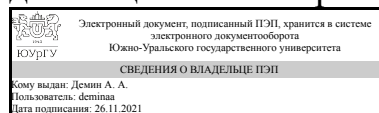


# ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор института  
Институт открытого и  
дистанционного образования



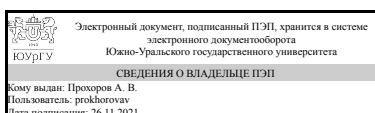
А. А. Демин

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П1.14.01 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

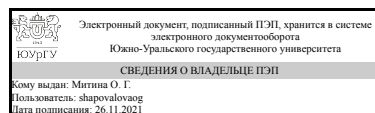
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, утверждённым приказом Минобрнауки от 22.02.2018 № 121

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



А. В. Прохоров

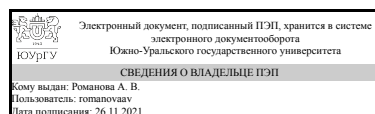
Разработчик программы,  
старший преподаватель (-)



О. Г. Митина

СОГЛАСОВАНО

Руководитель образовательной  
программы  
к.пед.н., доц.



А. В. Романова

## 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
Разработка ресурсов для электронного обучения, Технологии профессионального педагогического образования, Педагогическая деятельность в поликультурной и полиэтнической среде, Методика формирования навыков самостоятельной работы обучающихся, Педагогическая риторика	Практикум по виду профессиональной деятельности, Smart-технологии обучения, Организация проектного обучения, Деятельностный подход в обучении, Цифровые технологии в образовательной деятельности, Развитие профессиональной компетенции, Проектирование виртуальной среды образовательной деятельности

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

Дисциплина	Требования
Разработка ресурсов для электронного обучения	<p>Знает: Основные критерии оценки образовательных ресурсов для электронного обучения</p> <p>Умеет: По заданным критериям формировать задание на разработку ресурса для электронного обучения</p> <p>Имеет практический опыт:</p>
Педагогическая деятельность в поликультурной и полиэтнической среде	<p>Знает: о возможностях региональной культурной образовательной среды для организации культурно-просветительской деятельности, общечеловеческие и этнические ценности различных социальных групп российского общества</p> <p>Умеет: использовать возможности региональной культурной образовательной среды для организации культурно-просветительской деятельности, опираться на принципы толерантности, уважения чести и достоинства человека с учетом культурных различий, традиций, обычаев этносов, проживающих на территории РФ; применять способы, приемы и средства, навыки межкультурной коммуникации в иноязычной среде, используя типичные модели социальных ситуаций с учетом этических и нравственных норм поведения; использовать психолого – педагогические теории и закономерности развития человека для развития способности к межкультурной коммуникации</p> <p>Имеет практический опыт: использования и учета возможности региональной культурной образовательной среды для организации культурно-просветительской деятельности, взаимодействия в процессе обучения и воспитания с различными субъектами с учетом их этнических особенностей, создавая педагогически целесообразную и психологически безопасную образовательную среду; способами разрушения стереотипов деятельности и личности;</p>
Методика формирования навыков самостоятельной работы обучающихся	<p>Знает: основные принципы организации и виды самостоятельной работы в современной системе образования, роль и функции самостоятельной работы в учебном процессе, общие принципы и методы работы с информационными источниками</p> <p>Умеет: находить и использовать информационные источники различных видов, грамотно строить устную и письменную речь, эффективно готовиться к различным формам контроля, используя при этом навыки психологической саморегуляции</p> <p>Имеет практический опыт: работы с информационными источниками и навыками создания вторичных</p>

	<p>текстов, навыками работы в команде при осуществлении самостоятельной работы, навыками публичного выступления написания и защиты творческих письменных работ</p>
Педагогическая риторика	<p>Знает: основы просветительской деятельности; основы современных технологий сбора, обработки и представления информации, основные средства и приемы педагогического общения Умеет: использовать современные информационно-коммуникационные технологии для сбора, обработки и анализа информации; использовать различные формы устной и письменной коммуникации на родном и иностранных языках в профессиональной деятельности; использовать отечественный и зарубежный опыт организации культурно-просветительской деятельности, использовать различные формы и виды устной и письменной коммуникации в учебной и профессиональной деятельности Имеет практический опыт: организации культурно-просветительской деятельности в образовательном учреждении, речевой культуры в профессиональной деятельности</p>
Технологии профессионального педагогического образования	<p>Знает: потенциал культурно-массовых мероприятий в контексте достижения коммуникативных, образовательных, воспитательных, развивающих и иных актуальных для современной системы образования эффектов, основные понятия теории информатизации общества, сущностные характеристики информатизации образования, информационной культуры, типологию и особенности информационных технологий в образовании, дидактические требования к созданию и применению электронных образовательных ресурсов; возможности практической реализации обучения, ориентированного на развитие личности ученика, в условиях использования информационных технологий; Умеет: применять комплекс научного социально-гуманитарного знания для проектирования и реализации культурно-просветительских программ, создавать педагогически целесообразную и психологически безопасную информационную образовательную среду Имеет практический опыт: использования методик, техник проектирования и реализации культурно-просветительской продукции для различных групп обучающихся, организации взаимодействия в информационно-образовательной среде</p>

