагогическая характеристика развивающих игр. Методические приемы использования развивающих в работе с разными категориями детей. 24. Психологопедагогическая характеристика сетевых и коллективных игр. Методические приемы использования коллективных игр в учебном и воспитательном процессе. 25. Возрастной и дифференцированный подход в организации игровой деятельности. 26. Педагогический потенциал детской игры. 27. Воспитательная функция игры. 28. Социальная функция игры. 29. Культурно-просветительская функция игры и др. 30. Игра как средство коррекции и терапии. 31. Коррекционные игры в работе с проблемными детьми. 32. Игра в современной культуре детства. 33. Игра и игровые технологии в образовании и воспитании.	
3	2	Промежуточная аттестация	устное собеседование	-	30 Критерии оценивания. При устном собеседовании во время зачета студент должен дать развернутый ответ на вопросы, изложенные в билете. Преподаватель вправе задавать дополнительные вопросы по всему изучаемому курсу. Во время ответа студент должен продемонстрировать знания игровых технологий, основные виды учебно-ролевых игр профессиональной направленности, теоретические основы технологии компьютерной игры. Студент должен уметь разделять факты и их интерпретации, высказывать и аргументировать собственную точку зрения по тем или иным философским вопросам, уметь обосновывать свою позицию. Максимальный балл ставится, если дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос; показана	зачет

					совокупность освоенных знаний, умений и навыков; студент свободно оперирует понятиями, фактами, хорошо ориентируется в научных дискуссиях по проблематике вопроса; для ответа характерна четкая структура, выстроенная в логической последовательности; ответ иллюстрируется примерами, доказательствами; ответ изложен литературным грамотным языком; на дополнительные вопросы студент дает четкие, конкретные ответы, аргументировано отстаивает свою точку зрения. Максимальный балл не ставится, если дан неполный ответ на поставленный вопрос; логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения; допущены существенные ошибки в теоретическом материале, фактах, понятиях, в изложении научных дискуссий по проблематике вопроса; в ответе отсутствуют примеры, выводы, собственное мнение экзаменуемого; сформированность знаний, умений, навыков не показана; речь неграмотная; на дополнительные вопросы студент ответы не дает.	
4	2	Текущий контроль	Устный опрос по теме "Игровые технологии: специфика, структура"	0,1	10 Перечень основных требований к ответу по устному опросу: - связь ответа с предшествующей темой или вопросом; - раскрытие сущности проблемы; - методологическое значение для научной, профессиональной и практической деятельности. Критерии оценивания. Максимальный балл за устный опрос 10. 10 баллов ставится в том случае, если: - содержание ответа соответствует заявленной теме, демонстрируется способность студента к логично-структурированному изложению материала - обозначены проблемные вопросы в соответствующей области игровых технологий, проанализированы и предложены их варианты решения - студент дает исчерпывающие ответы на уточняющие и дополнительные вопросы - ответ студента содержит самостоятельные выводы, аргументированные с помощью данных,	зачет

					представленных в научных источниках. Максимальный балл не может быть проставлен, если: - ответ студента неполный - студент допускает ошибки и неточности при ответе на дополнительные вопросы - студент демонстрирует неумение логически выстроить материал ответа и сформулировать свою позицию по проблемным вопросам -отсутствуют самостоятельные выводы студента по изучаемой теме. Вопросы для подготовки к устному опросу: 1. Сущность и характеристика игровых технологий. Возможности их использования в профессиональном образовании. 2. Классификация игр, целевые установки и особенности их проведения в студенческой аудитории. 3. Игра в образовательном процессе высшей школы. 4. Основные категории игр по типу процессов: деловые (игры имитации), ролевые (игры драматизации), организационно-деятельностные (организационно мыслительные, моделирующие и проектные). 5. Деловая игра как имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. Классификация, основные формы и модификация деловых игр. 6. Особенности организационно-деятельностных игр.		
5	2	Текущий контроль	Устный опрос по теме "Теоретические основы технологии компьютерной игры"	0,1	10	Перечень основных требований к ответу по устному опросу: - связь ответа с предшествующей темой или вопросом; - раскрытие сущности проблемы; - методологическое значение для научной, профессиональной и практической деятельности. Критерии оценивания. Максимальный балл за устный опрос 10. 10 баллов ставится в том случае, если: - содержание ответа соответствует заявленной теме, демонстрируется способность студента к логично-структурированному изложению материала - обозначены проблемные вопросы в соответствующей области игровых	зачет