#### 4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 ч., 12,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		5	
Общая трудоёмкость дисциплины	72	72	
<i>Аудиторные занятия:</i>	8	8	
Лекции (Л)	4	4	
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	4	4	
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	59,75	59,75	
с применением дистанционных образовательных технологий	0		
Выполнение контрольных работ по каждому разделу	20	20	
Подготовка к зачету	20	20	
Выполнение заданий ЭУК в "Электронном ЮУрГУ"	19,75	19.75	
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	Типология игр. Образовательный аспект игр	2	1	1	0
2	Игры с позиции игрока и игротехника	2	1	1	0
3	Анализ игр	2	1	1	0
4	Создание игр	2	1	1	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	1
2	2	Типология поведенческих ролей, Анализ мотивации, Три шага игропрактика	1
3	3	Теория игр, Схематизация	1
4	4	Игроки, Реиграбельность, Конкурентность, Рандомизация, Ролевой отыгрыш, Конфликт, Механика внутри игры, Нарратив	1

### 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	1
2	2	Типология поведенческих ролей, Анализ мотивации, Три шага игропрактика	1
3	3	Теория игр, Схематизация	1
4	4	Игроки, Реиграбельность, Конкурентность, Рандомизация, Ролевой отыгрыш, Конфликт, Механика внутри игры, Нарратив	1

### 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: ЭУМЛ, Осн. №1 (с. 8-61), Раздел 2: ЭУМЛ, Осн. №1 (с. 104-158), Раздел 3: ЭУМЛ, Осн. №1 (с. 164-188), Раздел 4: ЭУМЛ, Осн. №2 (с. 7-48),	5	20
Подготовка к зачету	ЭУМЛ: Осн. №1 (Гл.1-6); №2 (Гл. 1-3)	5	20
Выполнение заданий ЭУК в "Электронном ЮУрГУ"	<a href="https://edu.susu.ru">https:// edu.susu.ru</a>	5	19,75

## 6. Текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация

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-мestr	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	5	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	зачет

						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	
2	5	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) 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	зачет
3	5	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 творческих подход - 1 балл	зачет
4	5	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	зачет

						- 1 балл	
5	5	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 Задание выполнено не формально, а был применен творческих подход - 1 балл	зачет
6	5	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	5	Промежуточная аттестация	Зачетный тест	-	10	Студенты проходят процедуру идентификации на портале «Электронный ЮУрГУ». Тест состоит из 10 вопросов, позволяющих оценить сформированность зачет 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. Оценочные материалы



Компетенции	Результаты обучения	№ КМ							
		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						+		+

Фонды оценочных средств по каждому контрольному мероприятию находятся в приложениях.

## 7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### Печатная учебно-методическая документация

#### а) основная литература:

- Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия [Текст] Е. А. Леванова и др. - 2-е изд. - СПб. и др.: Питер, 2009. - 202 с.

#### 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:

- Методические рекомендации по выполнению контрольных работ
- Методические указания по оформлению контрольных и курсовых работ и проектов

#### из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

- Методические рекомендации по выполнению контрольных работ
- 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	Электронная библиотека Юрайт	Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/469519">https://urait.ru/bcode/469519</a> .
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная	Зикерманн, Г. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов.

		система издательства Лань	[Электронный ресурс] / Г. Зикерманн, Д. Линдер. — Электрон. дан. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 272 с. — Режим доступа: <a href="http://e.lanbook.com/book/62139">http://e.lanbook.com/book/62139</a> — Загл. с экрана.
3	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Кобзарь, А.И. Теория игр: Играют все [Электронный ресурс] / А.И. Кобзарь, В.Н. Тикменов, И.В. Тикменова. — Электрон. дан. — Москва : Физматлит, 2015. — 272 с. — Режим доступа: <a href="https://e.lanbook.com/book/72012">https://e.lanbook.com/book/72012</a> . — Загл. с экрана.
4	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Кононова, О. В. Проектирование информационно-обучающей веб-среды с элементами геймификации. Вопросы организации текстового и игрового контента : учебное пособие / О. В. Кононова. — Санкт-Петербург : НИУ ИТМО, 2017. — 70 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <a href="https://e.lanbook.com/book/110430">https://e.lanbook.com/book/110430</a> . — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Windows(бессрочно)
2. Microsoft-Office(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
Лекции	108 (ПЛК)	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	108 (ПЛК)	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.