					технологий, проанализированы и предложены их варианты решения - студент дает исчерпывающие ответы на уточняющие и дополнительные вопросы - ответ студента содержит самостоятельные выводы, аргументированные с помощью данных, представленных в научных источниках. Максимальный балл не может быть проставлен, если: - ответ студента неполный - студент допускает ошибки и неточности при ответе на дополнительные вопросы - студент демонстрирует неумение логически выстроить материал ответа и сформулировать свою позицию по проблемным вопросам - отсутствуют самостоятельные выводы студента по изучаемой теме. Вопросы для подготовки к устному опросу: 1. Понятие игры. Виды игр. 2. Основные характеристики игры (сюжет, стратегия, тактика). 3. Психология игры. 4. Значение ролевых игр в учебном процессе. 5. Жанры компьютерной игры – классификация, примеры, характерные особенности. 6. Место компьютерной игры в жизни современного человека. 7. Проблемы, вызванные пристрастием человека к компьютерным играм и возможные пути их решения.	
--	--	--	--	--	--	--

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	Промежуточная аттестация по дисциплине "Компьютерные игры в образовании" проводится в виде зачета во 2 семестре. Подготовка студента к прохождению промежуточной аттестации осуществляется в период лекционных и семинарских занятий, а также во внеаудиторные часы в рамках самостоятельной работы. Критерии оценивания. Во время зачета студент должен дать развернутый ответ на вопросы, изложенные в билете. Преподаватель вправе задавать дополнительные вопросы по всему изучаемому курсу. Во время ответа студент должен продемонстрировать знания игровых технологий, основные виды учебно-ролевых игр профессиональной направленности, теоретические основы технологии компьютерной игры. Студент должен уметь	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

	разделять факты и их интерпретации, высказывать и аргументировать собственную точку зрения по тем или иным философским вопросам, уметь обосновывать свою позицию. Зачтено – дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос; показана совокупность освоенных знаний, умений и навыков; студент свободно оперирует понятиями, фактами, хорошо ориентируется в научных дискуссиях по проблематике вопроса; для ответа характерна четкая структура, выстроенная в логической последовательности; ответ иллюстрируется примерами, доказательствами; ответ изложен литературным грамотным языком; на дополнительные вопросы студент дает четкие, конкретные ответы, аргументировано отстаивает свою точку зрения. Не зачтено – дан неполный ответ на поставленный вопрос; логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения; допущены существенные ошибки в теоретическом материале, фактах, понятиях, в изложении научных дискуссий по проблематике вопроса; в ответе отсутствуют примеры, выводы, собственное мнение экзаменуемого; сформированность знаний, умений, навыков не показана; речь неграмотная; на дополнительные вопросы студент ответы не дает. Вопросы к зачету: 1. Понятия «игра», «игровая деятельность» и их толкование. 2. Динамика отношения общества к феномену игры в истории развития человечества. 3. Проблема игры в философии. 4. Социальная природа игры. 5. Понятие о функциях игры. 6. Основные подходы к типологии игры в философии, психологии и педагогике. 7. Психолого-педагогическая характеристика игр. 8. Методические приемы организации игр. 9. Психолого-педагогическая характеристика коллективных игр. 10. Методические приемы использования коллективных игр в учебном и воспитательном процессе. 11. Психолого-педагогическая характеристика ролевых и сюжетно-ролевых игр. 12. Методические приемы организации и проведения ролевых игр с детьми разного возраста. 13. Психолого-педагогическая характеристика интеллектуальных игр. Методические приемы разработки и проведения интеллектуальных игр. 14. Психолого-педагогическая характеристика компьютерных игр. 15. Возможности использования компьютерных игр в образовании. 16. Возрастной и дифференцированный подход в организации игровой деятельности. 17. Педагогический потенциал компьютерной игры. 18. Методические приемы организации занятий игрового тренинга. 19. Игра и игровые технологии в образовании и воспитании. 20. Игра в современной культуре. 21. Сущность и возможности игровой терапии. 22. Компьютерная игра и Интернет.	
--	--	--

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ				
		1	2	3	4	5
ПК-5	Знает: сущность и особенности игровых и дискуссионных технологий в профессиональном образовании; роль игры в развитии личности ребенка, в обучении и воспитании; основные отличия игровых приложений от прочих; различные подходы к классификации компьютерных игр; основные жанры	+	+	+	+	+

	компьютерных игр и их принципиальные особенности.								
ПК-5	Умеет: разрабатывать основные формы взаимодействия в ситуациях образовательного и профессионального общения; описывать игровую ситуацию; видеть возможности применения технологии компьютерной игры при решении задач.	+	+	+	+	+	+	+	+
ПК-5	Имеет практический опыт: организации образовательного процесса в соответствии с методологией компетентностного подхода; терминологией геймдевелопинга; автоматизации проектирования, производства, испытаний, оценки качества продукта, о направлениях развития методов и программных средств коллективной разработки компьютерных игр.	+	+	+	+	+	+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия [Текст] Е. А. Леванова и др. - 2-е изд. - СПб. и др.: Питер, 2009. - 202 с.
2. Психология и педагогика Учеб. пособие для вузов Новосиб. гос. акад. экономики и упр., Сиб. гос. ун-т путей сообщения; В. М. Николаенко, Г. М. Залесов, Т. В. Андрюшина и др.; Отв. ред. В. М. Николаенко. - М.; Новосибирск: ИНФРА-М: НГАЭиУ, 2001. - 173,[1] с.
3. Андриенко, Е. В. Социальная психология Учеб. пособие для высш. пед. учеб. заведений по специальностям "Социал. педагогика", "Педагогика и психология", "Социал. психология", "Педагогика" Е. В. Андриенко; Под ред. В. А. Сластенина. - М.: Academia, 2002. - 262,[1] с.
4. Барулин, В. С. Социально-философская антропология. Человек и общественный мир [Текст] учебное пособие для вузов по направлению 030100 "Философия" В. С. Барулин. - М.: Альма Матер : Академический проект, 2007. - 493, [1] с.
5. Гуревич, П. С. Это человек Антология Сост. и авт. вступ. ст. П. С. Гуревич, с. 3-23. - М.: Высшая школа, 1995. - 318,[2] с. ил.

б) дополнительная литература:

1. Басаргина, Д. В. Игры в тренинге. Любимые рецепты успешного тренера [Текст] Д. В. Басаргина, Т. В. Семенова. - СПб.: Речь, 2010. - 172, [1] с. ил.
2. Педагогика. Педагогические теории, системы, технологии [Текст] учеб. для высш. и сред. учеб. заведений по пед. специальностям и направлениям И. Б. Котова, Е. Н. Шиянов, С. А. Смирнов и др.; под ред. С. А. Смирнова. - 5-е изд., стер. - М.: Академия, 2004. - 509,[1] с.
3. Губин, В. Д. Философская антропология [Текст] учеб. пособие для вузов по специальности "Философия" В. Д. Губин, Е. Н. Некрасова. - М.: Форум, 2008. - 398, [1] с.

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

1. Вопросы философии науч.-теорет. журн. Рос. акад. наук журнал. - М.: Наука, 1947-

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Методические указания по дисциплине "Компьютерные игры в образовании"

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Методические указания по дисциплине "Компьютерные игры в образовании"

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Образовательная платформа Юрайт	Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. https://urait.ru/book/psihologiya-i-pedagogika-igry-511653
2	Дополнительная литература	Образовательная платформа Юрайт	Гулевич, О. А. Психология массовой коммуникации: от газет до интернета : учебник для вузов / О. А. Гулевич. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 264 с. https://urait.ru/bcode/518819

Перечень используемого программного обеспечения:

1. ФГАОУ ВО "ЮУрГУ (НИУ)"-Портал "Электронный ЮУрГУ" (<https://edu.susu.ru>)(бессрочно)
2. Microsoft-Microsoft Dynamics (AX, GP, CRM)(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
Самостоятельная работа студента	112 (1)	ПК, доступ к информационно- библиотечной системе
Пересдача	478 (1)	ПК
Зачет	362 (1)	ПК
Лекции	362 (1)	ПК, проектор.
Контроль самостоятельной работы	362 (1)	ПК, проектор
Практические занятия и семинары	478 (1)	ПК, проектор.

